KEEFEKTIFAN MODEL *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS VII DI MTS AL MADANI

Andini Hartiyana[1], Burhan Sidik[2], Laksmita Nur Afiati[3]
[1]Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP Purwakarta
[2]Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP Purwakarta
[3]Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP Purwakarta
Alamat e-mail : [1]ahartiyana@gmail.com, [2]burhan@stkip-purwakarta.ac.id,
[3]Laksmitanur_a@stkip-purwakarta.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low ability of seventh-grade students at MTs Al Madani in writing descriptive texts, caused by limited vocabulary mastery, difficulties in developing ideas, and the use of less innovative learning methods. This study aims to examine the effectiveness of the Game-Based Learning model assisted by the Quizizz application in improving the descriptive text writing skills of seventh-grade students at MTS Al Madani. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental one group pretest-posttest design. The sample consisted of 23 students selected using the purposive sampling technique. Data were collected through tests, namely pretest and posttest. The data were analyzed using the Wilcoxon test and N-Gain calculation. The results showed that the average pretest score of 58.04 increased to 76.09 in the posttest. The Wilcoxon test result showed a significance value of < 0.001 (p < 0.05), indicating a significant difference between the pretest and posttest results. In addition, the N-Gain score of 0.4193 was categorized as moderate improvement. Therefore, it can be concluded that the Game-Based Learning model assisted by Quizizz is effective in improving students' descriptive text writing skills.

Keywords: Game-Based Learning, Quizizz, descriptive text writing skills

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII MTs Al Madani yang disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata, kesulitan mengembangkan ide, serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII MTS Al Madani. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian berjumlah 23 siswa yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,04 meningkat menjadi 76,09 pada *posttest*. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi < 0,001 (p < 0,05), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest*

dan *posttest.* Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,4193 termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Game-Based Learning* berbantuan Quizizz efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Quizizz, keterampilan menulis teks deskripsi

A. Pendahuluan

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berperan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat mengungkapkan ide, pengalaman, dan pengetahuan dalam bentuk bahasa tulis yang sistematis serta mudah dipahami. Menulis tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan literasi peserta didik. Mardiyah (2016) menyatakan bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa produktif yang digunakan untuk menyampaikan gagasan kepada pembaca melalui media tulis secara efektif. Sejalan dengan itu, Dalman (2020) menjelaskan bahwa menulis merupakan proses menuangkan pikiran, pengalaman, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan yang tersusun secara sistematis sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

Salah satu keterampilan menulis yang diajarkan pada jenjang SMP/MTs adalah menulis teks deskripsi. Teks deskripsi bertujuan menggambarkan objek, tempat, suasana, atau peristiwa secara rinci sehingga pembaca memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang dideskripsikan (Nurhidayati, Harjito, & Suwandi, 2020). Menurut Rahayu, Razak, & Hakim (2019), penulisan teks deskripsi memerlukan kemampuan observasi yang baik serta penggunaan kosakata yang tepat dan detail. Selain itu, keterampilan menuls merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang penting untuk dikembangkan karena menjadi sarana dalam menuangkan gagasan, pengalaman, dan informasi secara tertulis (Trismanto, 2017).

Meskipun demikian, keterampilan menulis masih menjadi salah satu aspek berbahasa yang sulit dikuasai peserta didik. Dalman (2020) menyebutkan bahwa menulis

merupakan keterampilan berbahasa yang kompleks karena melibatkan kemampuan mengembangkan ide, mengorganisasikan gagasan, memilih kosakata yang tepat, serta menerapkan kaidah kebahasaan secara benar. Permasalahan tersebut juga ditemukan pada peserta didik kelas VII MTs Al Madani. Berdasarkan hasil observasi awal, peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan gagasan, menyusun struktur teks secara runtut, memilih kosakata yang sesuai, serta menggunakan ejaan dan tanda baca secara tepat. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung pengembangan keterampilan menulis.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Integrasi teknologi dalam pembelajaran juga relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Budiman, 2022; Sahib dkk., 2023; I. Azwar dkk., 2023; Bakti dkk., 2024).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Game-Based Learning* (GBL). Model ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Prensky (2001) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik karena sesuai dengan karakteristik generasi digital. Pendapat tersebut diperkuat oleh Gee (2003) yang menyatakan bahwa permainan mampu mendorong peserta didik terlibat aktif dalam pemecahan masalah dan konstruksi pengetahuan. Selain itu, Plass, Homer, & Kinzer (2015) mengemukakan bahwa *Game-Based Learning* berpotensi meningkatkan motivasi, keterlibatan emosional, dan hasil belajar peserta didik. Secara teoritis, model ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (Azwar dkk., 2023).

