

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN  
MENULIS TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS X  
SMA NEGERI 1 KEBUN TEBU**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**DOLA AZKANI PUTRI  
NPM 2213041093**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

### EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 KEBUN TEBU

Oleh

DOLA AZKANI PUTRI

Kemampuan menulis teks deskripsi siswa yang masih rendah memerlukan dukungan media digital yang efektif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kebun Tebu.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen semu (*Quasi-Experiment*) dengan desain *Nonequivalent Control Group*. Sampel penelitian berjumlah 100 siswa yang terbagi ke dalam kelas eksperimen (menggunakan *Quizizz*) dan kelas kontrol (menggunakan media interaktif sederhana *Educandy*). Data dikumpulkan melalui instrumen tes menulis teks deskripsi pada tahap *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen dengan rerata nilai meningkat dari 41,26 menjadi 72,58, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 46,08 menjadi 54,38. Analisis efektivitas menunjukkan nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,52 (kategori sedang), jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,14 (kategori rendah). Hasil uji-t independen terhadap *posttest* menghasilkan nilai *Sig. (2-tailed)*  $0,000 < 0,05$ , yang membuktikan adanya perbedaan efektivitas yang signifikan antar kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* lebih efektif secara signifikan dalam peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi dibandingkan dengan penggunaan media *Educandy*.

**Kata Kunci:** *Quizizz, Educandy, Menulis Teks Deskripsi, Efektivitas Media*

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECTIVENESS OF USING QUIZIZZ IN TEACHING DESCRIPTIVE TEXT WRITING TO TENTH-GRADE STUDENTS OF SMA NEGERI 1 KEBUN TEBU**

**By**

**DOLA AZKANI PUTRI**

*Students' ability to write descriptive texts, which remains relatively low, requires the support of effective and interactive digital media. This study aims to examine the effectiveness of using the Quizizz application in teaching descriptive text writing to tenth-grade students at SMA Negeri 1 Kebun Tebu.*

*The research method used is a quantitative quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group design. The sample consisted of 100 students divided into an experimental class (using Quizizz) and a control class (using a simple interactive media, Educandy). Data were collected through descriptive text writing tests administered at the pretest and posttest stages.*

*The results showed a significant improvement in the experimental class, with the average score increasing from 41.26 to 72.58, while the control class improved from 46.08 to 54.38. The effectiveness analysis indicated that the N-Gain score of the experimental class was 0.52 (moderate category), which is considerably higher than that of the control class at 0.14 (low category). The independent t-test on posttest results yielded a Sig. (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$ , indicating a significant difference in effectiveness between the two groups. Therefore, it can be concluded that the use of Quizizz is significantly more effective in improving students' ability to write descriptive texts compared to the use of Educandy.*

**Keywords:** *Quizizz, Educandy, Descriptive Text Writing, Media Effectiveness*

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENULIS TEKS DESKRIPSI SISWA  
KELAS X SMA NEGERI 1 KEBUN TEBU**

**Oleh**

**DOLA AZKANI PUTRI**

**Skripsi**

**Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**pada**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

Judul Skripsi

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZZZ  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS  
DESKRIPSI SISWA KELAS X SMA NEGERI  
1 KEBUN TEBU**

Nama Mahasiswa

**Dola Azkani Putri**

Nomor Pokok Mahasiswa

**2213041093**

Program Studi

**Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Jurusan

**Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas

**Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Siti Samhati, M.Pd.**

**NIP 196208291988032001**

**Rahmat Prayogi, M.Pd.**

**NIP 199108142019031010**

**2. Ketua Jurusan**

**Pendidikan Bahasa dan Seni**

**Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.**

**NIP 197003181994032002**


**MENGESAHKAN**

1. **Tim Penguji**

**Ketua : Dr. Siti Samhati, M.Pd.**



**Sekretaris : Rahmat Prayogi, M.Pd.**



**Penguji : Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.**



2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**

**NIP 198705042014041001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 23 April 2026**

## SURAT PERNYATAAN

Sebagai *civitas academica* Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dola Azkani Putri  
NPM : 2213041093  
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa;

1. Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing skripsi;
2. Dalam karya tulis ini terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. Saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 23 April 2026



Dola Azkani Putri

2213041093

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Pagelaran, Pringsewu pada 15 Juni 2003. Saat ini penulis tinggal di Desa Muara Jaya I, Kebun Tebu, Lampung Barat. Penulis adalah anak pertama dari pasangan Bapak Rudi Setiawan dan Ibu Sri Hendri Yani. Penulis memiliki satu adik laki-laki bernama Muhammad Alfindi Akbar.

Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Sinar Luas pada tahun 2015, pendidikan menengah pertama di MTs Negeri 1 Kotabumi pada tahun 2018, dan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Kebun Tebu pada tahun 2021. Penulis diterima di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung pada tahun 2022 melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Perluasan Akses Pendidikan (PMPAP).

Selama menjadi Mahasiswa, penulis pernah menjadi anggota bidang sosial (2022 – 2023) dan anggota bidang pendidikan (2023 –2024) Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni (HMJPBS). Penulis juga pernah menjadi anggota bidang kebahasaan pada tahun 2022 –2024 di Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (IMABSI).

## MOTO

أَلَا إِنَّ نَصْرَ اللَّهِ قَرِيبٌ

“Ingatlah, sesungguhnya pertolongan Allah itu dekat”

(QS. Al-Baqarah: 214)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih kepada Allah Swt. atas selesainya pengerjaan skripsi ini, maka skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Orang tua tersayang, Bapak Rudi Setiawan dan Ibu Sri Hendri Yani yang selalu memberikan dukungan doa, cinta, kasih dan tenaganya kepada penulis sehingga menjadi alasan penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Adik tersayang, Muhammad Alfindi Akbar yang selalu menjadi penyemangat bagi penulis agar menjadi panutan yang baik.
3. Dosen Pembimbing I, Ibu Dr. Siti Samhati, M.Pd., dan Dosen Pembimbing II, Rahmat Prayogi, M.Pd. yang telah membimbing penulis dalam pengerjaan skripsi ini dengan sabar.
4. Seluruh dosen PBSI yang telah membimbing dan memberikan ilmu dengan ikhlas kepada penulis.
5. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam proses menyelesaikan skripsi.
6. Almamater kebanggaan, Universitas Lampung.

## SANWACANA

Alhamdulillah puji syukur saya ucapkan kepada Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu”. Penulis menyadari banyak pihak yang telah memberikan kritik, saran, dukungan dan doa kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
2. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Rahmat Prayogi, M.Pd. selaku Koordinator Prodi, Dosen Pembimbing II sekaligus Pembimbing Akademik penulis yang senantiasa meluangkan waktu dan tenaga dalam membimbing penulis dengan penuh kesabaran, memberikan ilmu, semangat, motivasi, kritik, dan saran yang membangun selama penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan ilmu, kritik, dan saran yang membangun untuk penulis guna penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan lebih baik.
5. Dr. Siti Samhati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu dalam membimbing penulis dengan penuh kesabaran, memberikan ilmu, semangat, motivasi, kritik, dan saran yang membangun selama penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang senantiasa dengan sabar menyampaikan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki kepada penulis selama perkuliahan ini.
7. Teman kandung tersayang Dela Aprilita dan Diesta Bella Istikoma yang selalu memberi dukungan dan kebersamaan penulis sejak pendidikan Sekolah Dasar.
8. Uti Desna Azzahra Koenang, teman sekaligus saudari tempat penulis mencurahkan segala suka duka sejak masa MTs sampai saat ini.
9. Sarah Amelia dan Putri Yuliya Miftahul Istiqomah, sahabat tersayang sejak masa SMA penulis sampai saat ini, yang selalu memberi dukungan dan mewarnai kehidupan penulis.
10. Anieg Ulfa Maghpieroh, teman seperjuangan yang selalu menemani, membantu, dan menyayangi penulis dalam segala proses perkuliahan.
11. Mba Adelia Rizky, kakak tingkat PBSI 2021 yang selalu baik, membantu dan mendukung penulis.

