

## PENGARUH METODE GAMIFIKASI BERBASIS *QUIZIZZ* TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS BERITA SISWA KELAS VIII SMP SWASTA TRIANA DELI SERDANG

Dwi Setia Ningsih<sup>1</sup>, Edi Saputra<sup>2</sup>, Riris Nurkholidah Rambe<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

<sup>1</sup>[setia0314213032@uinsu.ac.id](mailto:setia0314213032@uinsu.ac.id), <sup>2</sup>[edisaputra@uinsu.ac.id](mailto:edisaputra@uinsu.ac.id)

<sup>3</sup>[ririsnurkholida@uinsu.ac.id](mailto:ririsnurkholida@uinsu.ac.id)

Received: 05-06-2025

Revised: 15-06-2025

Approved: 25-06-2025

### ABSTRACT

Keterampilan dalam menulis berita merupakan salah satu kompetensi yang penting bagi siswa. Salah satu masalah utama yang ditemukan di lapangan yaitu kurangnya kemampuan peserta didik kelas VIII SMP dalam menulis teks berita, Tujuan dari penelitian ini diharapkan siswa pada kelas VIII SMP Swasta Triana Deli Serdang dapat terus meningkatkan kemampuan menulis dengan Metode gamifikasi menggunakan media Quizizz yang diaplikasikan sebagai bentuk usaha dalam memperkuat kemampuan menulis siswa siswa, khususnya dalam teks berita. Jika siswa keterampilan menulis yang baik, siswa akan lebih mudah dalam menyampaikan ide, pengalaman, dan pemahaman terhadap berbagai materi pelajaran secara terstruktur dan kreatif. Selain itu, keterampilan menulis juga dapat melatih mereka berpikir kritis, memperkaya kosa kata, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam mengungkapkan gagasan. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experiment. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan metode gamifikasi berbasis Quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan meliputi tes pretest dan posttest untuk mengukur keterampilan menulis siswa, serta angket untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai posttest siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 65,27 dan meningkat menjadi 82,53 pada posttest, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan dari 67,33 menjadi 70,93. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  pada kelas eksperimen, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode gamifikasi berbasis Quizizz terhadap peningkatan keterampilan menulis teks berita. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi berbasis Quizizz efektif sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

**Kata Kunci:** Gamifikasi, Quizizz, Menulis, Teks Berita

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya juga berarti lembaga yang bertanggung jawab menetapkan tujuan, isi, sistem dan organisasi pendidikan (Larasati et al., 2024) Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka Salah satu capaian yang diharapkan adalah kemampuan siswa dalam melakukan berbagai bentuk kegiatan menulis sebagai sarana untuk mengartikulasikan ide, rasa, dan informasi lewat bahasa tulis. Materi pembelajaran dalam Bahasa Indonesia terdiri atas dua jenis, yaitu sastra dan bahasa (Puspita, 2020) Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi dan harus menguasai empat aspek kebahasaan yaitu aspek mendengarkan, aspek berbicara, aspek membaca, dan aspek menulis. (Hasibuan Abiyon et al., 2024) Kegiatan membaca dan menulis (literasi) merupakan salah satu aktivitas penting dalam kehidupan (Dewi et al., 2017)

Keterampilan dalam menulis merupakan faktor utama yang perlu diajarkan sejak awal kepada siswa karena berperan besar dalam menunjang perkembangan intelektual mereka dan menjadi aspek yang menjadi bagian penting dari proses belajar. fungsi utama dari menulis adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. (MARDIYAH, 2016) Wardarita, (2021:14) menyatakan bahwa menulis adalah suatu

