

# Gamifying Reading: Using Quizizz to Boost EFL Students' Narrative Text Skills

## [Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Naratif Siswa Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL)]

Nilam Lailiyatul Qomariyah<sup>1)</sup>, Wahyu Taufiq<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [wahyutaufig1@umsida.ac.id](mailto:wahyutaufig1@umsida.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to examine the effectiveness of using the Quizizz application with gamification techniques to improve students' reading comprehension, particularly in understanding narrative texts. The research employed a quasi-experimental design involving two classes at a school in Sidoarjo, East Java. The experimental group used Quizizz as a learning medium, while the control group used conventional teaching methods. The results showed a significant improvement in reading comprehension in the experimental group compared to the control group. The application of gamification elements such as points, avatars, leaderboards, and instant feedback successfully increased students' motivation, engagement, and learning outcomes. These findings indicate that integrating technology-based gamified learning tools like Quizizz can be an effective strategy for improving students' reading comprehension in English, especially in narrative texts.*

**Keywords** – Quizizz; Reading Comprehension; Gamification; Narrative Text; English Language Learning

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dengan teknik gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa, khususnya dalam memahami teks naratif. Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimental yang melibatkan dua kelas di sebuah sekolah di Sidoarjo, Jawa Timur. Kelompok eksperimen menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran, sementara kelompok kontrol menggunakan metode pengajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman membaca pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penerapan unsur gamifikasi seperti poin, avatar, papan peringkat, dan umpan balik instan berhasil meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi alat pembelajaran gamifikasi berbasis teknologi seperti Quizizz dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa dalam bahasa Inggris, terutama pada teks naratif.*

**Kata Kunci** - Quizizz; Pemahaman Membaca; Gamifikasi; Teks Naratif; Pembelajaran Bahasa Inggris

## I. PENDAHULUAN

Di era modern saat ini, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Ini memungkinkan penciptaan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel, terutama dalam konteks belajar bahasa Inggris. Perkembangan teknologi saat ini telah secara signifikan mengubah cara orang belajar, termasuk bagaimana bahasa Inggris diajarkan dan dipelajari [1][2][3]. Dalam pendidikan menengah, telah terjadi pergeseran yang jelas dari metode pengajaran tradisional seperti hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis—menuju pendekatan yang lebih inovatif. Metode konvensional ini mungkin tidak lagi cukup untuk memenuhi tuntutan generasi yang semakin digital [4][5].

Akibatnya, guru dituntut tidak hanya mahir dalam menggunakan alat digital tetapi juga mengembangkan media instruksional yang menarik dan inovatif, terutama untuk pengajaran bahasa Inggris. Di Indonesia, Bahasa Inggris adalah mata pelajaran wajib di tingkat sekolah dan dipelajari lebih lanjut di pendidikan tinggi melalui sastra Inggris dan program pendidikan. Sebagai bagian dari pembelajaran bahasa Inggris, siswa diharapkan memperoleh kompetensi dalam empat keterampilan bahasa utama: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Di antaranya, membaca sering kali menghadirkan tantangan yang signifikan bagi peserta didik. Namun, membaca adalah komponen penting dari kehidupan sehari-hari, karena berfungsi sebagai sarana utama untuk mengakses informasi spesifik dan relevan.

Membaca adalah proses kognitif di mana pembaca mengekstrak informasi dari teks dan menafsirkannya dari berbagai perspektif. Untuk membaca secara efektif, peserta didik harus memperhatikan konten dan melampaui permukaan untuk memahami makna yang dimaksudkan penulis [6][7]. Membaca tidak hanya memberikan

informasi dan ide baru tetapi juga membantu memperkaya pemahaman siswa tentang bahasa Inggris. Selain itu, membaca membantu menjaga fungsi otak dengan mendorong pemikiran, mengevaluasi masalah, dan menemukan wawasan baru.

Terlepas dari pentingnya, pemahaman membaca masih menjadi tantangan besar bagi banyak siswa. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh para peneliti di sekolah menengah atas, skor pemahaman bacaan siswa yang rendah disebabkan oleh kosakata yang terbatas, kurangnya pemahaman tentang makna kalimat, dan kesulitan mengidentifikasi ide-ide utama. Tantangan-tantangan ini membuat siswa merasa tidak nyaman dan kurang termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Untuk mengatasi masalah ini, para peneliti memperkenalkan penggunaan teks naratif melalui aplikasi Quizizz dengan pendekatan gamifikasi. Selain itu, kesulitan membaca juga menimbulkan tantangan bagi guru, banyak di antaranya tidak yakin metode pembelajaran atau media mana yang akan digunakan untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman bacaan mereka [8].