Harapan peneliti, hasil penelitian mengenai efektivitas media digital ini tidak hanya menjadi syarat kelulusan semata, tetapi juga dapat menjadi referensi yang berdaya guna bagi kemajuan pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Peneliti memohon maaf atas segala kekurangan yang ada dan senantiasa mengharapkan kritik serta saran yang membangun demi kesempurnaan di masa mendatang. Semoga kebaikan dari semua pihak yang telah membantu mendapatkan balasan yang melimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Bandar Lampung, April 2026

Dola Azkani Putri

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>iii</b>
<b>MENYETUJUI</b> .....	<b>iv</b>
<b>MENGESAHKAN</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran.....	8
2.2 Media Pembelajaran Quizizz.....	11
2.2.1 Kelebihan dan Kekurangan Quizizz .....	12

2.2.2	Potensi Quizizz dalam Pembelajaran Menulis Kreatif .....	13
2.3	Media Pembelajaran Educandy .....	14
2.3.1	Karakteristik dan Fitur Educandy .....	15
2.3.2	Kelebihan dan Kekurangan Educandy .....	15
2.4	Teks Deskripsi .....	15
2.4.1	Definisi Teks Deskripsi .....	15
2.4.2	Pembelajaran Teks Deskripsi di SMA .....	17
2.5	Kerangka Pikir Penelitian .....	19
2.6	Hipotesis Penelitian .....	21
2.6.1	Hipotesis Komparatif (Uji- <i>t</i> / <i>Independent Sample T-Test</i> ) .....	22
2.6.2	Hipotesis Uji <i>N-Gain</i> (Peningkatan) .....	22
<b>III.</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
3.1	Desain Penelitian .....	23
3.2	Populasi dan Sampel .....	24
3.2.1	Populasi .....	24
3.2.2	Sampel .....	25
3.3	Teknik Pengumpulan Data dan Jenis Data .....	26
3.3.1	Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.3.2	Jenis Data .....	27
3.4	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....	27
3.5	Instrumen Penelitian Menulis Teks Deskripsi .....	27
3.6	Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Quizizz .....	34
3.7	Uji Prasyarat Instrumen Penelitian .....	36
3.8	Variabel Penelitian .....	41
3.9	Prosedur Pelaksanaan Penelitian .....	42
<b>IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	43
4.1.1	Gambaran Umum Penelitian .....	43
4.1.2.1	Deskripsi Pemanfaatan Media Quizizz .....	48
4.1.2.2	Deskripsi Kompetensi Menulis Teks Deskripsi .....	48
4.1.2	Analisis Efektivitas Pemanfaatan Media Quizizz terhadap Kompetensi Menulis Teks Deskripsi .....	49
4.1.2.1	Hasil Analisis Data Uji Prasyarat Instrumen Penelitian ...	49
4.1.2.2	Analisis Data Hasil Penelitian .....	51
4.1.2.2.1	Analisis Data Hasil Belajar Siswa .....	52
4.1.2.2.2	Data Hasil <i>Pretest</i> .....	54
4.1.2.2.3	Data Hasil <i>Posttest</i> .....	57
4.1.2.2.4	Hasil Analisis Data Gain .....	61
4.1.2.2.5	Interpretasi Hasil Analisis .....	61
4.1.3	Hasil Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Quizizz .....	62

4.2 Pembahasan.....	64
4.2.1 Pembahasan Analisis Hasil Penelitian .....	65
4.2.2 Pembahasan Analisis Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa .....	66
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>71</b>
5.1 Simpulan .....	71
5.2 Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Pengundian Sampel.....	26
4.1 Perbandingan Rata-Rata Nilai.....	52
4.2 Perbandingan Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> .....	55
4.3 Rata-Rata Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian.....	23
3.2 Indikator, Deskriptor, Skala Penilaian Penelitian dan Deskripsi Mengukur Kemampuan Menulis Teks Deskripsi .....	28
3.3 Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Quizizz .....	34
3.4 Interpretasi Kriteria Validitas .....	37
3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Kemampuan Menulis Teks Deskripsi.....	37
3.6 Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Menulis Teks Deskripsi.....	38
3.7 Klasifikasi <i>N-gain</i> .....	39
3.8 Klasifikasi Pernyataan Positif-Negatif.....	41
3.9 Kategori Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Membuat Teks Deskripsi.....	41
4.1 Hasil Uji Validitas Keterampilan Menulis Teks Deskripsi.....	50
4.2 Hasil Uji Reliabilitas Soal Kemampuan Menulis Teks Deskripsi.....	51
4.3 Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Teks Deskripsi Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	52
4.4 Statistik Deskriptif Data <i>Pretest</i> .....	54
4.5 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	55
4.6 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	56
4.7 Statistik Deskriptif Data <i>Posttest</i> .....	57
4.8 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	58
4.9 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	59
4.10 Hasil Uji <i>t Posttest</i> .....	60
4.11 Data Rata-Rata <i>N-gain</i> Keterampilan Menulis Teks Deskripsi.....	61
4.12 Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Quizizz .....	62
4.13 Rata-Rata Skor per Indikator .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Soal <i>Pretest</i> .....	80
Lampiran 2. Soal <i>Posttest</i> (Kelas Kontrol) .....	81
Lampiran 3. Soal <i>Posttest</i> (Kelas Eksperimen).....	82
Lampiran 4. Lembar Penilaian.....	83
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Instrumen Penelitian.....	84
Lampiran 6. Hasil Penilaian Instrumen Penelitian oleh Ahli.....	86
Lampiran 7. Panduan Operasional Penggunaan Media Quizizz.....	92
Lampiran 8. Panduan Operasional Penggunaan Media Educandy .....	99
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian .....	120
Lampiran 10. Data Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen...	123
Lampiran 11. Data Rata-Rata <i>N-gain</i> Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Kelas Eksperimen .....	130
Lampiran 12. Data Rata-Rata <i>N-gain</i> Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Kelas Kontrol.....	132
Lampiran 13. Hasil Analisis Angket Tanggapan Siswa .....	134
Lampiran 14. Hasil Uji Analisis Data Menggunakan IBM SPSS.26 .....	137
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian.....	139
Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	140
Lampiran 17. Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	141
Lampiran 18. Dokumentasi.....	147

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 mengalami transformasi paradigma yang sangat signifikan sebagai konsekuensi logis dari era globalisasi yang dikenal sebagai era keterbukaan (*era of openness*). Fenomena ini ditandai dengan akselerasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang mendisrupsi berbagai sendi kehidupan (Hasibuan, 2019). Pendidikan pada era ini dituntut untuk mampu membangun masyarakat berpengetahuan (*knowledge-based society*) yang menguasai lima pilar utama, yaitu: (a) literasi TIK dan media, (b) kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), (c) kecakapan pemecahan masalah (*problem solving*), (d) keterampilan komunikasi efektif, serta (e) kemampuan kolaborasi (Setyawan, 2020). Kelima kompetensi tersebut tidak sekadar menjadi instrumen pendukung efektivitas di ruang kelas, namun menjadi pondasi bagi siswa dalam menghadapi kompleksitas tantangan dunia kerja dan dinamika sosial yang semakin berbasis pada sistem digitalisasi (Agustina, 2025).

Dalam konteks pendidikan modern, fokus pembelajaran tidak lagi terbatas pada transfer pengetahuan statis, melainkan pada pengembangan kecakapan individu dan sosial. Hal ini menuntut reposisi peran guru tidak lagi sebagai satu-satunya otoritas penyedia informasi, melainkan sebagai fasilitator dan motivator yang piawai mengorkestrasi berbagai sumber belajar melalui kemajuan teknologi (Nuraini, 2024). Relevansi kurikulum di abad ke-21 pun harus adaptif terhadap keberagaman kebutuhan siswa, dengan mengintegrasikan kreativitas, literasi digital, dan resiliensi terhadap perubahan (Lubis dkk., 2023). Kebijakan Kurikulum Merdeka hadir sebagai langkah strategis pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui fleksibilitas perangkat ajar yang selaras dengan karakteristik serta minat belajar siswa (Irawan, 2023). Implementasi kurikulum ini menuntut guru untuk

meningkatkan kualifikasi profesionalnya guna menghadapi persaingan pendidikan di tingkat global (Maulidia, 2023).

Salah satu saluran utama untuk menginternalisasi keterampilan abad ke-21 adalah melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam disiplin ilmu ini, siswa diarahkan untuk menguasai empat kemahiran berbahasa yang integratif, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Susanti, 2023). Keterampilan menulis, khususnya, menjadi indikator krusial dalam membekali siswa dengan kemampuan menyampaikan ide secara kreatif, kritis, dan reflektif. Pembelajaran bahasa saat ini idealnya bersifat multidisipliner sehingga siswa mampu beradaptasi dalam kehidupan modern yang bersinergi dengan ilmu pengetahuan (Wulansari, 2023). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA menekankan pada pendekatan berbasis proyek dan kemampuan literasi yang mendalam (Baidhawi, 2024).