bentuk komunikasi. Menulis adalah jenis korespondensi yang berfokus pada ketidaksadaran pembaca. Keterampilan menulis memerlukan kemampuan memanfaatkan contoh-contoh bahasa yang dikomposisikan untuk mengkomunikasikan suatu pemikiran atau pesan (Fitriani & Indah Utami, 2024) Tanpa adanya Latihan konsisten yang berkelanjutan, siswa akan kesulitan dalam menyusun sebuah karya tulis. Proses menulis memerlukan latihan yang tekun dan terarah, yang dapat dilakukan oleh siapa pun. Seorang peserta didik akan mampu menciptakan tulisan yang benar untuk menambah wawasannya melalui bacaan atau simakan dari orang lain termasuk guru. Keterampilan dalam menulis berita merupakan salah satu kompetensi yang penting bagi siswa kelas VII yang mana keterampilan ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas kepada peserta didik melalui literasi karena sejatinya kehidupan tidak lepas dari informasi dan perkembangan.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mengangkat tema pengaruh metode gamifikasi berbasis *quizizz* terhadap keterampilan menulis teks berita siswa kelas viii smp swasta triana deli serdang. Karena ketertarikan dengan metode gamifikasi yang dapat dijadikan solusi dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Walaupun sudah banyak penelitian yang membahas gamifikasi, namun tetap terdapat perbedaan antara hasil penelitian penulis dengan penelitian penelitian sebelumnya seperti penerlitan yang di lakukan oleh febrianto hakeu dkk judul penelitian” pemanfaatan media pembelajaran berbasis Gamifikasi dalam proses pembelajaran di mis Terpadu al-azhfar” dengan hasil penelitian siswa menunjukkan minat yang Lebih besar dalam pembelajaran dan lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran dengan adanya pemanfaatan metode gamifikasi(hakeu et al., 2023) hal ini sejalan dengan penelitian marisa fitri dkk judul penelitian gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan dengan hasil penelitian gamifikasi sebagai informasi untuk pengembangan gamifikasi yang dapat juga dikombinasikan dengan berbagai bidang untuk menghasilkan solusi yang ditargetkan yaitu meningkatkan retensi pengguna (marisa et al., 2018) serta penelitian denisha dan sarah judul penelitian penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh dengan hasil penelitian metode pembelajaran dengan gamification dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memunculkan interaksi antara siswa dan juga guru dalam pelaksanaannya. Sehingga metode pembelajaran menggunakan gamification menjadi inovasi yang menarik untuk dilakukan.(fadilla & nurfadhilah, 2022) mengatasi hambatan dalam menulis sejak jenjang pendidikan dasar dapat Memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa di kemudian hari. Peserta didik yang memiliki kemampuan menulis sejak dini akan lebih siap dalam mengembangkan keterampilan literasi secara menyeluruh (Utari & Rambe, 2023) Dengan kemampuan menulis yang baik dapat meningkatkan kualitas Pendidikan dan akan mempengaruhi kehidupan masa depan peserta didik karena hal ini dapat menciptakan peluang yang lebih besar dalam mencapai kesuksesan.

Diharapkan siswa pada kelas VIII SMP dapat terus meningkatkan kemampuan menulis, yang merupakan salah satu fondasi utama dalam proses pendidikan. Dengan keterampilan menulis yang baik, siswa akan lebih mudah dalam menyampaikan ide, pengalaman, dan pemahaman terhadap berbagai materi pelajaran secara terstruktur dan kreatif. Selain itu, keterampilan menulis juga dapat melatih mereka berpikir kritis, memperkaya kosa kata, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam mengungkapkan gagasan. Ketika menerapkan analisis wacana kritis dalam mengkaji suatu fenomena pembaca dapat memahami wacana dari sudut pandang yang berbeda (Hidayah, 2024)

Semakin banyak pengetahuan siswa terhadap struktur sebuah teks, semakin tinggi pula kemampuannya untuk menghasilkan tulisan yang konkret. (Firdaus & Tamsin, 2019)Semoga melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bimbingan yang tepat, siswa mampu menghasilkan tulisan yang bukan sekadar memenuhi kaidah ilmiah sekaligus mencerminkan nilai-nilai yang bermanfaat bagi diri mereka dan lingkungan sekitar.