Berdasarkan pra-observasi yang dilakukan oleh para peneliti di SMA, skor pemahaman bacaan yang rendah disebabkan oleh fakta bahwa mereka tidak mengetahui arti kalimat dan kurangnya pemahaman bahasa Inggris yang tidak mendorong siswa untuk memahami teks secara mendalam dan tidak dapat mencapai ide utama dan tidak dapat menjawab pertanyaan tentang apa yang mereka baca. Alasan ini membuat siswa merasa tidak nyaman dalam belajar bahasa Inggris. Oleh karena itu, para peneliti menggunakan pembacaan teks naratif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mencari informasi dari suatu teks dengan aplikasi Quizizz menggunakan teknik gamifikasi.

Selain itu, kesulitan membaca dapat menjadi tantangan yang signifikan bagi siswa, serta masalah bagi guru. Banyak guru yang merasa bingung dalam memilih metode atau media pembelajaran yang tepat untuk membantu stidents mengatasi kendala dalam membaca [8]. Asmara mengatakan fakta bahwa banyak komponen yang menggunakan bahasa Inggris menunjukkan pentingnya kolaborasi antara tujuan pembelajaran dan media berbasis teknologi, baik melalui aplikasi pembelajaran maupun aplikasi game. Saat ini, kita menyaksikan perkembangan pesat di bidang pendidikan di Indonesia, yang sejalan dengan perkembangan teknologi [9].

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu platform pembelajaran interaktif yang banyak digunakan yang mendukung kegiatan berbasis kuis di kelas. Hal ini memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa, khususnya dalam keterampilan membaca [8]. Untuk mengatasi tantangan dalam pemahaman bacaan, penelitian ini menerapkan platform Quizizz dengan menggabungkan teknik gamifikasi.

Gamifikasi mengacu pada integrasi elemen desain game ke dalam konteks non-game untuk melibatkan peserta dan mendorong perilaku positif. Kemajuan teknologi telah memfasilitasi penggunaan fitur gamifikasi dalam pengaturan pendidikan, memberikan pendekatan baru bagi guru untuk meningkatkan penyampaian pelajaran dan keterlibatan siswa [10]. Berbagai strategi gamifikasi—seperti poin, hadiah, lencana, papan peringkat, tantangan, level, dan umpan balik instan—telah berhasil diterapkan untuk memperkaya pengalaman belajar. Memasukkan teknik-teknik ini ke dalam kurikulum dapat menumbuhkan keterlibatan dan motivasi siswa yang lebih besar dengan menarik rasa persaingan dan pencapaian mereka [11].

Untuk penelitian ini, teks naratif adalah teks yang tepat untuk diterapkan menjadi faktor penting bagi Quizizz [12]. Dan karena berdasarkan kurikulum pembelajaran selanjutnya adalah teks naratif. Ada empat jenis teks naratif; Dongeng, Legenda, Cerita Rakyat dan Dongeng. Fenomena yang ditemukan di SMA adalah kesulitan dalam memahami dan memahami teks naratif. Selain itu, kesulitan siswa dalam menentukan topik atau ide utama, menemukan detail pendukung, mengidentifikasi struktur generik, menemukan referensi, dan membuat kesimpulan [13]. Teks naratif yang terkait dengan berbagai masalah yang mengarah pada klimaks, selalu berhubungan dengan beberapa masalah yang mengarah pada klimaks, kemudian berkembang menjadi solusi untuk masalah yang dihadapi. Teks terdiri dari orientasi, komplikasi atau masalah, dan resolusi. Meskipun siswa diharapkan memahami teks ini, banyak dari mereka mengalami kesulitan dalam mencapainya [14]. Menurut Latifa dan Manan (2018:249), "Teks naratif adalah teks tertulis yang berisi pesan yang bertujuan untuk membuat pembaca memahami makna cerita." Teks naratif cocok untuk membuat siswa tertarik dan penasaran dengan makna teks tersebut [12].