Literasi sebagai pondasi utama pendidikan mencakup kemampuan memahami konteks sosial dan budaya melalui berbagai genre teks. Salah satu materi penting dalam kurikulum kelas X SMA adalah teks deskripsi. Menulis teks deskripsi merupakan keterampilan yang menuntut kemampuan observasi tajam dan pemilihan diksi yang tepat agar pembaca dapat memvisualisasikan objek secara konkret. Hal ini sejalan dengan pandangan Syafutra dan Samhati (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran menulis pada hakikatnya merupakan upaya untuk melatih siswa dalam menuangkan ide dan perasaan secara tertulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan serta struktur teks yang tepat. Berdasarkan standar capaian pembelajaran (SK Kepala BSKAP, 2022), kompetensi menulis diarahkan untuk membangun kemandirian siswa dalam mengekspresikan gagasan secara sistematis. Namun, pesatnya perkembangan teknologi informasi menuntut adanya adaptasi media pembelajaran agar materi yang bersifat deskriptif tidak terasa membosankan (Pare, 2023).

Untuk mencapai target kompetensi tersebut, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sebuah keniscayaan. Penggunaan perangkat digital dalam menyajikan materi ajar terbukti mampu menciptakan interaksi yang lebih

dinamis antara guru dan siswa (Mahyudi, 2023). *Platform* digital yang bersifat interaktif, seperti kuis berbasis gim (*game-based learning*), dapat meningkatkan atensi dan partisipasi aktif siswa di kelas (Purba, 2023). Pendekatan ini dikenal dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), yang mengharuskan guru mengintegrasikan materi ajar dengan strategi pedagogis dan alat teknologi yang tepat (Hanik, dkk., 2023).

TPACK menjadi kompetensi strategis bagi guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Kebun Tebu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Chaniago, 2024). Melalui penerapan TPACK, guru dapat mengidentifikasi materi yang sulit, seperti struktur teks deskripsi yang kompleks, dan mengemasnya dalam media digital yang inklusif serta mandiri (Fakhriyah, dkk., 2025). Salah satu *platform* yang memenuhi kriteria teknologi instruksional yang efektif adalah Quizizz. Quizizz merupakan berbasis gim edukasi yang menawarkan fitur interaktif seperti kuis daring, presentasi interaktif, dan umpan balik langsung (*real-time feedback*). Berbeda dengan media berbasis gim sederhana, Quizizz memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi formatif dengan fitur gamifikasi yang lebih kompleks, yang sangat krusial dalam memicu motivasi belajar (Pakudu, dkk., 2024).

Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran menulis teks deskripsi selaras dengan kebutuhan siswa usia remaja (Gen-Z) yang sangat akrab dengan gawai. Quizizz menyediakan fitur *Lesson* yang dapat menggabungkan materi deskriptif dengan elemen visual dan audio sehingga membantu siswa memahami ciri kebahasaan teks sebelum praktik menulis (Hafidh, 2023). Penerapan teknologi ini merupakan upaya sistematis dalam perancangan, pemanfaatan, dan evaluasi pembelajaran guna mencapai tujuan instruksional yang optimal (Prayogi, 2020). Realitanya, meskipun penggunaan media digital mulai diinisiasi, banyak guru masih menggunakan *platform* yang fiturnya terbatas sehingga belum mampu merangsang daya berpikir kreatif secara maksimal (Rizqiyah, 2025).

Berdasarkan pra-penelitian yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 2 Februari 2026 di SMA Negeri 1 Kebun Tebu, ditemukan fenomena bahwa kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X masih rendah. Proses belajar-mengajar pada

kelas kontrol selama ini telah menggunakan bantuan media digital berbasis gim sederhana, yakni Educandy. Namun, penggunaan Educandy yang hanya mengedepankan mekanik permainan kata dasar dirasa belum memberikan stimulus yang cukup signifikan. Meskipun sekolah memiliki fasilitas TIK yang memadai, pemanfaatan fitur gamifikasi yang lebih mendalam belum optimal. Hasil observasi menunjukkan siswa tetap mengalami hambatan dalam mengekspresikan detail objek karena keterbatasan interaktivitas pada media tersebut. Ditemukan bahwa siswa mengalami kebuntuan ide dalam mengeksplorasi diksi dan imajinasi karena keterbatasan interaksi pada media yang digunakan. Fenomena ini menunjukkan bahwa media digital yang ada saat ini belum cukup memantik daya berpikir kreatif siswa, sehingga diperlukan transisi ke *platform* yang memiliki tingkat interaktivitas lebih mendalam.

Peneliti memilih Quizizz sebagai solusi karena *platform* ini mendukung fitur gamifikasi yang lebih komprehensif dibandingkan Educandy. Jika Educandy lebih bersifat *casual games* untuk penguatan kosakata, Quizizz memiliki keunggulan dalam fitur laporan analisis mendalam dan mode kecepatan mandiri (*student-paced mode*) yang lebih kompetitif. Perbandingan antar dua media digital ini bertujuan untuk melihat sejauh mana level gamifikasi memengaruhi kemampuan menulis teks deskripsi tanpa adanya bias dari metode non-digital. Landasan akademis penelitian ini bersandar pada teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuannya melalui eksplorasi teknologi secara aktif.

Berbagai penelitian terdahulu memperkuat urgensi penggunaan Quizizz. Penelitian Kinanti (2025) membuktikan bahwa Quizizz adalah alat yang sangat valid, reliabel, dan efektif untuk mengevaluasi hasil belajar dibandingkan metode biasa. Sejalan dengan itu, Khoiriyatin, dkk. (2025) menemukan bahwa siswa yang menggunakan *platform game* edukatif menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibanding kelompok kontrol dengan media digital standar. Data kuantitatif dari penelitian Hasanah, dkk. (2024) juga menegaskan bahwa elemen interaktif memiliki korelasi kuat ( $r = 0,901$ ) terhadap peningkatan kreativitas siswa. Namun, hingga saat ini, belum ada penelitian mengenai efektivitas Quizizz dibandingkan media digital sederhana terhadap kemampuan menulis teks deskripsi di SMA Negeri 1 Kebun

Tebu. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu yang menggunakan Quizizz?
2. Bagaimanakah kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu yang menggunakan media interaktif sederhana Educandy?
3. Apakah penggunaan Quizizz lebih efektif dibandingkan media interaktif sederhana Educandy dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu yang menggunakan Quizizz.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu yang menggunakan media interaktif sederhana Educandy.
3. Menguji dan membuktikan efektivitas penggunaan Quizizz dibandingkan dengan media interaktif sederhana Educandy dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi berbagai pihak, baik secara teoretis maupun praktis, sebagaimana diuraikan di bawah ini:

### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur ilmu pengetahuan terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya Quizizz, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini memberikan kontribusi pada literatur mengenai penggunaan media interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori mengenai efektivitas integrasi teknologi dalam keterampilan menulis, khususnya dalam membantu siswa menyusun teks deskripsi secara sistematis dan kreatif.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan nyata bagi pihak-pihak berikut:

1. Bagi guru, penelitian ini memberikan referensi mengenai alternatif media pembelajaran digital yang inovatif melalui penggunaan Quizizz dan Educandy. Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mentransformasi metode pengajaran konvensional menjadi lebih variatif dan interaktif, sehingga mampu mengoptimalkan minat serta kemampuan menulis siswa sesuai dengan karakteristik media yang digunakan.
2. Bagi siswa, penggunaan Quizizz diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan menantang sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dengan fitur interaktif yang tersedia, siswa diharapkan lebih mudah memahami struktur dan ciri kebahasaan teks deskripsi, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas tulisan mereka.
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan atau referensi dasar bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai efektivitas *platform* digital dalam meningkatkan keterampilan berbahasa atau kompetensi lainnya pada jenjang pendidikan menengah atas.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

### 1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital yaitu Quizizz dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.

### 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu tahun ajaran 2025/2026. Sampel yang digunakan terdiri atas dua kelas, yaitu kelas X Eksperimen (50 siswa) dan kelas X Kontrol (50 siswa).

### 3. Materi Penelitian

Materi yang difokuskan dalam penelitian ini terbatas pada materi teks deskripsi, khususnya mengenai kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang tepat.

### 4. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kebun Tebu, Kabupaten Lampung Barat.

### 5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Februari 2026.

### 6. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain Quasi Experimental menggunakan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Fokus pengukuran terletak pada perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen yang menggunakan media Quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan media Edycandy.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Media Pembelajaran

Secara terminologi, kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang memiliki arti "tengah", dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara etimologis, konsep ini mengacu pada segala sesuatu yang memegang peranan sebagai agen perantara, penyalur, atau penghubung komunikasi. Dalam cakupan pedagogis, media didefinisikan sebagai instrumen strategis yang digunakan untuk mentransmisikan pesan pembelajaran dan informasi edukatif dari guru kepada siswa agar tercipta pemahaman yang selaras (Magdalena, 2021).

Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat teknis semata, melainkan mencakup unsur manusia (guru), materi (bahan ajar), hingga lingkungan fisik yang mampu mengondisikan situasi belajar secara efektif. Kehadiran unsur-unsur tersebut memungkinkan siswa untuk mengakuisisi pengetahuan, menginternalisasi sikap, serta mengasah keterampilan baru secara lebih optimal. Dalam struktur instruksional modern, media bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan komponen fundamental yang memiliki urgensi signifikan dalam menyokong dinamika interaksi di ruang kelas. Pemanfaatan media yang dirancang secara tepat dan relevan terbukti mampu memberikan pengaruh transformatif terhadap kualitas pelaksanaan kurikulum serta secara linear meningkatkan capaian hasil belajar yang diraih oleh siswa (Hawa, dkk. 2025).

#### 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara mendasar dimaknai sebagai alat atau sarana berisi materi ajar yang ditempatkan di lingkungan belajar siswa untuk memancing minat serta aktivitas mereka (Arsyad, 2023). Hal ini mencakup seluruh perangkat fisik maupun materi yang digunakan oleh pengajar selama proses instruksional demi

mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan (Yaumi, 2017). Secara luas, media berperan sebagai penyalur pesan dari pengajar kepada siswa yang mampu merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa selama proses belajar mengajar berlangsung (Rohima, 2023).

Para ahli pendidikan telah memberikan batasan yang memperkuat urgensi media dalam pendidikan. Gerlach dan Ely (1980) menjelaskan bahwa media memiliki cakupan luas, yakni meliputi manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dalam pandangan ini, guru dan lingkungan sekolah pun merupakan bagian dari media itu sendiri. Sejalan dengan hal tersebut, Gagne dan Briggs (1979) mendefinisikan media sebagai seluruh komponen fisik dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar, yang meliputi buku, rekaman, hingga perangkat komputer.

Lebih lanjut, Schramm (1977) menitikberatkan media sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, di mana kehadiran media merupakan bentuk perluasan dari kemampuan guru dalam menyampaikan informasi. Batasan ini dipertegas oleh AECT (1977) yang menyatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sementara itu, Heinich, Molenda, dan Russel (1996) memandang media sebagai saluran komunikasi atau perantara yang membawa informasi dari sumber menuju penerima, yang apabila membawa pesan instruksional, maka disebut sebagai media pembelajaran.

Penggunaan media yang tepat di dalam kelas terbukti berpotensi meningkatkan semangat belajar serta mencegah terjadinya verbalisme, yakni kondisi di mana siswa hanya menghafal istilah tanpa memahami maknanya secara mendalam. Media membantu siswa membangun alur berpikir yang lebih teratur, memperdalam pemahaman materi, serta menjadi sarana internalisasi nilai-nilai positif (Andriani dkk., 2024). Oleh karena itu, penyediaan media belajar yang praktis dan efisien menjadi salah satu langkah strategis dalam memperbaiki kualitas pendidikan secara berkelanjutan (Fatria, 2018).

Dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia, peran media menjadi krusial karena pembelajaran tidak boleh hanya terpaku pada penguasaan teori, melainkan harus mengasah empat keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Guru memerlukan media interaktif agar siswa tidak sekadar menjadi penerima informasi yang pasif, melainkan terlibat langsung dalam mempraktikkan keterampilan berbahasa tersebut (Praheto dkk., 2017). Sebagai bagian integral dari sistem pendidikan, media berfungsi sebagai alat bantu vital dalam mencapai tujuan kurikulum Bahasa Indonesia (Chajidah, 2023).

Mengingat karakteristik pelajaran Bahasa Indonesia yang sering kali dianggap membosankan oleh siswa, integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menawarkan solusi media yang efektif untuk menarik perhatian (Chajidah, 2023). Media berbasis teknologi mampu menciptakan interaksi yang lebih dinamis dan berkualitas di dalam kelas. Dengan pemanfaatan media yang efisien dan berbasis TIK, pengajar dapat mengeliminasi rasa jenuh siswa sekaligus memastikan proses pembelajaran Bahasa Indonesia berjalan lebih efektif, aktif, dan menyenangkan.

### **2.1.2 Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki karakteristik yang beragam tergantung pada bentuk, cara penyajian, dan teknologi yang digunakan. Pengelompokan ini bertujuan agar guru dapat memilih media yang paling tepat sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa. Secara umum menurut Rohima (2023), jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

#### **1. Media Visual**

Media visual adalah jenis media yang hanya mengandalkan indra penglihatan siswa. Media ini berfungsi untuk memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret.

- 1) Media visual diam, meliputi foto, ilustrasi, gambar, grafik, bagan, dan poster.
- 2) Media visual cetak, meliputi buku teks, modul, dan lembar kerja siswa (LKPD).

Dalam menulis teks deskripsi, media visual diam sering digunakan untuk memberikan stimulus berupa objek yang akan dideskripsikan oleh siswa.

## 2. Media Audio

Media audio adalah media yang pesannya hanya diterima melalui indra pendengaran. Media ini sangat bergantung pada suara, artikulasi, dan intonasi. Contohnya rekaman suara, radio, *podcast*, dan musik. Media ini membantu siswa dalam aspek menyimak untuk memahami deskripsi lisan.

## 3. Media Audio-Visual

Media ini menggabungkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Media audio-visual dianggap lebih efektif karena melibatkan lebih banyak indra siswa sekaligus. Contohnya video pembelajaran, film dokumenter, dan siaran televisi edukasi. Video dapat memberikan gambaran yang lebih hidup mengenai objek yang akan dideskripsikan, seperti suasana pasar atau keindahan alam.

## 4. Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Media berbasis TIK atau multimedia interaktif merupakan perkembangan terbaru yang mengintegrasikan berbagai elemen (teks, gambar, suara, animasi, dan video) yang bersifat interaktif. Kategori media inilah yang menjadi landasan konseptual bagi pemanfaatan Quizizz. *Platform* ini memiliki karakteristik yang bersifat dua arah, memungkinkan adanya umpan balik langsung (*feedback*), dan dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat digital. Contohnya media simulasi, gim edukasi, kuis interaktif (Quizizz, Kahoot), dan *Learning Management System* (LMS).

### 2.2 Media Pembelajaran Quizizz

Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dapat dipahami melalui lensa teori behaviorisme, yang berfokus pada penguatan dan pengulangan sebagai cara untuk membentuk perilaku belajar siswa. Teori ini, yang dipelopori oleh B.F. Skinner, menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi antara stimulus dan respons, di mana penguatan positif dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya perilaku yang diinginkan (Skinner, 1965). Dalam konteks penggunaan Quizizz, *platform* ini memberikan umpan balik langsung kepada siswa melalui skor dan penghargaan, yang berfungsi sebagai penguatan positif. Ketika siswa

menjawab pertanyaan dengan benar, mereka mendapatkan poin dan pengakuan, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih lanjut.

Quizizz memungkinkan pengulangan materi melalui kuis yang dapat diakses berulang kali sehingga siswa dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Penelitian yang dilakukan oleh Tama, dkk., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka, karena *platform* ini menciptakan lingkungan yang mendukung penguatan positif dan pengulangan yang efektif. Dengan demikian, penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran sejalan dengan prinsip-prinsip teori behaviorisme, yang dapat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik.

### **2.2.1 Kelebihan dan Kekurangan Quizizz**

Quizizz telah menjadi salah satu alat pembelajaran yang populer di kalangan guru dan siswa, terutama dalam konteks pembelajaran daring. Dengan fitur-fitur interaktif dan gamifikasi yang ditawarkannya, Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Namun, seperti alat pembelajaran lainnya, Quizizz memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan oleh guru dan siswa. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran menurut Salsabila. dkk. (2020).

#### **1. Kelebihan Quizizz**

##### **1) Interaktivitas dan Keterlibatan Siswa**

Quizizz dirancang dengan elemen permainan yang menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat berkompetisi satu sama lain, yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dinamis.

##### **2) Umpan Balik Langsung**

*Platform* ini memberikan umpan balik langsung kepada siswa setelah mereka menjawab pertanyaan. Umpan balik membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi.

### 3) Fleksibilitas dan Aksesibilitas

Quizizz dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk *smartphone*, tablet, dan komputer. Ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, yang sangat berguna dalam konteks pembelajaran daring.

### 4) Kemudahan Penggunaan

Antarmuka Quizizz yang intuitif memudahkan guru untuk membuat kuis dan siswa untuk berpartisipasi. Guru dapat dengan cepat membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, termasuk pilihan ganda, isian, dan pertanyaan gambar.