Salah satu masalah utama yang ditemukan di lapangan yaitu kurangnya kemampuan semua peserta didik kelas VIII SMP dalam menulis teks berita. Menulis berita merupakan suatu upaya menyampaikan sebuah informasi maupun kabar yang mengenai sesuatu kejadian atau hal dalam bentuk tertulis (Alpa et al., 2023) Definisi dari Sumadiria dalam bukunya *Jurnalistik Indonesia* menjelaskan yang di maksud berita adalah laporan tercepat mengenai fakta atau ide terbaru yang benar, menarik dan penting bagi sebagian besar khalayak, melalui media berkala seperti surat kabar, radio, televisi, atau media online internet (Persadanta et al., 2019) media teks berita dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, meningkatkan minat dan prestasi belajar Bahasa Indonesia, Khususnya menentukan unsur-unsur teks berita dan menyimpulkan teks berita. (Ulfa et al., 2022) Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Lulu Faradila, S.Pd. seorang guru Bahasa Indonesia pada sekolah tersebut, Hal ini tercermin dari hasil ujian tengah semester yang mencakup teks esai menulis teks berita. Seluruh siswa berjumlah 60 yang tidak mencapai nilai KKM hanya 40 siswa sedangkan sebanyak 20 siswa telah mencapai batas minimal ketuntasan yang ditetapkan KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu nilai 80 banyak siswa kesulitan menyusun struktur berita yang jelas.

Rekapitulasi nilai Ujian Tengah Semester (UTS) menunjukkan bahwa dari keseluruhan jumlah 60 siswa yang mengikuti teks esai menulis teks berita, hanya 28 siswa yang berhasil meraih nilai tertinggi. Menurut ibu Lulu Faradila, S.Pd., Minimnya kemampuan menulis yang dimiliki siswa kelas VIII dipengaruhi oleh berbagai hal, salah satunya adalah kesulitan yang mereka alami yakni menemukan tema yang tepat untuk membuat teks berita serta kurangnya kemampuan guru menggunakan metode dan pendekatan yang tepat dalam menjelaskan materi sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. Oleh karena itu, diperlukan model Pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis (Anggarawati & dkk, 2020)

Almeida menyatakan bahwa penggunaan platform berbasis gamifikasi, seperti *Quizizz*, dapat mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran (Almeida et al., 2023). Gamifikasi adalah mengimplementasikan elemen pada teknik game design untuk konteks selain game (fathurrahman et al., 2024) Hal ini membuat peningkatkan pembelajaran dengan membuatnya lebih menarik, berkesan dan memotivasi. Dengan menyisipkan unsur perlombaan, tantangan menarik, dan pemberian *reward* gamifikasi mendorong motivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Pemilihan pendekatan pendidikan yang tepat sangat memengaruhi kemampuan membaca siswa (Hafidz Al Irfan Manurung et al., 2024) penggunaan media dan metode pelajaran yang tepat diharapkan mampu membantu siswa untuk mengembangkan ide dan gagasan ketika menulis teks prosedur. (Zasrianita et al., 2024) selain itu, melalui kuis dan permainan berbasis teknologi, siswa dapat menerima umpan balik secara langsung, mempercepat proses pembelajaran serta membantu siswa untuk terus memahami materi yang diajarkan dengan lebih mendalam, seperti struktur berita dan kaidah jurnalistik.

Pendekatan ini juga relevan dengan kebutuhan siswa yang lebih akrab dengan teknologi dan dunia digital saat ini.

Metode gamifikasi menggunakan media *Quizizz* diaplikasikan sebagai bentuk usaha dalam memperkuat kemampuan menulis siswa siswa, khususnya dalam teks berita. *Quizizz* merupakan platform digital yang menyediakan kuis interaktif dengan elemen gamifikasi seperti poin, peringkat, dan penghargaan, yang dirancang akan menarik minat dan akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui *Quizizz*, siswa dapat mengikuti beragam jenis kuis, seperti kuis pilihan ganda dan isian singkat yang dirancang dalam bentuk kompetisi, baik dalam kelas maupun secara individu sebagai tugas rumah. Jenis-jenis kuis di *Quizizz* meliputi: (1) *live quiz*, yang dimainkan secara real-time di kelas untuk mendorong kompetisi dan partisipasi aktif siswa, (2) *homework quiz*, yang dapat dikerjakan secara mandiri di luar kelas untuk meningkatkan keterampilan secara berkelanjutan, dan (3) *practice quiz*, yang memungkinkan siswa untuk mengulang latihan dengan tujuan memperkuat pemahaman konsep tertentu. Dengan fitur-fitur ini, *Quizizz* memfasilitasi pembelajaran yang menunjukkan peningkatan variatif dan menarik, dan mendorong siswa untuk lebih cepat menguasai materi yang disampaikan dan termotivasi untuk berlatih menulis. Pendekatan ini diharapkan memberikan dorongan yang signifikan terhadap keterampilan penulisan teks berita dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis *Quizizz* terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Berita pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Triana Deli Serdang”. Tujuan penelitian ini adalah memberikan informasi yang bermanfaat mengenai pengaruh yang signifikan dengan menggunakan metode gamifikasi Berbasis *Quizizz* terhadap peningkatan keterampilan menulis teks berita, sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah dalam menulis secara mandiri. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru Bahasa Indonesia sebagai bahan untuk metode gamifikasi berbasis *Quizizz* yang bisa ditetapkan pendidik untuk siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono metode kuantitatif berlandaskan pada filsafat *positivisme* dan diterapkan pada populasi atau sampel tertentu (SUGIYONO, 2013). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Triana Deli Serdang yang berlokasi di Jl. Sederhana Dusun IX Seroja, Desa Sambirejo Timur, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Swasta Triana Deli Serdang dengan jumlah siswa pada tabel 1 dibawah ini:

**Tabel. 1 Data Jumlah Siswa SMP Swasta Triana Deli Serdang**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII	170 Siswa
2	VIII	157 Siswa
3	IX	161 Siswa
<b>Jumlah</b>		<b>488 Siswa</b>

Dalam penelitian ini, jumlah sampel yang digunakan hanya melibatkan siswa dari kelas VIII-B, dengan total 30 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive* sampling. Menurut sugiyono, (2018:5) Purposive sampling adalah

metode pemilihan sampel yang didasarkan pada kriteria atau sudut pandang itu tentu yang relevan dengan tujuan penelitian.



Tabel 1 Alur penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket, pretest dan posttest, tes hasil belajar, serta lembar observasi. Angket diberikan kepada 30 siswa di kelas kontrol dan 30 siswa di kelas eksperimen untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap pembelajaran menulis teks berita, khususnya dengan penerapan metode gamifikasi berbasis *Quizizz*. Pretest dan posttest digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa dalam menulis teks berita sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, tes hasil belajar dilakukan untuk menilai tingkat ketuntasan siswa setelah proses pembelajaran. Sementara itu, lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung di kedua kelas, sebagai data pendukung dalam analisis penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis, dengan jenis uji yang digunakan adalah uji korelasi sederhana. Uji ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan positif antara variabel independen, yaitu metode gamifikasi berbasis *Quizizz*, dengan variabel dependen, yaitu keterampilan menulis teks berita. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, menggunakan uji Shapiro-Wilk melalui program SPSS versi 25. Sementara itu, uji homogenitas digunakan untuk menilai keseragaman varians antar kelompok. Kriteria yang digunakan yaitu: jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka varians tidak homogen; jika  $> 0,05$  maka varians dianggap homogen. Seluruh uji ini mendukung keabsahan analisis data dan pengambilan kesimpulan dalam penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan program IBM SPSS versi 25. Data yang dianalisis berasal dari hasil pretest, posttest, dan angket pada siswa kelas kontrol dan eksperimen, masing-masing berjumlah 30 siswa. Hasil pretest pada variabel Y menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks berita siswa sebelum menggunakan metode gamifikasi berbasis *Quizizz* masih belum optimal, yang terlihat dari skor individu siswa yang cenderung rendah dan bervariasi. Setelah diterapkan metode gamifikasi berbasis *Quizizz* pada kelas eksperimen, skor posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional. Selain itu, hasil angket yang diberikan juga menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen memiliki respon yang lebih positif terhadap proses pembelajaran. Data lengkap mengenai skor pretest, posttest, dan angket disajikan dalam bentuk tabel pada bagian berikutnya untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai perbedaan hasil antara kedua kelompok.