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dikategorikan menjadi salah satu alat TIK yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam pengajaran membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa [8]. Penelitian lain juga menggunakan Quizizz untuk mata pelajaran bahasa Inggris

sekolah menengah. Dan di dalamnya saya memberikan gambar dan audio agar siswa lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris khususnya dalam kemampuan membaca [15]. Kemudian penelitian terakhir untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan Quizizz. Dilakukan pada Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus [16].

Untuk itu, para peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian ini untuk mengukur efektivitas aplikasi Quizizz menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa. Berdasarkan temuan dari penelitian sebelumnya yang mengkaji penggunaan Quizizz untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini untuk mengukur efektivitas aplikasi Quizizz menggunakan teknik gamifikasi merupakan instrumen yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mahasiswa yang mengikuti pendidikan tinggi.

## II. METODE

### Design Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian kuantitatif kuasi eksperimental. Desain ini dipilih karena memberikan keseimbangan antara kontrol eksperimental dan fleksibilitas dalam penelitian di lingkungan alami. Desain ini diharapkan dapat memberikan hasil yang signifikan dan relevan, yang dapat digunakan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang. Pada saat perawatan, kedua kelas akan terlebih dahulu melakukan pre-test tanpa media pembelajaran. Kemudian setelah itu, akan diberikan perlakuan ke kelas eksperimental dengan menerapkan aplikasi Quizizz menggunakan teknik gamifikasi dan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan dengan metode konvensional atau tidak menggunakan aplikasi Quizizz. Kemudian post-test akan diberikan kepada kedua kelas sebagai tes akhir untuk mengetahui efek signifikan dari penerapan aplikasi Quizizz menggunakan teknik gamifikasi di kelas eksperimental.

**Tabel 1.** Eksperimental Desain Penelitian

E	O1	X	O2
C	O1	X	O2

E: Kelompok Eksperimental

C: Kelompok Kontrol

O1: Pra-Tes

X: Pengobatan

O2: Pasca-tes

### Populasi

Penelitian ini dilakukan di sekolah Madrasah Aliyah yang berlokasi di Candi, Sidoarjo dengan sampel siswa kelas X dengan total 48 siswa. Ada 2 kelas, yaitu kelas X-A dan kelas X-B dan keduanya akan diambil sampelnya. Salah satu kelas, kelas X-B, digunakan sebagai kelompok eksperimen yang diperlakukan dengan aplikasi kuis menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman membaca dan kelas lainnya, kelas X-A, digunakan sebagai kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional biasa. Beberapa faktor mempengaruhi pemilihan kelas seperti guru, materi, waktu belajar, jumlah siswa dan media pembelajaran yang sama.

Dengan menggunakan desain kuasi eksperimental, peneliti dapat secara langsung membandingkan peningkatan pemahaman membaca pada siswa. Kelompok eksperimen akan mendapatkan perlakuan dengan menerapkan aplikasi Quizizz menggunakan teknik gamifikasi dengan materi teks naratif, kemudian kelompok kontrol hanya menggunakan pembelajaran konvensional biasa atau tanpa menggunakan aplikasi Quizizz.

**Tabel 2.** Contoh Penelitian

Tidak.	Kelas	Contoh
1.	X-A	24
2.	X-B	24
Seluruh		48 Siswa

## Alat

Peneliti menggunakan instrumen data melalui pengujian. Pre-test dan post-test adalah dua jenis pengujian yang dilakukan. Instrumen penelitian ini adalah tes membaca dalam bentuk pilihan ganda. Pre-test diberikan kepada kelas kontrol dan eksperimen untuk menilai kemampuan dan pemahaman membaca siswa dalam teks naratif sebelum menerima pengobatan, sedangkan post-test diberikan kepada kelas kontrol dan eksperimen setelah menerima perlakuan. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa aplikasi Quizizz dengan menggunakan teknik gamifikasi dengan teks narasi sebagai materinya. Para peneliti menggunakan eksperimen untuk menguji efek mengubah satu variabel pada variabel lain sambil memperhitungkan lingkungan eksternal. Baik aplikasi Quizizz maupun hasil tes pemahaman bacaan teks naratif dengan pertanyaan pilihan ganda dianggap sebagai variabel independen. Dianggap bahwa perilaku kemampuan pemahaman membaca adalah variabel dependen.