### 5) Analisis Data

Quizizz menyediakan laporan analitik yang membantu guru untuk melacak kemajuan siswa dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Data ini dapat digunakan untuk menyesuaikan pengajaran dan strategi pembelajaran.

## 2. Kekurangan Quizizz

### 1) Ketergantungan pada Teknologi

Penggunaan Quizizz memerlukan akses internet dan perangkat yang memadai. Di daerah dengan infrastruktur teknologi yang kurang baik, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses *platform* ini.

### 2) Keterbatasan dalam Jenis Pertanyaan

Penggunaan Quizizz memerlukan akses internet dan perangkat yang memadai. Di daerah dengan infrastruktur teknologi yang kurang baik, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses *platform* ini.

### 3) Keterbatasan dalam Interaksi Sosial

Meskipun Quizizz memungkinkan interaksi antar siswa, interaksi ini tidak sebanding dengan diskusi tatap muka yang dapat terjadi dalam pengaturan kelas tradisional. Hal ini dapat mengurangi kesempatan siswa untuk belajar dari satu sama lain secara langsung.

## 2.2.2 Potensi Quizizz dalam Pembelajaran Menulis Kreatif

Implementasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa, khususnya menulis teks deskripsi, memberikan nilai tambah melalui fitur gamifikasi yang komprehensif. Menurut Arsyad (2023), penggunaan media visual dan interaktif dapat memperkuat retensi ingatan siswa terhadap materi yang kompleks. Quizizz tidak hanya berfungsi

sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai stimulus kognitif melalui fitur-fitur berikut:

1. *Feedback* Instan dan Pembelajaran Mandiri

Quizizz memberikan umpan balik langsung kepada siswa setelah menjawab pertanyaan. Hal ini memungkinkan siswa untuk segera mengidentifikasi kekeliruan dalam pemahaman konsep struktur atau kebahasaan teks deskripsi secara mandiri.

2. Visualisasi Materi yang Konkret

Melalui integrasi gambar dan meme yang relevan, Quizizz mampu mengubah objek deskripsi yang abstrak menjadi lebih konkret bagi siswa. Hal ini sangat membantu dalam menstimulasi ide-ide kreatif saat proses mengonstruksi teks.

3. Lingkungan Belajar yang Kompetitif dan Menyenangkan

Fitur *leaderboard* dan *power-ups* menciptakan atmosfer kompetisi yang sehat. Motivasi ekstrinsik ini mendorong siswa untuk lebih fokus dan teliti dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga berdampak positif pada hasil akhir penulisan mereka (Utami, dkk., 2024).

Dengan demikian, penggunaan Quizizz bukan sekadar digitalisasi kuis, melainkan sebuah upaya untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa generasi Z yang cenderung menyukai interaksi digital.

### 2.3 Media Pembelajaran Educandy

Educandy merupakan salah satu *platform* berbasis web dan yang dirancang untuk membantu guru menciptakan berbagai permainan edukatif secara cepat dan sederhana. Media ini mengusung slogan "*making learning sweeter*" dengan mengubah konten pembelajaran menjadi aktivitas permainan yang menarik. Menurut Hanafi (2022), Educandy memungkinkan integrasi materi pembelajaran ke dalam delapan jenis permainan interaktif, seperti teka-teki silang, pencarian kata, dan pencocokan pasangan kata. Keunggulan utama media ini terletak pada kemudahan operasionalnya, di mana guru hanya perlu memasukkan daftar kosakata atau pertanyaan, dan secara otomatis akan mengonversinya menjadi beberapa bentuk permainan sekaligus.

### 2.3.1 Karakteristik dan Fitur Educandy

Educandy memiliki karakteristik yang berfokus pada penguatan aspek kognitif melalui pengulangan kata dan konsep (Wahyuni, 2023). Beberapa fitur utama yang tersedia meliputi:

1. *Word Search*: Membantu siswa dalam mengenali ejaan dan kosakata yang relevan dengan materi teks deskripsi.
2. *Anagrams*: Melatih ketelitian siswa dalam menyusun kembali huruf-huruf menjadi kata sifat atau kata benda yang tepat.
3. *Match-up*: Membantu siswa menghubungkan identitas objek dengan deskripsi rinciannya.

Dalam pembelajaran menulis teks deskripsi, Educandy berperan sebagai instrumen untuk memperkaya diksi siswa sebelum masuk ke tahap pengonstruksian teks secara utuh. Meskipun memiliki fitur gamifikasi, Educandy cenderung lebih statis dibandingkan media digital lainnya karena tidak menyediakan fitur kompetisi *real-time* atau *leaderboard* yang kompleks.

### 2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Educandy

Penggunaan Educandy di dalam kelas memiliki kelebihan berupa antarmuka yang bersih dan bebas iklan sehingga tidak memecah konsentrasi siswa. Namun, media ini memiliki keterbatasan dalam hal variasi soal Educandy lebih efektif digunakan untuk evaluasi tingkat rendah (*low order thinking skills*) seperti menghafal kosakata dan definisi, namun kurang maksimal jika digunakan untuk melatih kemampuan menulis narasi yang panjang secara langsung (Setiawan, 2024). Oleh karena itu, dalam kelas kontrol, media ini digunakan sebagai pembanding untuk melihat sejauh mana penguasaan kosakata dasar memengaruhi kualitas tulisan teks deskripsi siswa.

## 2.4 Teks Deskripsi

### 2.4.1 Definisi Teks Deskripsi

Teks deskripsi pada dasarnya merupakan instrumen komunikasi tulis yang mengandalkan kekuatan visualisasi bahasa untuk menghadirkan kembali sebuah objek ke dalam alam pikiran pembaca. Merujuk pada Kamus Besar Bahasa

Indonesia (KBBI), deskripsi diartikan sebagai pemaparan atau penggambaran melalui kata-kata secara jelas dan terperinci mengenai suatu hal, baik berupa benda, manusia, maupun tempat. Definisi ini selaras dengan pemikiran Gorys Keraf (1981) yang menegaskan bahwa deskripsi merupakan bentuk wacana yang menyajikan objek sedemikian rupa sehingga pembaca merasa seolah-olah objek tersebut hadir secara fisik di hadapan mereka. Melalui teknik ini, penulis menciptakan semacam impresi visual melalui bahasa sehingga pembaca tidak sekadar menyerap rangkaian kalimat, tetapi diajak untuk melihat sendiri realitas yang sedang digambarkan, sebuah konsep yang juga ditekankan oleh Arjuni (2026) bahwa keberhasilan teks ini diukur dari kemampuan pembaca dalam membayangkan objek, tempat, atau peristiwa secara jernih.

Keberhasilan sebuah teks deskripsi tidak hanya bertumpu pada aspek penglihatan semata, melainkan juga pada kepiawaian penulis dalam menyentuh berbagai pengalaman sensorik secara multindrawi. Susanti (2024) memaparkan bahwa deskripsi yang ideal melibatkan pancaindra secara aktif sehingga pembaca mampu mendengar, merasakan, bahkan mencium aroma dari suasana yang sedang diuraikan. Dimensi ini diperkaya oleh pandangan Henry Guntur Tarigan (1986) yang melihat deskripsi sebagai sarana untuk melukiskan suatu kisah dengan tujuan mengajak pembaca memahami dan menikmati objek sebagaimana yang dialami secara personal oleh penulisnya. Dengan demikian, teks deskripsi berfungsi sebagai jembatan transfer pengalaman sensorik yang mendalam, yang dalam pembelajaran di tingkat SMA, menuntut siswa untuk mengasah kepekaan mereka terhadap detail-detail konkret di lingkungan sekitar.

Dalam proses penyusunannya, teks deskripsi sering kali berada di antara batas objektivitas faktual dan interpretasi subjektif. E. Kosasih (2021) mendefinisikan teks ini sebagai media yang menyajikan gambaran objek secara apa adanya atau faktual, di mana penulis terikat pada detail nyartadari subjek yang dibahas. Di sisi lain, Ulfa, N. (2018) berpendapat bahwa teks deskripsi adalah teks yang menggambarkan objek dengan cara memerinci objek secara subjektif atau melukiskan kondisi objek dari sudut pandang penulis. Hal ini senada dengan pendapat Utami (2024) yang menyatakan bahwa sebuah deskripsi lahir dari perpaduan antara hasil pengamatan objektif dengan kesan serta perasaan penulis.

Keseimbangan antara fakta dan kesan pribadi ini menjadi poin penting dalam penelitian mengenai persepsi siswa, sebab cara siswa memahami materi teks deskripsi melalui media interaktif seperti *Quizizz* akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka dalam mengolah data lapangan menjadi narasi yang bermakna.