Implementasi *Game-Based Learning* dapat didukung oleh penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Quizizz menyediakan berbagai fitur interaktif seperti *leaderboard*, skor otomatis, batas waktu pengerjaan, dan umpan balik langsung yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kompetitif (Jong & Tacoh, 2024). Selain sebagai media evaluasi, Quizizz juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Rahmawati, Nisa, Astuti, Fajariyani, & Suliyanti, 2022). Penelitian Hidayati dan Aslam (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz efektif meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik, sedangkan Humairoh H (2023) menemukan bahwa aplikasi tersebut mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz maupun model *Game-Based Learning* memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Khuzaifah (2024) menemukan bahwa Quizizz mampu meningkatkan hasil evaluasi menulis puisi siswa SMP. Kasrul (2024) menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* efektif meningkatkan keterampilan menulis teks biografi. Sementara itu, Izzani Yuliana (2024) membuktikan bahwa kombinasi *Game-Based Learning* dan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, sedangkan Putri & Nuroh (2023) menemukan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan keefektifan *Game-Based Learning* maupun Quizizz, penelitian yang secara khusus menguji keefektifan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz terhadap keterampilan menulis teks deskripsi pada peserta didik tingkat madrasah tsanawiyah masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz serta menguji keefektifan model tersebut dalam meningkatkan keterampilan menulis

teks deskripsi peserta didik kelas VII MTs Al Madani.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* berbentuk *One-Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz. Pada desain ini, pengukuran dilakukan dua kali, yaitu melalui *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan diberikan kepada kelompok yang sama tanpa melibatkan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2024), desain *One-Group Pretest–Posttest* memungkinkan peneliti mengukur perubahan yang terjadi sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2026 di MTs Al Madani, Purwakarta. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 45 peserta didik. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2024). Berdasarkan pertimbangan kesesuaian karakteristik peserta didik dan rekomendasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, kelas VII B yang berjumlah 23 peserta didik dipilih sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik melalui *pretest* dan *posttest*. Menurut Sugiyono (2024), tes merupakan instrumen atau alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan, keterampilan, pengetahuan, intelegensi, bakat, maupun minat yang dimiliki oleh individu. Observasi dilakukan untuk mengamati keaktifan, keterlibatan, dan respons peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz. Adapun dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa daftar nilai, lembar tes, perangkat pembelajaran, dan dokumentasi kegiatan penelitian.

Instrumen penelitian berupa tes menulis teks deskripsi yang dinilai

menggunakan rubrik penilaian berdasarkan aspek isi, organisasi isi, pilihan kata (diksi), penggunaan kalimat, serta ejaan dan tanda baca. Penyusunan rubrik penilaian mengacu pada teori penilaian keterampilan menulis yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro (2013). Validitas instrumen menggunakan validitas isi (*content validity*) melalui teknik *expert judgement* dengan melibatkan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu, reliabilitas instrumen diuji menggunakan teknik *inter-rater reliability* dengan melibatkan dua penilai, yaitu peneliti dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tingkat reliabilitas dianalisis menggunakan korelasi Pearson dengan bantuan SPSS versi 27.

Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk untuk mengetahui distribusi data *pretest* dan *posttest*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test.* Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik setelah penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan Quizizz. Selanjutnya, keefektifan penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Sebelum Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbantuan Quizizz

Tabel 1 Statistik Deskriptif Nilai *Pretest*

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
23	30	75	58.04	10.307

Kemampuan awal peserta didik dalam menulis teks deskripsi diukur melalui kegiatan *pretest* yang dilaksanakan sebelum penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai *pretest* peserta didik memiliki skor minimum 30 dan skor maksimum 75 dengan nilai rata-rata sebesar 58,04 serta standar deviasi 10,307. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam menulis teks deskripsi masih tergolong rendah dan belum mencapai hasil yang optimal.

Rendahnya kemampuan menulis peserta didik terlihat dari masih terbatasnya kemampuan mereka dalam mengembangkan ide, menyusun struktur teks deskripsi secara runtut, serta menggunakan kaidah kebahasaan yang sesuai. Sebagian peserta didik juga mengalami kesulitan dalam menggambarkan objek secara rinci sehingga tulisan yang dihasilkan belum mampu memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih memerlukan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif dan membantu mereka mengembangkan keterampilan menulis secara lebih sistematis.

Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Setelah Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbantuan Quizizz

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz, kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik diukur kembali melalui kegiatan *posttest*.

Tabel 2 Statistik Deskriptif Nilai *Posttest*

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
23	55	90	76.09	8.785

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai *posttest* memiliki skor minimum 55 dan skor maksimum 90 dengan nilai rata-rata sebesar 76,09 serta standar deviasi 8,785. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan model yang diterapkan

Peningkatan kemampuan peserta didik terlihat dari kenaikan nilai rata-rata sebesar 18,05 poin dibandingkan dengan hasil *pretest*. Selain itu, peningkatan nilai minimum dari 30 menjadi 55 menunjukkan bahwa perbaikan kemampuan tidak hanya terjadi pada peserta didik tertentu, tetapi juga terjadi secara lebih merata pada seluruh peserta didik. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan model *Game-Based* Learning berbantuan aplikasi Quizizz

memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi.

Uji Normalitas dan Uji Hipotesis

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas *Shapiro–Wilk*

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Nilai_*Pretest*	.931	23	.114
Nilai_*Posttest*	.906	23	.034

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas *Shapiro–Wilk* untuk mengetahui distribusi data penelitian. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,114, sedangkan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,034. Karena nilai signifikansi *posttest* lebih kecil dari 0,05, data penelitian dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik, yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Tabel 4 Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

Data	Nilai
Total N	23
Test Statistic	276.000
Standard Error	32.780
Standardized Test Statistic	4.210
Asymptotic Sig (2-sided test)	.000

Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik.

Uji N-Gain

Tabel 5 Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai_*Pretest*	23	50	75	58.04	10.307
Nilai_*Posttest*	23	55	90	76.09	8.785
N_Gain	23	.17	.75	.4193	.19483

Efektivitas peningkatan kemampuan menulis peserta didik dianalisis menggunakan uji N-Gain. Hasil analisis menunjukkan bahwa

nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,4193. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* serta hasil uji N-Gain yang berada pada kategori sedang. Dengan demikian, model pembelajaran yang diterapkan dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik kelas VII MTs Al Madani.

Keefektifan Model *Game-Based Learning* Berbantuan Quizizz terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik kelas VII MTs Al Madani. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 58,04 pada saat *pretest* menjadi 76,09 pada saat *posttest*. Selain itu, hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil uji N-Gain sebesar 0,4193 yang berada pada kategori sedang juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut mampu memberikan peningkatan yang nyata terhadap keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik.

Peningkatan keterampilan menulis peserta didik tidak terlepas dari karakteristik model *Game-Based Learning* yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Melalui berbagai aktivitas berbasis permainan, peserta didik terlibat secara langsung dalam proses belajar

sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan pendapat Prensky (2001) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena sesuai dengan karakteristik generasi digital. Pendapat tersebut diperkuat oleh Gee (2003) yang menjelaskan bahwa permainan dapat mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif. Secara teoretis, temuan penelitian ini juga mendukung pendekatan konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dan memungkinkan mereka membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung(Azwar dkk., 2023).

Peningkatan kemampuan menulis peserta didik terlihat dari kemampuan mereka dalam mengembangkan ide, menyusun struktur teks secara lebih sistematis, serta menggunakan kosakata yang lebih tepat dalam mendeskripsikan objek. Sebelum perlakuan diberikan, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan isi tulisan dan menggambarkan objek secara rinci. Setelah mengikuti pembelajaran, tulisan yang dihasilkan menunjukkan struktur yang lebih jelas, deskripsi yang lebih detail, serta penggunaan unsur kebahasaan yang lebih sesuai. Temuan ini sejalan dengan pendapat Dalman (2020) yang menyatakan bahwa keterampilan menulis berkembang melalui latihan yang terarah dan pengalaman belajar yang mendukung proses pengembangan ide. Selain itu, Nurhidayati dkk. (2020) menjelaskan bahwa keberhasilan menulis teks deskripsi dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dalam mengamati objek dan mengungkapkannya melalui pilihan kata yang tepat.

Keberhasilan penerapan model *Game-Based Learning* dalam penelitian ini juga didukung oleh penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Fitur-fitur seperti *leaderboard*, skor otomatis, batas waktu pengerjaan, dan umpan balik langsung mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sekaligus kompetitif. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Temuan ini sejalan dengan

Jong & Tacoh (2024) yang menyatakan bahwa Quizizz mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, Rahmawati dkk. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* dan Quizizz memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Hidayati & Aslam (2021) menemukan bahwa Quizizz mampu meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik, sedangkan Humairoh H. (2023) menunjukkan bahwa aplikasi tersebut dapat meningkatkan minat belajar. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Khuzaifah (2024), Kasrul (2024), Kusuma, Kusumajanto, Handayani, & Febrianto (2022), serta Islam, Komalasari, Masyitoh, Juwita, & Adnin (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz maupun *Game-Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, partisipasi, dan keterampilan peserta didik dalam berbagai konteks pembelajaran.