## Pengumpulan dan Prosedur Data

Sebelum peneliti melakukan penelitian ini, mereka meminta izin dari sekolah untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Setelah mendapatkan izin, para peneliti mewawancarai guru bahasa Inggris tentang tujuan, jadwal, dan dua kelas yang dipilih untuk penelitian tersebut. Para peneliti juga membutuhkan beberapa pertemuan untuk mendapatkan data.

Proses pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap: (1) Tahap pra-pengujian: Sebelum penerapan media Quizizz, para peserta menyelesaikan tes pemahaman bacaan untuk menilai kemampuan awal mereka dalam Memahami teks naratif. (2) Fase Pengobatan: Intervensi yang dilakukan meliputi integrasi media Quizizz dalam pengajaran teks naratif. melalui kegiatan Quizizz, termasuk tes pilihan ganda, soal latihan dan tugas kelompok. (3) Fase Pasca-tes: Setelah intervensi, peserta mengambil pasca-tes yang setara dengan pra-tes untuk mengukur peningkatan kemampuan pemahaman bacaan mereka (Allodya et al., 2025).

## Pre-tes

Tes pra akan dilakukan pada kedua kelompok untuk mengukur keterampilan membaca awal menggunakan pertanyaan pilihan ganda tentang teks naratif. Tes ini dilakukan sebelum siswa mendapatkan perawatan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Instruksi Tes berisi beberapa soal latihan yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya menggunakan soal pilihan ganda. Instruksi tes diberikan untuk meningkatkan kognitif dan pemahaman siswa [17]. Berikut ini adalah desain pra-uji yang diadopsi dari [18].

## Perlakuan

**Tabel 3.** Pengobatan

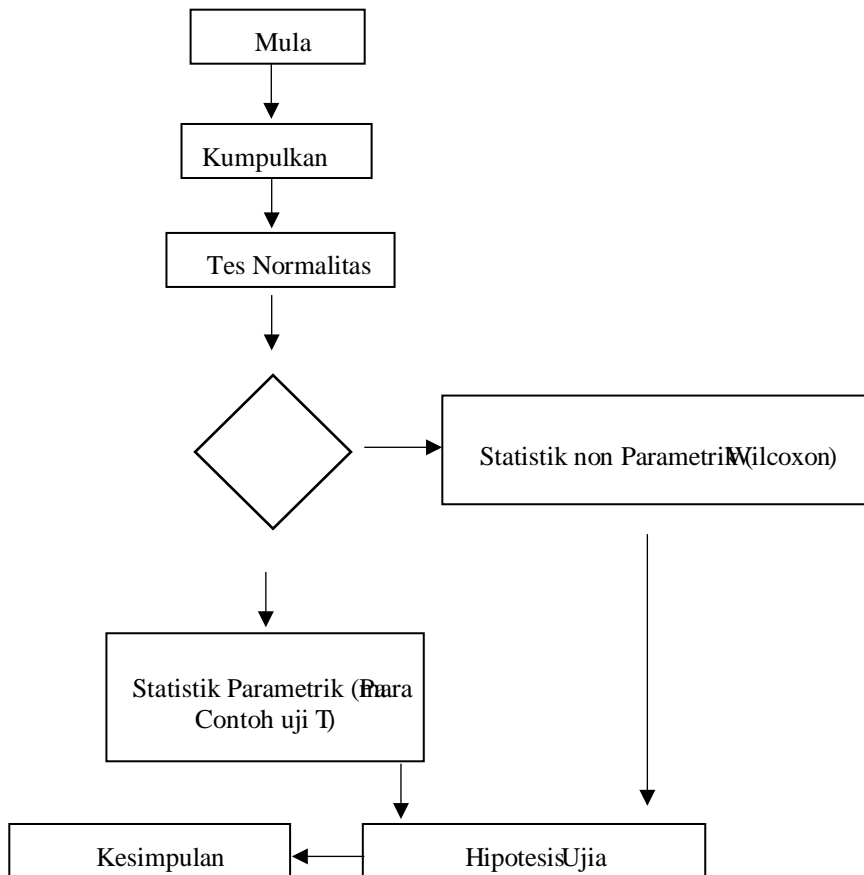
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu teks naratif. Kemudian guru terlebih dahulu menjelaskan apa itu teks naratif dan strukturnya.</li> <li>Guru menjelaskan cara bermain Quizizz</li> <li>Guru menjelaskan makna, tujuan, dan struktur Narasi.</li> <li>Guru menjelaskan cara bermain Quizizz dengan gamifikasi</li> <li>Guru menginstruksikan siswa untuk memindai kode batang Quizizz</li> <li>Guru menginstruksikan siswa untuk mengelompokkan ke dalam beberapa bagian</li> <li>Siswa bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi struktur Teks Naratif dalam teks yang diberikan.</li> </ul> <p>Presentasi hasil analisis kelompok dan diskusi dengan kelas.</p> <p><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/67d7b585882835104ff0c5f2?createQuestion=COMPREHENSION&amp;tab=pertanyaan">https://quizizz.com/admin/quiz/67d7b585882835104ff0c5f2?createQuestion=COMPREHENSION&amp;tab=pertanyaan</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa diminta untuk mengakses Quizizz melalui tautan/kode yang disediakan oleh guru.</li> <li>Berlatih pertanyaan pilihan ganda tentang struktur, karakteristik linguistik, dan isi Teks Naratif.</li> </ul> <p><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/67a6e280711f9233a4d37597?searchLocale=">https://quizizz.com/admin/quiz/67a6e280711f9233a4d37597?searchLocale=</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menampilkan papan peringkat/papan skor untuk mendorong siswa mengejar skor antara siswa dan siswa lain (gamifikasi).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menentukan tujuan pembelajaran, yaitu teks naratif. Jadi guru terlebih dahulu menjelaskan apa itu teks asli dan strukturnya. Guru menjelaskan bagaimana menemukan ide utama dan memahami kosakata dan Menganalisis, menyimpulkan makna, dan mengevaluasi fungsi sosial, struktur teks.</li> <li>Materi yang diambil adalah teks naratif Guru menampilkan cerita naratif (legenda) yang diadopsi dari (Solihat, 2023).</li> <li>Guru memberikan waktu 5 menit kepada siswa untuk berlatih membaca teks secara mandiri Siswa membaca cerita naratif dalam bentuk legenda di depan guru secara bergantian Setelah itu, guru meminta siswa untuk membentuk kelompok kecil untuk menganalisis teks naratif:             <ol style="list-style-type: none"> <li>Tentang apa ceritanya?</li> <li>Apa fungsi sosial dari cerita tersebut?</li> <li>Bagaimana struktur umum cerita?</li> <li>Apa komplikasi ceritanya?</li> <li>Apa nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita ini? (Solihat, 2023).</li> </ol> </li> <li>Setelah itu guru meminta siswa untuk mengerjakan pertanyaan secara mandiri di aplikasi quizizz. mahir dari (Solihat, 2023).</li> </ul>