Selain itu, ditinjau dari aspek komunikatif, teks deskripsi merupakan sarana untuk menciptakan daya khayal atau imajinasi kreatif pada pembaca. Zainurrahman (2013) berpendapat bahwa menulis deskripsi pada hakikatnya adalah kegiatan memindahkan hasil pengamatan ruang ke dalam bentuk tulisan linear. Penulis dituntut untuk memiliki ketajaman observasi agar mampu menangkap aspek-aspek mikroskopis dari sebuah objek yang sering kali luput dari perhatian biasa. Dengan demikian, teks deskripsi bukan sekadar kumpulan kata-kata, melainkan sebuah rekonstruksi realitas yang memungkinkan terjadinya pertukaran kognitif antara penulis dan pembaca mengenai sebuah fenomena.

Sebagai bentuk karya tulis yang menuntut presisi, teks deskripsi memerlukan ketelitian tinggi dalam setiap penyajian detailnya. Atar Semi dalam Aswat (2019) menekankan pentingnya memberikan perincian seteliti mungkin agar pembaca dapat membayangkan keadaan secara nyata tanpa muncul keraguan atau ambiguitas. Proses pemberian detail yang intensif ini, menurut Anggraini (2025), memiliki fungsi kognitif untuk memperluas cakrawala pengetahuan pembaca melalui pelukisan hakikat objek yang sebenarnya. Secara menyeluruh, teks deskripsi dalam kurikulum Bahasa Indonesia merupakan keterampilan kognitif yang melibatkan proses seleksi stimulus, organisasi informasi, dan interpretasi makna. Integrasi teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat mempertajam persepsi siswa sehingga mereka mampu menghasilkan karya tulis yang tidak hanya benar secara faktual, namun juga mampu menggugah imajinasi pembacanya secara utuh.

#### **2.4.2 Pembelajaran Teks Deskripsi di SMA**

Keberhasilan penguasaan materi bahasa Indonesia di tingkat SMA sangat bergantung pada pemahaman dasar mengenai jenis-jenis teks, salah satunya adalah teks deskripsi. Pembelajaran materi ini memiliki karakteristik khusus yang menekankan pada ketajaman observasi dan kemampuan memvisualisasikan realitas

ke dalam tulisan. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai berbagai aspek yang melingkupi pembelajaran teks deskripsi di sekolah menengah:

1. Esensi dan Tujuan Pedagogis Teks Deskripsi

Pembelajaran teks deskripsi pada jenjang SMA merupakan bagian integral dari pengembangan literasi yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan linguistik, tetapi juga pada pengasahan kognitif. Berdasarkan pandangan E. Kosasih (2021), pembelajaran ini bertujuan agar siswa mampu menyajikan gambaran mengenai suatu objek secara faktual dan terperinci. Di tingkat SMA, fokus utamanya bukan lagi sekadar menyebutkan ciri fisik, melainkan bagaimana siswa mampu mentransformasikan hasil observasi yang teliti menjadi rangkaian kalimat yang memiliki daya gugah indrawi. Hal ini sejalan dengan pendapat Henry Guntur Tarigan (1986) bahwa menulis deskripsi adalah upaya melukiskan objek sedemikian rupa sehingga pembaca dapat merasakan dan memahami pengalaman penulisnya secara utuh.

2. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif

Secara substantif, pembelajaran teks deskripsi di jenjang ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas observasi. Siswa dituntut untuk melakukan analisis mendalam terhadap objek, memilah bagian-bagian yang signifikan, dan menyusunnya menjadi struktur yang sistematis. Menurut Anggraini (2025), penggunaan berbagai pancaindra (visual, auditori, dan kinestetik) dalam teks deskripsi memberikan kesan yang lebih dalam dan membantu siswa mengkan keterampilan mendeskripsikan dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas siswa juga teruji ketika mereka harus memilih diksi dan majas yang tepat untuk menghidupkan suasana tanpa menghilangkan keaslian objek yang dideskripsikan.

3. Urgensi Keterlibatan Aktif Siswa

Pembelajaran yang efektif di kelas X SMA menuntut adanya keterlibatan aktif (*active learning*) dari siswa. Proses pemahaman materi teks deskripsi tidak akan mencapai hasil maksimal jika siswa hanya memosisikan diri sebagai penerima informasi pasif. Sebagaimana dijelaskan oleh Meliansa. (2024), teks deskripsi berfungsi memberikan gambaran detail agar pembaca mampu berimajinasi, oleh karena itu, dalam proses belajarnya, siswa harus dilatih

untuk menjadi pengamat yang peka. Keterlibatan aktif ini mencakup kemampuan siswa dalam mengidentifikasi struktur teks mulai dari identifikasi hingga deskripsi bagian serta membedah kaidah kebahasaan yang digunakan.

#### 4. Pemanfaatan Stimulus dalam Pembelajaran Bahasa

Dalam konteks persepsi, keberhasilan siswa dalam menguasai materi teks deskripsi sangat dipengaruhi oleh kualitas stimulus yang diterima selama proses pembelajaran. Nisa, dkk. (2023) menekankan bahwa keadaan psikologis dan perhatian individu terhadap objek atau materi akan mewarnai persepsi mereka. Jika proses pembelajaran mampu menyajikan objek deskripsi secara kontekstual dan menarik, maka siswa akan memiliki persepsi yang positif dan motivasi yang lebih tinggi untuk mendalami materi tersebut. Hal ini menjadi krusial karena penguasaan teks deskripsi merupakan fondasi bagi siswa SMA sebelum mereka mempelajari jenis teks yang lebih kompleks seperti eksposisi atau argumentasi.

#### 5. Penilaian dan Indikator Keberhasilan Materi

Indikator keberhasilan dalam pembelajaran materi ini di tingkat SMA diukur dari kemampuan siswa dalam memproduksi teks yang memenuhi kriteria kelengkapan struktur dan ketepatan kaidah. Menurut Nisa, dkk. (2023), persepsi individu terhadap sebuah materi akan memengaruhi hasil akhirnya. Apabila siswa mempersepsikan teks deskripsi sebagai materi yang relevan dengan kebutuhan komunikasi mereka, maka hasil penulisan deskripsi mereka cenderung lebih tajam dan mendalam. Penilaian tidak hanya berfokus pada hasil tulisan, tetapi juga pada proses bagaimana siswa mampu memerinci objek secara subjektif maupun objektif sesuai dengan standar yang ditetapkan dalam kurikulum bahasa Indonesia.

## 2.5 Kerangka Pikir Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media gamifikasi modern (Quizizz) dibandingkan dengan media edukatif digital sederhana (Educandy) dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi. Alur pemikiran dalam penelitian ini disusun secara sistematis sebagai berikut:

### 1. Masalah Awal

Proses pembelajaran menulis teks deskripsi di sekolah masih menghadapi kendala signifikan. Identifikasi masalah menunjukkan rendahnya kemampuan siswa dalam mendeskripsikan objek secara mendetail, yang berakar pada rendahnya motivasi belajar. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang cenderung statis dan kurang mampu memicu imajinasi siswa.

### 2. Intervensi Media Pembelajaran (Tindakan)

Sebagai solusi, dilakukan intervensi berupa penerapan dua jenis media pembelajaran digital berbasis *game* dengan pendekatan berbeda:

- 1) Kelas Eksperimen: Diberikan perlakuan menggunakan media Quizizz. Media ini dipilih karena keunggulannya pada fitur gamifikasi yang interaktif, kompetitif secara *real-time*, dan dinamis, yang diharapkan mampu memicu keterlibatan aktif dan ekspresi siswa.
- 2) Kelas Kontrol: Menggunakan media Educandy. Media ini digunakan sebagai pembanding yang representatif dari media edukatif sederhana. Meskipun berbasis digital dan memiliki unsur *game* (seperti *puzzle* atau kuis), Educandy memiliki visual yang lebih statis, interaksi yang lebih sederhana, dan kurang menonjolkan fitur kompetisi langsung dibanding Quizizz.

### 3. Landasan Teoretis dan Proses Pembelajaran

Implementasi kedua media ini berlandaskan pada Teori Konstruktivisme (Piaget), yang menekankan pada pengalaman belajar aktif dan mandiri untuk membangun pengetahuan.

- 1) Proses di Kelas Eksperimen: Pembelajaran berlangsung dalam suasana dinamis, interaktif, dan penuh semangat kompetisi yang sehat, yang secara aktif memicu imajinasi dan ekspresi siswa.
- 2) Proses di Kelas Kontrol: Pembelajaran berlangsung secara terstruktur menggunakan fitur game sederhana dari Educandy. Siswa tetap aktif secara mandiri (konstruktivisme), namun dalam suasana yang lebih tenang dan fokus pada latihan penguasaan materi yang statis.