Meskipun hasil uji *N-Gain* menunjukkan kategori sedang, temuan ini tetap mengindikasikan bahwa model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi. Tingkat peningkatan yang belum mencapai kategori tinggi dapat dipengaruhi oleh keterbatasan waktu perlakuan serta kompleksitas keterampilan menulis yang memerlukan latihan secara berkelanjutan. Oleh karena itu, penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz perlu dilakukan secara konsisten agar peningkatan keterampilan menulis peserta didik dapat berlangsung secara lebih optimal.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada integrasi model *Game-Based Learning* dan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada peserta didik tingkat madrasah tsanawiyah. Kebaruan tersebut memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi dan gamifikasi. Dengan demikian, model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz dapat dijadikan sebagai

alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik kelas VII MTs Al Madani sebelum penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,04. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 76,09. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,4193 termasuk dalam kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan Quizizz cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi model *Game-Based Learning* dengan aplikasi Quizizz dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendukung pengembangan keterampilan menulis. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis teks deskripsi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih luas agar keefektifan model pembelajaran dapat diuji secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Azwar, I., Inayah, S., Rahmawati, F., Kusuma, A. E., Prasetyahadi, W., Jumiatiningsih, … Sukamto, A. (2023). TEORI-TEORI PENDIDIKAN (Tim Penerbit, Ed.). Majalengka: CV. Edupedia Publisher.

Arikunto, S. (2013). PROSEDUR PENELITIAN, Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta..

Dalman. (2020). Keterampilan Membaca. pt Grafindo Persada.

Gee, J. Paul. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.

Nurgiyantoro, B. (2013). PENILAIAN PEMBELAJARAN BAHASA. Yogyakarta: BEFE.

Prensky. (2001). Computer Games and Learning :Digital Game-Based Learning (Vol. 1). New York :McGraw-Hill,2001.

Sahib, M., Syahruddin, S., & Saleh, M. S. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA.

Sugiyono. (2024). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D. Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

Bakti, J., Bangsa, B., Dewayanti, N. P., Sugiharti, R. E., Rikmasari, R., & Islam, U. (2024). PEMILIHAN MODEL PEMBELAJARAN YANG INOVATIF DALAM IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA DI DESA SUKABUNGAH.

Budiman, B. (2022). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia), 2(2), 149. https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2098

Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 4(2), 251. https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038

Humairoh H. (2023). Pengunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam. https://doi.org/10.30596/jippi.v1i1.1

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, 10(3), 619. https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640

Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 12(1), 131–147. https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344

Kasrul. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Game Based Learning pada Keterampilan Penulisan Teks Biografi bagi Siswa Kelas X di SMAIT Ulul Albab Tarakan.

Khuzaifah, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi QUIZIZZ dalam Evaluasi Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa SMPN 228 JakartaTahun Pelajaran 2023/2024.

Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 7(1), 28. https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028

Mardiyah. (2016). KETERAMPILAN MENULIS BAHASA INDONESIA MELALUI KEMAMPUAN

MENGEMBANGKAN STRUKTUR PARAGRAF. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Volume 3.

Nurhidayati, N., Harjito, & Suwandi. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS DESKRIPSI MENGGUNAKAN MEDIA BAGAN BERBASIS KONTEKSTUAL UNTUK SMP KELAS VII KOTA SEMARANG (Development Of Teaching Materials Writing Description Text Using Contextual-Based Chart Media For Smp Class Vii, Semarang City). Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Program Pascasarjana Universitas PGRI Semarang.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. Educational Psychologist, 50(4), 258–283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533

Putri, N. E., & Nuroh, Z. (2023). Efektivitas menggunakan Quizizz untuk Skill Menulis di Sekolah Menengah Pertama.

Rahayu, S. S., Razak, A., & Hakim, N. (2019). Teks Deskripsi dan Pembelajarannya. JURNAL TUAH Pendidikan dan Pengajaran Bahasa, 1(2). Diambil dari https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JTUAH/

Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD, 2(1), 55–66. https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335

Trismanto. (2017). KETERAMPILAN MENULIS DAN PERMASALAHANNYA. Vol.03/1/April/2017.