## Pasca-tes

Untuk tahap terakhir dari tes ini adalah Post-Test. Dalam hal ini, Post-Test digunakan untuk mengukur kemampuan membaca siswa setelah diberi perawatan.

Dalam post-test ini, mahasiswa akan diminta untuk mengerjakan soal pilihan ganda dengan materi tentang teks naratif menggunakan aplikasi Quizizz menggunakan teknik gamifikasi untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol bekerja menggunakan kertas. Berikut ini adalah desain pra-uji yang diadopsi dari [19]

### Teknik Analisis Data



Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan beberapa metode statistik: (1) Pengujian Normalitas: Tes Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dilakukan untuk menentukan apakah data didistribusikan secara normal. (2) Uji Paired T dilakukan jika data yang diperoleh normal dan jika data yang diperoleh tidak normal maka menggunakan uji wilcoxon (3) Uji Hipotesis Menentukan apakah terdapat cukup bukti statistik dalam data sampel untuk menerima atau menolak null hypothesis ( $H_0$ ) [20].

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan temuan penelitian, pengaruh aplikasi Quizizz menggunakan gamifikasi Teknik untuk meningkatkan kemampuan membaca berdampak signifikan terhadap kemampuan membaca dan pemahaman siswa kelas 10 -B terhadap teks naratif. Temuan pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 3, yang dapat ditemukan di bawah ini [21].

#### a. Hasil Tes Normalitas

Sebelum melakukan uji t sampel berpasangan, pengujian normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi untuk analisis parametrik. Penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampelnya kurang dari 50. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 1 [22].