**Tabel. 2 Nilai data siswa Pretest dan Posttest Kontrol**

No	Nama	Pretest	Posttest	Keterangan
1	Agnia Zahra	50	50	Tidak Tuntas
2	Agung Prasetio	40	40	Tidak Tuntas
3	Alexa Melanesia	35	50	Tidak Tuntas
4	Ardiansyah	35	40	Tidak Tuntas
5	Aurazenia	25	40	Tidak Tuntas
6	Azura Bilbillah Sihombing	35	35	Tidak Tuntas
7	Cahaya Tri Kurnia	50	50	Tidak Tuntas
8	Dewi Puspita Sari	45	45	Tidak Tuntas
9	Fadhil Anggara	40	40	Tidak Tuntas
10	Hadi Syahputra	35	40	Tidak Tuntas
11	Ilham Izza	25	25	Tidak Tuntas
12	Jessika Pertiwi	35	35	Tidak Tuntas
13	Karina Melita Sari	30	55	Tidak Tuntas
14	Meysa Dwi Anjani	30	65	Tidak Tuntas
15	Mimi Aulia Putri	30	80	Tuntas
16	M. Raffa Maulana	30	30	Tidak Tuntas
17	M. Bayu Aulia	30	30	Tidak Tuntas
18	M.Caesar Hafidz	60	100	Tuntas
19	Nayla Olivia	65	45	Tidak Tuntas
20	Niki Fadila	50	50	Tidak Tuntas
21	Novrial Zalkha	45	45	Tidak Tuntas
22	Nur Aini	35	60	Tidak Tuntas
23	Puja Amira	60	60	Tidak Tuntas
24	Ridho Kurniawan	25	25	Tidak Tuntas
25	Siti Aulia	65	70	Tidak Tuntas
26	Syakira Aulia	60	60	Tidak Tuntas
27	Syifa Ramadhani	30	40	Tidak Tuntas
28	Taher Mulyadi	35	35	Tidak Tuntas
29	Mubarik	30	45	Tidak Tuntas
30	Ahmad Fadil Ansori	30	25	Tidak Tuntas

**Tabel. 3 Nilai data siswa Pretest dan Posttest Eksperimen**

No	Nama	Pretest	Posttest	Keterangan
1	Abdul Rauf Al Gani	35	80	Tuntas
2	Adduran Nafis Sihombing	35	80	Tuntas
3	Afdhal Ramadhansyah	35	80	Tuntas
4	Afrizal Zebua	45	80	Tuntas
5	Aulia Fajri	80	90	Tuntas
6	Cahaya Baiduri	50	80	Tuntas
7	Chelsea Anazwi	65	100	Tuntas
8	Cherry Andira Iskandar	50	80	Tuntas
9	Cut Ona Dara	70	90	Tuntas
10	Daffa Al Diansyah	40	80	Tuntas
11	Devita Ramadhani	45	70	Tidak Tuntas
12	Feby Aulia	25	100	Tuntas
13	Ira Alfansyah	25	100	Tuntas
14	Lailatul Azmi Syafitri	50	80	Tuntas
15	Miftahul Ihsan Lubis	40	75	Tidak Tuntas

No	Nama	Pretest	Posttest	Keterangan
16	M. Alfarridho Dwi Andika Nst	35	70	Tidak Tuntas
17	M. Annas Quddus	25	100	Tuntas
18	M. Gali Fahrezi	100	100	Tuntas
19	M. Nazlan	25	100	Tuntas
20	M. Revan Wijaya	25	100	Tuntas
21	Nabila Siptiani	85	100	Tuntas
22	Nur Aisyah	30	90	Tuntas
23	Putri Hafizah Nasution	30	85	Tuntas
24	Rico Hamdani	40	90	Tuntas
25	Sella Audiah	50	90	Tuntas
26	Siti Aisyah	55	90	Tuntas
27	Siva Candra Syahrini	30	100	Tuntas
28	Yuda Lintang Pradika	30	70	Tidak Tuntas
29	Husna Syuhara	25	60	Tidak Tuntas
30	M. Ramdhan Syahputra	35	70	Tidak Tuntas

Untuk menilai validitas tes, digunakan rumus koreksi *product moment*. Nilai pada data siswa ini yang digunakan untuk uji validitas tes, Hasilnya dapat ditemukan pada tabel dibawah ini:

**Tabel. 4 Uji Validitas Pretest Kontrol**

No	Butir Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	Soal 1	0.382	0.361	Valid
2	Soal 2	0.454	0.361	Valid
3	Soal 3	0.582	0.361	Valid
4	Soal 4	0.651	0.361	Valid
5	Soal 5	0.434	0.361	Valid

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson, seluruh variabel dalam penelitian ini menunjukkan hubungan yang signifikan terhadap total skor. Dengan jumlah responden 30 siswa dan r tabel sebesar 0,361 pada taraf signifikansi 5%, semua nilai r hitung dari masing-masing variabel lebih besar dari r tabel, serta nilai signifikansinya ( $p < 0,05$ ). Ini menandakan bahwa seluruh variabel memiliki hubungan yang nyata dan positif terhadap total skor. Kekuatan korelasi berkisar dari sedang hingga kuat, dengan variabel keempat menunjukkan hubungan paling kuat ( $r = 0,651$ ;  $p = 0,000$ ). Secara keseluruhan, peningkatan skor pada masing-masing variabel diikuti oleh peningkatan skor total secara keseluruhan.