#### 4. Hasil Akhir dan Kesimpulan

Setelah intervensi selesai, dilakukan pengukuran terhadap variabel terikat (Y), yaitu kemampuan menulis teks deskripsi. Hasil tulisan siswa dievaluasi berdasarkan kriteria penulisan yang sistematis, imajinatif, dan kontekstual. Perbandingan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol akan menjadi dasar untuk menyimpulkan Efektivitas Penggunaan Quizizz (apakah media gamifikasi modern lebih efektif daripada media edukatif sederhana) dalam pembelajaran menulis teks deskripsi siswa SMA.

Berdasarkan uraian di atas, maka alur pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan kerangka pikir sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir Penelitian**

#### 2.6 Hipotesis Penelitian

Untuk menguji kebenaran secara objektif, disusunlah hipotesis penelitian sebagai acuan analisis statistik. Hipotesis ini digunakan untuk membandingkan efektivitas antara penggunaan media Quizizz pada kelas eksperimen dan media Educandy pada kelas kontrol. Adapun hipotesis statistik yang diajukan adalah sebagai berikut:

### **2.6.1 Hipotesis Komparatif (Uji-t/*Independent Sample T-Test*)**

Hipotesis ini digunakan untuk membandingkan apakah ada perbedaan signifikan antara hasil akhir (*posttest*) kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz dengan kelas kontrol yang menggunakan Educandy.

1. H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara penggunaan media Quizizz dan media Educandy terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu.
2. H<sub>a</sub>: Terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara penggunaan media Quizizz dan media Educandy terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu.

### **2.6.2 Hipotesis Uji N-Gain (Peningkatan)**

Hipotesis ini digunakan untuk melihat apakah peningkatan kemampuan (selisih *pretest* dan *posttest*) di kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

1. H<sub>0</sub>: Peningkatan (*gain*) kemampuan menulis teks deskripsi siswa yang menggunakan media Quizizz tidak lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media Educandy.
2. H<sub>a</sub>: Peningkatan (*gain*) kemampuan menulis teks deskripsi siswa yang menggunakan media Quizizz lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media Educandy.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*). Dalam pelaksanaannya, peneliti membagi subjek ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media Quizizz dan kelompok kontrol yang menggunakan media Educandy. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk menguji tingkat efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi pada siswa.

Desain penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design* melalui prosedur *pretest* dan *posttest*. Melalui desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan berdasarkan kelompok yang sudah ada tanpa melalui pengacakan individu secara ketat, namun tetap melalui prosedur pemilihan yang objektif. Analisis terhadap perbedaan capaian kedua kelompok dilakukan dengan membandingkan hasil pengukuran kemampuan menulis teks deskripsi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (Anantasia, 2025). Mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Sugiyono (2023), bagan dari desain penelitian ini dapat diamati pada tabel 3.1 di bawah ini.

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

<b>Kelas Penelitian</b>	<b><i>Pre-test</i></b>	<b>Perlakuan</b>	<b><i>Post-test</i></b>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O1	C	O2

Keterangan:

**O1:** *Pretest* yang dilakukan sebelum pembelajaran.

**X:** Perlakuan berupa praktik membuat teks deskripsi menggunakan Quizizz.

C: Perlakuan berupa praktik membuat teks deskripsi menggunakan Educandy.

O2: *Posttest* yang dilakukan setelah pembelajaran.

Prosedur penelitian dimulai dengan memberikan tes awal atau *pretest* (O1) kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan dasar siswa dalam menulis teks deskripsi sebelum adanya perlakuan. Pada tahap pelaksanaan, kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran menulis teks deskripsi dengan memanfaatkan media belajar Quizizz (X). Sementara itu, kelompok kontrol menggunakan media belajar Educandy(C). Setelah rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelompok tersebut diberikan tes akhir atau *posttest* (O2) guna mengukur peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi serta efektivitas dari penggunaan media tersebut.

### **3.2 Populasi dan Sampel**

Populasi adalah seluruh subjek atau elemen yang menjadi pusat perhatian dalam sebuah penelitian dan berfungsi sebagai wilayah generalisasi. Secara mendasar, populasi meliputi semua individu atau unit yang akan diamati dan diukur dalam lingkup penelitian tersebut. Di sisi lain, sampel merupakan sebagian kecil dari populasi yang diambil melalui prosedur tertentu. Sampel harus mampu mewakili atau merepresentasikan seluruh anggota populasi karena memiliki karakteristik yang serupa. Data yang diperoleh dari sampel inilah yang nantinya akan digunakan sebagai dasar informasi dalam penelitian (Sugiyono, 2024).

#### **3.2.1 Populasi**

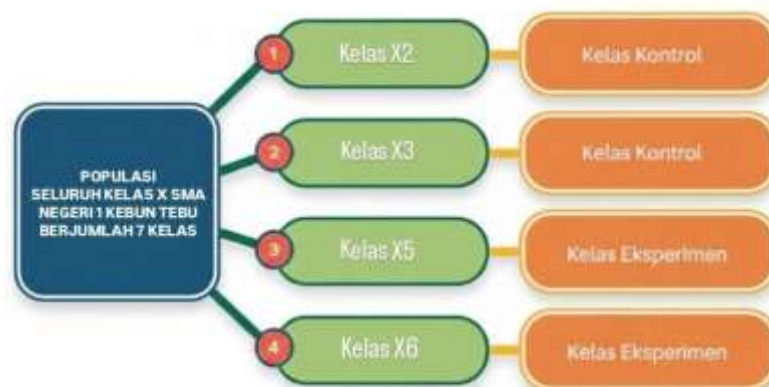
Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu yang berjumlah 236 orang. Populasi tersebut tersebar dalam 7 kelas, yang terdiri dari 89 siswa laki-laki dan 149 perempuan. Penetapan populasi ini dilakukan karena dianggap paling relevan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menguji efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi. Adapun pertimbangan dalam memilih populasi ini antara lain sebagai berikut:

1. Siswa kelas X sedang menempuh materi teks deskripsi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.
2. Karakteristik populasi dinilai memiliki sifat yang homogen, baik dari segi rentang usia maupun tingkat kompetensi akademik yang serupa sehingga diharapkan dapat meminimalkan adanya bias dari variabel luar dalam penelitian ini.

### **3.2.2 Sampel**

Penelitian ini menggunakan metode *simple random sampling* dalam menentukan sampel, yang berarti setiap siswa mempunyai peluang yang sama untuk terpilih asalkan populasi dinilai homogen (Sugiyono, 2023). Pengambilan sampel dalam penelitian ini didasarkan pada pendapat Sugiyono (2023) yang menyatakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian eksperimen sederhana adalah antara 30 sampai dengan 500 orang. Oleh karena itu, peneliti menetapkan sampel sebanyak 100 siswa yang dibagi ke dalam dua kelas. Alasan utama penerapan teknik pengambilan sampel acak sederhana ini adalah kondisi populasi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kebun Tebu yang bersifat homogen. Hal tersebut terlihat dari tidak adanya pengelompokan kelas unggulan serta keseragaman dalam aspek kurikulum, kualitas guru, maupun sarana prasarana belajar yang digunakan di setiap kelas.

Melalui kondisi tersebut, pemilihan sampel secara acak dianggap langkah yang tepat agar sampel dapat mewakili populasi secara utuh sehingga hasil penelitian menjadi lebih objektif dan terhindar dari bias. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan pengundian kelas agar setiap kelas memiliki kesempatan yang setara untuk terpilih sebagai unit sampel. Proses pengambilan sampel melalui sistem undian kelas ini dapat dijelaskan secara skematis pada gambar berikut.



**Gambar 3.1 Pengundian Sampel**

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data dan Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif yang menunjukkan tingkat kemampuan menulis teks deskripsi siswa. Selain itu, terdapat data pendukung yang berisi tanggapan siswa mengenai pengalaman belajar menggunakan Quizizz. Guna memperoleh data yang akurat, peneliti menerapkan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain tes untuk mengukur hasil belajar, observasi yang didukung dengan penyebaran angket, serta dokumentasi untuk melengkapi seluruh rangkaian proses penelitian.

#### 3.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang diterapkan dalam pengumpulan data penelitian ini meliputi beberapa tahapan berikut:

1. Tes, dilakukan melalui dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*. Langkah ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan menulis teks deskripsi siswa, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.
2. Observasi, digunakan untuk mengamati dan mencatat seluruh aktivitas guru serta siswa selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Sebagai instrumen tambahan, peneliti juga menyebarkan angket kepada siswa di kelas eksperimen. Angket tersebut berfungsi untuk mendapatkan informasi mengenai persepsi atau tanggapan siswa terhadap efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.