**Tabel 4.** Hasil Tes Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (countrol)	.194	24	.020	.905	24	.028
	Posttest A (countrol)	.217	24	.005	.908	24	.032
	Pretest B (experiment)	.329	24	<.001	.804	24	<.001
	Posttest B (experiment)	.180	24	.043	.920	24	.059

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pre-test A, post test A dan juga pretest B tidak terdistribusi secara normal ( $p = 0,028 < 0,05$ ), ( $p = 0,032 < 0,05$ ), ( $p = 0,001 < 0,05$ ) sedangkan data post-test B terdistribusi secara normal ( $p = 0,059 > 0,05$ ). Karena banyak data tidak didistribusikan secara normal, saya menguji ulang menggunakan tes Wilcoxon. Tes ini digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan antara dua sampel berpasangan.

#### b. Statistik non Parametrik (Hasil Tes Wilcoxon)

Tujuan penggunaan metode Wilcoxon dalam penelitian kuantitatif untuk menentukan peringkat adalah untuk membandingkan dua kelompok data berpasangan atau pengukuran berulang pada subjek yang sama ketika data tidak memenuhi asumsi distribusi normal.

**Tabel 5.** Statistik non Parametrik (Hasil Tes Wilcoxon)

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test Experoment - Pre- test Experiment	Negative Ranks	3 <sup>a</sup>	10.33	31.00
	Positive Ranks	17 <sup>b</sup>	10.53	179.00
	Ties	4 <sup>c</sup>		
	Total	24		
Post-test Countrol - Pre- test Countrol	Negative Ranks	5 <sup>d</sup>	8.00	40.00
	Positive Ranks	13 <sup>e</sup>	10.08	131.00
	Ties	6 <sup>f</sup>		
	Total	24		

a. Post-test Experoment &lt; Pre- test Experiment

b. Post-test Experoment &gt; Pre- test Experiment

c. Post-test Experoment = Pre- test Experiment

d. Post-test Countrol &lt; Pre-test Countrol

e. Post-test Countrol &gt; Pre-test Countrol

f. Post-test Countrol = Pre-test Countrol

#### Interpretasi Outputr “ RANKS”

1. Peringkat Negatif Eksperimen Pasca-tes vs. Eksperimen Pra-Tes (N = 3) → 3 peserta memiliki skor pasca-tes yang lebih rendah daripada pra-tes. Peringkat Positif (N = 17) → 17 peserta memiliki nilai pasca-tes yang lebih tinggi daripada pra-tes. Tie (N = 4) → 4 peserta memiliki skor pasca-tes yang sama dengan pra-tes. Interpretasi: Mayoritas peserta dalam kelompok eksperimental mengalami peningkatan skor dari pra-tes ke pasca-tes (17 peningkatan vs. 3 penurunan), menunjukkan bahwa pengobatan atau intervensi pada kelompok eksperimental kemungkinan besar memiliki dampak positif.

2. Kontrol Pasca tes vs. Peringkat Negatif Kontrol Pra-tes (N = 5) → 5 peserta mengalami penurunan skor. Peringkat Positif (N = 13) → 13 peserta mengalami peningkatan skor. Ikatan (N = 6) → 6 peserta tidak berubah. Interpretasi: Kelompok kontrol juga menunjukkan peningkatan skor, meskipun tidak sebanyak kelompok eksperimen (13 meningkat vs 5 menurun). Ini dapat menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan secara alami atau karena faktor eksternal, efeknya tidak sekuat pada kelompok percobaan.

Tabel 6. Statistik Tes

Test Statistics <sup>a</sup>		
	Post-test Experiment - Pre- test Experiment	Post-test Control - Pre- test Control
Z	-2.807 <sup>b</sup>	-1.991 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005	.047

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Nilai Z negatif: Menunjukkan bahwa skor pasca-tes cenderung lebih rendah daripada pra-tes, berdasarkan peringkat. Tetapi arah bukanlah fokus utama dalam tes Wilcoxon. Asymp. Sig. (2-tailed) adalah nilai-p: Jika  $p < 0,05$ , maka hasilnya signifikan secara statistik. Pada kelompok percobaan ( $p = 0,005$ ) → ada perbedaan yang signifikan antara pra-tes dan pasca-tes → efek pengobatan cenderung kuat. Pada kelompok kontrol ( $p = 0,047$ ) → juga signifikan, tetapi lebih lemah → kemungkinan ada faktor lain yang mempengaruhi. Sehingga dapat disimpulkan juga bahwa ada "Efek Aplikasi Quizizz Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa".

## Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz menggunakan teknik gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Karena guru telah memasukkan teknologi ke dalam pengajaran dan pembelajaran [23]. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa MA di kelas X di Jawa Timur, Indonesia. Penelitian ini dilakukan dalam 2 kelas, yaitu kelas X-B sebagai kelas eksperimen dan kelas X-A sebagai kelas kontrol. 2 kelas tersebut diuji sebelum dan sesudah perlakuan dimana kelas eksperimen akan menerima perlakuan menggunakan aplikasi quizizz dan kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran tradisional. Aspek terpenting dari hasil penelitian ini adalah adanya perbedaan yang jelas dalam skor rata-rata hasil pra-tes dan pasca-tes siswa antara kelas X-B dan X-A. Perbedaan ini mendukung klaim bahwa penggunaan aplikasi Quizizz menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca siswa. Mengacu pada pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini, para peneliti menemukan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca siswa setelah menggunakan aplikasi Quizizz dan mereka memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan hanya menggunakan metode yang hanya berfokus pada buku dan komunikasi guru.

Proses analisis data melibatkan beberapa langkah penting, yaitu uji normalitas untuk memastikan distribusi data, statistik non-parametrik, yaitu statistik inferensial yang berkembang dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan asumsi normal yang tidak terpenuhi, dan hipotesis statistik, yaitu untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan atau tidak antara hasil pre-test post test. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk, ditemukan bahwa data pre test A, post test A dan juga pre test B tidak terdistribusi secara normal ( $p = 0,028 < 0,05$ ), ( $p = 0,032 < 0,05$ ), ( $p = 0,001 < 0,05$ ) sedangkan data post test B terdistribusi secara normal ( $p = 0,059 > 0,05$ ). Karena banyak data tidak didistribusikan secara normal, saya menguji ulang menggunakan tes Wilcoxon. Tes Wilcoxon Signed Ranks adalah tes non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua nilai berpasangan (misalnya skor pra-tes dan pasca-tes dari kelompok yang sama), terutama jika data tidak didistribusikan secara normal. Setelah melakukan tes non-parametrik ini (Wilcoxon), hasilnya menunjukkan 1. Peringkat Negatif Eksperimen Pasca-tes vs. Eksperimen Pra-Tes ( $N = 3$ ) → 3 peserta memiliki nilai pasca-tes yang lebih rendah daripada pra-tes. Peringkat Positif ( $N = 17$ ) → 17 peserta memiliki nilai pasca-tes yang lebih tinggi daripada pra-tes. Tie ( $N = 4$ ) → 4 peserta memiliki skor pasca-tes yang sama dengan pra-tes. Interpretasi: Mayoritas peserta dalam kelompok eksperimental mengalami peningkatan skor dari pra-tes ke pasca-tes (17 peningkatan vs. 3 penurunan), menunjukkan bahwa pengobatan atau intervensi pada kelompok eksperimental kemungkinan besar memiliki dampak positif. 2. Kontrol pasca tes vs. Peringkat Negatif Kontrol Pra-tes ( $N = 5$ ) → 5 peserta mengalami penurunan skor. Peringkat Positif ( $N = 13$ ) → 13 peserta mengalami peningkatan skor. Tie ( $N = 6$ ) → 6 peserta tidak berubah. Interpretasi: Kelompok kontrol juga menunjukkan peningkatan skor, meskipun tidak sebanyak kelompok eksperimen (13 meningkat vs 5