**Tabel. 5 Uji Validitas Posttest Kontrol**

No	Butir Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	Soal 1	0.474	0.361	Valid
2	Soal 2	0.543	0.361	Valid
3	Soal 3	0.605	0.361	Valid
4	Soal 4	0.792	0.361	Valid
5	Soal 5	0.762	0.361	Valid

Hasil analisis menunjukkan bahwa setiap soal memiliki nilai korelasi (r hitung) lebih besar dari r tabel (0,361) dan nilai signifikansi (p) kurang dari 0,05, yang berarti

hubungan antara tiap soal dengan total skor adalah positif dan signifikan. Contohnya, Soal 1 hingga Soal 5 memiliki nilai  $r$  hitung antara 0,474 hingga 0,792 dengan  $p < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa setiap soal berkontribusi secara nyata terhadap skor total, sehingga instrumen yang digunakan dinyatakan valid dan konsisten dalam mengukur kemampuan siswa.

**Tabel. 6 Uji Validitas Pretest Eksperimen**

No	Butir Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	Soal 1	0.564	0.361	Valid
2	Soal 2	0.638	0.361	Valid
3	Soal 3	0.700	0.361	Valid
4	Soal 4	0.838	0.361	Valid
5	Soal 5	0.816	0.361	Valid

Hasil analisis validitas menunjukkan bahwa seluruh soal pretest pada kelas eksperimen memiliki korelasi positif yang tinggi dan signifikan. Soal 1 hingga Soal 3 termasuk dalam kategori valid dengan hubungan yang kuat, sedangkan Soal 4 dan Soal 5 menunjukkan korelasi sangat kuat dan signifikan. Dengan nilai signifikansi di bawah 0,05, seluruh soal dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen untuk mengukur keterampilan awal menulis teks berita siswa sebelum diterapkan metode gamifikasi berbasis *Quizizz*.

**Tabel. 7 Uji Validitas Posttest Eksperimen**

No	Butir Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	Soal 1	0.466	0.361	Valid
2	Soal 2	0.471	0.361	Valid
3	Soal 3	0.651	0.361	Valid
4	Soal 4	0.429	0.361	Valid
5	Soal 5	0.652	0.361	Valid

Hasilnya memperlihatkan bahwa semua soal memiliki korelasi positif yang signifikan dengan total skor, dengan nilai korelasi berkisar antara 0,429 hingga 0,652 dan nilai signifikansi di bawah 0,05. Contohnya, Soal 3 dan Soal 5 memiliki korelasi tertinggi dengan total skor, masing-masing sebesar 0,651 dan 0,652, yang menunjukkan validitas yang sangat baik. Soal 1, Soal 2, dan Soal 4 juga menunjukkan korelasi yang signifikan, walaupun sedikit lebih rendah. Meskipun terdapat beberapa korelasi antar soal yang rendah atau bahkan negatif, yang terpenting adalah hubungan antara setiap soal dengan total skor yang menunjukkan bahwa soal-soal tersebut mampu mengukur konstruk yang sama dengan instrumen secara keseluruhan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua soal dalam instrumen ini valid dan layak digunakan dalam penelitian.

**Tabel. 8 Menghitung Reliabilitas Tes**

Reliability Statistics		
Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
Pretest Kontrol	0.742	5
Posttest Kontrol	0.750	5
Pretest Eksperimen	0.777	5
Posttest Eksperimen	0.687	5

Berdasarkan hasil pengolahan data, diketahui bahwa instrumen pretest pada kelas kontrol memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,742, sedangkan posttest pada kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,750. Kedua nilai tersebut berada di atas batas minimum, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen pada kelas kontrol memiliki reliabilitas yang baik.