Nilai asymp. Sig (2-tailed) adalah nilai p: Jika  $p < 0,05$ ,

#### IV. KESIMPULAN

## V. UCAPAN TERIMA KASIH

## VI. REFERENSI

- [5] A. Maritsa, U. Hanifah Salsabila, M. Wafiq, P. Rahma Anindya, and M. Azhar Ma'shum, "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah J. Penelit. dan Kaji. Sos. Keagamaan*, vol. 18, no. 2, pp. 91–100, 2021, doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- [6] S. R. Nanda, N. B. Abdul, and N. Daddi, Herlina, "The use of Quizizz Application in improving students' reading comprehension skill at SMKN 3 Takalar : an experimental research," *J. Comput. Interact. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 173–182, 2018.
- [7] S. Fatimah, "Improving Reading Comprehension Through the Use of Quizizz Technique," *P-Semart J.*, vol. 2, no. 2, pp. 91–105, 2022, [Online]. Available: <https://edu.journal.pgriprovinsijawatimur.org/index.php/psemart/article/view/43/41>
- [8] D. A. M. Pradnyadewi and P. E. Kristiani, "Use of Quizizz In Improving Students' Reading Skill," *Art Teach. English as a Foreign Lang.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–6, 2021, doi: 10.36663/tatefl.v2i1.93.
- [9] C. H. Asmara, R. N. Muhammad, and Q. Almubarakah, "Effect of Online Learning Using Quizizz Application to Improve English Reading Skills of Higher Education Students," *JELLT (Journal English Lang. Lang. Teaching)*, vol. 6, no. 1, pp. 17–29, 2022, doi: 10.36597/jellt.v6i1.11964.
- [10] R. Ab. Rahman, S. Ahmad, and U. R. Hashim, "The effectiveness of gamification technique for higher education students engagement in polytechnic Muadzam Shah Pahang, Malaysia," *Int. J. Educ. Technol. High. Educ.*, vol. 15, no. 1, 2018, doi: 10.1186/s41239-018-0123-0.
- [11] I. Alomari, H. Al-Samarraie, and R. Yousef, "The role of gamification techniques in promoting student learning: A review and synthesis," *J. Inf. Technol. Educ. Res.*, vol. 18, pp. 395–417, 2019, doi: 10.28945/4417.
- [12] M. Marleni and V. Zalika, "Quizizz As an Alternative Game for Teaching Narrative Texts on the Tenth Grade Students of Man 2 Palembang," *Pros. Semin. ....*, pp. 160–165, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/6912%0Ahttps://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/6912/5325>
- [13] E. Ratnasari, R. Hikmawati, and R. N. Ghifari, "Quizizz Application As Gamification Platform To Bridge Students in Teaching Reading Comprehension," *Pros. Semin. Nas. Pendidik.*, vol. 1, no. 2003, pp. 1333–1337, 2019, [Online]. Available: <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/195>
- [14] Y. Marzona and M. Ikhsan, "An Analysis of Students' Reading Comprehension in Narrative Text at Second Grade At SMAN 1 Talamau," *J. Ilm. Pendidik. Scholast.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–41, 2019, doi: 10.36057/jips.v3i1.349.
- [15] R. A. Firmansah, D. KENCANAWATI, and Y. SUSANTI, "the Effectiveness of Using Quizizz To Teach Reading for the 1St Grade Students At Sman 3 Kediri," no. 2007, pp. 133–136, 2022, [Online]. Available: [http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/5993%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/5993/2/RAMA\\_88203\\_18101080035\\_SIMILARITY.pdf](http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/5993%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/5993/2/RAMA_88203_18101080035_SIMILARITY.pdf)
- [16] T. Dashela and Y. Mustika, "The Use of Quizziz to Improve Students' Reading Skill," *JHIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 6, pp. 4231–4235, 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i6.2031.
- [17] L. Maghfiroh and D. Rahma, "“ I Can Speak English , but I ’ m Shy . ” Self -Recorded Videos Posted on WhatsApp Group towards Students Speaking Skill," vol. 12, no. 1, pp. 55–67, 2024.
- [18] C. Anam, "MODUL AJAR NARRATIVE TEXT KELAS X BY : Chaerul Anam".
- [19] A. Navila, "MODUL AJAR NARRATIVE TEXT KELAS X BY : Ais Navila".
- [20] P. Allodya, D. Sihite, I. Hamzah, and U. T. Indonesia, "THE EFFECTIVENESS OF QUIZIZZ MEDIA TO IMPROVE STUDENT ' S READING SKILLS IN NARRATIVE TEXT FOR," 2025.
- [21] N. Fatwa and E. Daulay, "The Effectiveness of Using Quizizz as a Tool in Developing Student's Reading Comprehension," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13, no. 2, pp. 2157–2164, 2024, [Online]. Available: <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/748>
- [22] W. Radita, Y. Pradana, N. M. Ratminingsih, and D. P. Ramendra, "the Effectiveness of Using Duolingo on Students' Vocabulary Mastery and Writing Competence of the Eighth Grade Students," vol. 18, no. 02, pp. 126–142, 2023, [Online]. Available: <https://10.0.93.79/18i02.64848%7Chttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI>
- [23] "1\_ANNISA+&+SUSANTI\_pg+1-12++(updated+9-2-24)."

#### **Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*