Sementara itu, pada kelas eksperimen, nilai Cronbach's Alpha untuk pretest adalah 0,777, menunjukkan tingkat konsistensi yang baik dan reliabel. Adapun untuk posttest kelas eksperimen, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,687, yang meskipun sedikit di bawah batas ideal 0,70, masih dapat dikategorikan cukup reliabel, mengingat jumlah butir soal yang hanya terdiri dari lima item.

Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, baik pada kelas kontrol maupun eksperimen, memiliki tingkat reliabilitas yang memadai dan layak digunakan untuk mengukur keterampilan menulis teks berita siswa.

Uji Normalitas bertujuan untuk menilai apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang sama atau mengikuti pola distribusi normal. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji Shapiro-Wilk.

**Tabel. 9 Hasil Uji Normalitas Data**

Variabel	Statistic	Df	Sig.	Keterangan
X	0.930	30	0.050	Normal
Y	0.939	30	0.086	Normal

Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk variabel X adalah 0.050, dan untuk variabel Y adalah 0.086. Karena kedua nilai tersebut lebih besar atau sama dengan batas signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel berdistribusi normal. Dengan demikian, data dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas, menandakan bahwa sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi homogen.

**Tabel. 10 Hipotesis**

No	Hipotesis	Hasil Akhir
Ha	Terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan metode gamifikasi berbasis <i>Quizizz</i> terhadap peningkatan keterampilan menulis teks berita pada siswa kelas VIII SMP Swasta Triana Deli Serdang.	Diterima

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode gamifikasi berbasis *Quizizz*, yang digunakan sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks berita pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis artikel berita, khususnya pada siswa kelas VIII SMP Swasta Triana Deli Serdang. Peningkatan ini tercermin dari hasil nilai pretest dan posttest yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan di kedua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol, yang tidak menggunakan metode gamifikasi, nilai rata-rata pretest adalah sebesar 39,66, dan setelah mengikuti pembelajaran konvensional, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 44. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 4,34 poin. Sementara itu, pada kelas eksperimen

yang mendapatkan pembelajaran dengan metode gamifikasi berbasis *Quizizz*, nilai rata-rata pretest adalah 43,66, dan setelah perlakuan, nilai rata-rata posttest meningkat secara signifikan menjadi 86. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 42,34 poin, yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Perbedaan peningkatan skor yang mencolok ini menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi berbasis *Quizizz* berdampak positif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks berita siswa. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, metode ini juga berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

## KESIMPULAN

Keterampilan dalam menulis merupakan faktor utama yang perlu diajarkan sejak awal kepada siswa karena berperan besar dalam menunjang perkembangan intelektual mereka dan menjadi aspek yang menjadi bagian penting dari proses belajar. Dengan keterampilan menulis yang baik, siswa akan lebih mudah dalam menyampaikan ide, pengalaman, dan pemahaman terhadap berbagai materi pelajaran secara terstruktur dan kreatif. Selain itu, keterampilan menulis juga dapat melatih mereka berpikir kritis, memperkaya kosa kata, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam mengungkapkan gagasan. Pembelajaran menulis teks berita merupakan bagian penting dari penguasaan keterampilan berbahasa, khususnya dalam konteks pendidikan Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Penerapan metode gamifikasi berbasis *Quizizz* merupakan salah satu upaya meningkatkan kemampuan menulis peserta didik terbukti memberikan penyelesaian yang inovatif dan efektif dalam mengatasi masalah tersebut. Secara teoretis, gamifikasi menggabungkan unsur permainan ke dalam konteks pembelajaran yang mampu memberikan motivasi, keterlibatan, dan daya saing siswa dalam mengikuti proses belajar. *Quizizz* sebagai salah satu platform gamifikasi mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta memberikan umpan balik langsung bagi siswa, yang sangat mendukung proses internalisasi konsep menulis teks berita.

Peserta didik Kelas VIII SMP Swasta Triana Deli Serdang pada tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan perubahan signifikan setelah menjalani pembelajaran keterampilan menulis teks berita metode gamifikasi berbasis *quizizz*. Perubahan tersebut didukung oleh data yang diperoleh dari berbagai tes, termasuk observasi, angket dan dokumentasi foto. Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang tepat dapat menghasilkan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan menulis. Dengan demikian, secara teoritis, dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi berbasis *Quizizz* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks berita siswa, karena mampu membangun lingkungan belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Almeida, C., Kalinowski, M., Uchôa, A., & Feijó, B. (2023). Negative effects of gamification in education software: Systematic mapping and practitioner perceptions. *Information and Software Technology*, 156. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2022.107142>

- Alpa, M., Penulisan Berita Bayan Lin, D.-D., Zulfikar Ali, A., Kusuma, Y., & Tabligh Majelis Kiai, K. (2023). DASAR-DASAR PENULISAN BERITA. *Jurnal Dakwah Islam*, 7(1), 2580–3972. <http://ejournal.idia.ac.id/index.php/bayan-linnaas>
- Anggarawati, N. M., & dkk. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PAILKEM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS EKSPLANASI. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Dewi, E., Sari, L., & Murtadlo, A. (2017). PENGEMBANGAN TEKNIK PEMBELAJARAN MENULIS DAN MEMBACA MELALUI GERAKAN LITERASI SEKOLAH. In *Jurnal Ilmu Budaya* (Vol. 1).
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- fathurrahman, muhammad wima, gerdiani, anisa, & sardi, indra lukmana. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi Learning Management System Dengan MDA Framework Berdasarkan ARCS Model. *E-Proceeding of Engineering*.
- Firdaus, O. W., & Tamsin, A. C. (2019). KARAKTERISTIK STRUKTUR DAN KEBAHASAAN TEKS BERITA KARYA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 12 PADANG. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Fitriani, Y., & Indah Utami, P. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Berita Melalui Model Problem Based Learning dan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 9(1).
- Hafidz Al Irfan Manurung, M., Putri Arisqa, W., Haical Eriyanto Marpaung, M., & Islam Negeri Sumatera Utara, U. (2024). ANALISIS PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 15 DESA PADANG GENTING KAB. BATU BARA. In *Journal of Language and Literature Education (JoLaLE)* (Vol. 1, Issue 3).
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hasibuan Abiyon, A., Mala, D., Susanti Alpionita, N., & Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, P. (2024). KEMAMPUAN MENULIS TEKS TANGGAPAN BERDASARKAN FILM PENDEK SISWA KELAS IX SMP NEGERI 8 KOTA BENGKULU. *Journal of Language and Literature Education (JoLaLE)*, 1.
- Hidayah, H. (2024). ANALIS WACANA KRITIS TEKS BERITA MENGGUNAKAN PENDEKATAN SARA MILLS. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(1). <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Dewantara, I. P. M. (2024). Penerapan Model Scramble dalam Pembelajaran Teks Berita Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 437–450. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i2-8>
- MARDIYAH. (2016). KETERAMPILAN MENULIS BAHASA INDONESIA MELALUI KEMAMPUAN MENGEMBANGKAN STRUKTUR PARAGRAF. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Lidya Maukar, A., Wardhani, A. R., Wahyu Iriananda, S., & Andarwati, M. (2018). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 3(1), 2022.
- Persadanta, E., Ferry, B., Koagouw, V. I. A., & Kalangi, J. S. (2019). ANALISIS ISI UNSUR KELENGKAPAN BERITA PADA MEDIA ONLINE MANADOPOSTONLINE.COM.

- Puspita, R. (2020). PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS CERPEN MENGGUNAKAN TEKNIK TERBIMBING DENGAN MEDIA CERPEN. *Jurnal Ilmiah SARASVATI*, 2(1).
- SUGIYONO. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan RND*. PENERBIT ALFABETA.
- Ulfa, N., Alam, J. B., Bengkalis, K., & Riau, P. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENULIS TEKS BERITA DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DENGAN MEDIA TEKS BERITA Nur Ulfa SMP Negeri 11 Bengkalis. *Jurnal Ilmiah SARASVATI*, 4(2), 201–206.
- Utari, V., & Rambe, R. N. (2023). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menulis Pada Siswa Kelas Rendah di SD/MI. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 12, Issue 3). <https://jurnaldidaktika.org>
- Zasrianita, F., Zakaria, J., Aprilinola, T., Sari, I. A., Meltavia, R., Supriadi, H., & Fas Bengkulu, U. (2024). KEMAMPUAN MENULIS TEKS PROSEDUR KELAS VII C SMP NEGERI 9 KOTA BENGKULU. *Journal of Language and Literature Education (JoLaLE)*, 1.