3. Dokumentasi, mencakup pengumpulan bukti fisik berupa foto dan rekaman video selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti nyata sekaligus pelengkap data yang diperoleh dari hasil tes, observasi, dan angket. Dengan adanya dokumentasi, keabsahan data penelitian akan semakin kuat karena menunjukkan bahwa seluruh rangkaian penelitian dilakukan sesuai dengan rencana dan prosedur yang telah ditetapkan.

### **3.3.2 Jenis Data**

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif mencakup perolehan nilai kemampuan menulis teks deskripsi yang dikumpulkan melalui hasil *pretest* serta *posttest*. Sementara itu, data kualitatif dalam penelitian ini berupa informasi mengenai tanggapan atau kesan siswa terhadap pemanfaatan Quizizz selama proses pembelajaran menulis teks deskripsi berlangsung.

### **3.4 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis**

Seluruh data yang telah terkumpul dari hasil penelitian harus melalui proses analisis untuk menjawab rumusan masalah serta menguji kebenaran hipotesis yang telah disusun. Prosedur analisis data ini dilaksanakan melalui sejumlah tahapan sistematis yang disesuaikan dengan karakteristik jenis data yang diperoleh. Sementara itu, pengujian hipotesis dilakukan sebagai upaya untuk membuktikan ada atau tidaknya perbedaan capaian yang bermakna antara kelompok eksperimen deskripsi dan kelompok kontrol setelah adanya pemberian perlakuan dengan media Quizizz.

### **3.5 Instrumen Penelitian Menulis Teks Deskripsi**

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan menulis teks deskripsi siswa terdiri dari dua bagian utama, yaitu instrumen tes (tugas menulis) dan rubrik penilaian. Pedoman penskoran disusun untuk meminimalisasi subjektivitas peneliti dalam memberikan nilai.

Indikator dalam instrumen penelitian ini disusun secara eklektik dengan mensintesis pandangan beberapa ahli untuk menjamin validitas isi. Untuk aspek struktur teks yang meliputi Identifikasi dan Deskripsi Bagian, penelitian ini merujuk pada pendapat Harsiati (2016) yang menyatakan bahwa kompetensi menulis deskripsi harus diawali dengan kemampuan mengidentifikasi objek secara umum sebelum masuk ke perincian bagian. Pada aspek Isi dan Citraan, seperti penggunaan kalimat perincian, kata konkret, dan pelibatan pancaindra, landasan teorinya mengikuti pendapat Dalman (2014) dalam bukunya Keterampilan Menulis, yang menegaskan bahwa tulisan deskripsi yang efektif adalah yang mampu membangkitkan imajinasi pembaca melalui detail yang spesifik. Terakhir, untuk aspek kebahasaan yang mencakup ejaan, tanda baca, dan penggunaan huruf kapital, rubrik penilaian ini mengadopsi kriteria penilaian menulis dari Nurgiyantoro (2016) yang membagi kualitas karangan berdasarkan ketepatan penggunaan unsur kebahasaan sesuai dengan kaidah yang berlaku.

**Tabel 3.2 Indikator, Deskriptor, Skala Penilaian Penelitian dan Deskripsi Mengukur Kemampuan Menulis Teks Deskripsi**

No	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian	Deskripsi
1.	Identifikasi (Struktur)	Teks deskripsi mencantumkan pengenalan objek, nama objek, lokasi, atau gambaran umum lainnya secara tepat.	1: Tidak Tepat	1: Tidak ada bagian identifikasi.
			2: Kurang Tepat	2: Ada identifikasi namun sangat dangkal atau tidak relevan dengan objek.
			3: Tepat	3: Identifikasi jelas dan memberikan gambaran umum yang sesuai.
			4: Sangat Tepat	4: Identifikasi sangat jelas, menarik, dan mampu mengantarkan pembaca mengenal

No	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian	Deskripsi
				objek secara mendalam.
2.	Deskripsi Bagian (Struktur)	Teks menguraikan rincian bagian-bagian objek berdasarkan tanggapan subjektif penulis atau pengamatan nyata.	1: Tidak Tepat	1: Tidak ada rincian bagian objek.
			2: Kurang Tepat	2: Rincian sangat sedikit dan tidak menggambarkan objek secara utuh.
			3: Tepat	3: Rincian cukup detail dan mencakup beberapa aspek objek.
			4: Sangat Tepat	4: Rincian sangat mendalam, teratur, dan mampu memvisualisasikan objek dengan nyata.
3.	Penggunaan Kalimat Perincian	Penggunaan kalimat yang memerinci objek untuk mengonkretkan deskripsi (misal: ibuku orang yang sangat baik).	1: Tidak Tepat	1: Tidak menggunakan kalimat perincian.
			2: Kurang Tepat	2: Kalimat perincian ada tetapi tidak relevan atau membingungkan.

No	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian	Deskripsi
			3: Tepat	3: Kalimat perincian cukup baik dalam menjelaskan bagian objek.
			4: Sangat Tepat	4: Kalimat perincian sangat efektif sehingga objek terasa sangat nyata.
4.	Penggunaan Kalimat Indrawi	Teks menggunakan kalimat yang seolah-olah dapat dilihat, didengar, atau dirasakan oleh pembaca.	1: Tidak Tepat  2: Kurang Tepat	1: Tidak melibatkan panca indra dalam deskripsi.  2: Sedikit menggunakan kata indrawi namun kurang membangkitkan imajinasi.
			3: Tepat	3: Penggunaan kalimat indrawi cukup konsisten dan menarik.
			4: Sangat Tepat	4: Kalimat indrawi sangat kuat, pembaca seolah melihat dan merasakan objek secara langsung.
5.	Pemilihan Kata (Diksi)	Penggunaan kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan yang variatif dan sesuai dengan konteks objek.	1: Tidak Tepat	1: Diksi sangat terbatas dan banyak pengulangan kata yang tidak perlu.

No	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian	Deskripsi
			2: Kurang Tepat	2: Pilihan kata kurang tepat atau kurang variatif.
			3: Tepat	3: Pilihan kata tepat dan sesuai dengan suasana deskripsi.
			4: Sangat Tepat	4: Diksi sangat kaya, variatif, dan sangat mendukung keindahan teks.
6.	Penggunaan Majas (Citraan)	Menggunakan bahasa kiasan atau perumpamaan untuk memperkuat gambaran objek.	1: Tidak Tepat	1: Sama sekali tidak menggunakan majas.
			2: Kurang Tepat	2: Penggunaan majas terasa dipaksakan atau tidak sesuai.
			3: Tepat	3: Majas digunakan secara tepat untuk memperindah deskripsi.
			4: Sangat Tepat	4: Majas digunakan secara kreatif dan sangat meningkatkan kualitas tulisan.
7.	Keterpaduan (Kohesi dan Koherensi)	Hubungan antarparagraf dan antarkalimat disusun secara logis dan padu.	1: Tidak Tepat	1: Teks tidak runtut dan sulit dipahami alurnya.
			2: Kurang Tepat	2: Alur teks kurang padu dan ada

No	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian	Deskripsi
				lompatan ide yang membingungkan.
			3: Tepat	3: Teks runtut dan ide tersampaikan secara logis.
			4: Sangat Tepat	4: Keseluruhan teks sangat padu, mengalir, dan sistematis.
8.	Ejaan dan Tanda Baca (PUEBI)	Ketepatan penggunaan huruf kapital, titik, koma, dan penulisan kata sesuai kaidah.	1: Tidak Tepat	1: Banyak kesalahan ejaan dan tanda baca yang mengganggu makna.
			2: Kurang Tepat	2: Terdapat beberapa kesalahan ejaan yang cukup mencolok.
			3: Tepat	3: Kesalahan ejaan minim dan tidak mengganggu pemahaman.
			4: Sangat Tepat	4: Penulisan sangat rapi dan sepenuhnya sesuai dengan kaidah bahasa.
9.	Simpulan/Kesan (Struktur)	Adanya bagian penutup yang berisi kesan umum atau	1: Tidak Tepat	1: Tidak ada bagian simpulan/kesan.

No	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian	Deskripsi
		simpulan terhadap objek yang dideskripsikan.	2: Kurang Tepat	2: Simpulan ada namun tidak nyambung dengan isi teks.
			3: Tepat	3: Simpulan cukup baik dalam merangkum isi teks.
			4: Sangat Tepat	4: Simpulan sangat menyentuh dan memberikan kesan kuat bagi pembaca.
10.	Kreativitas Penulisan	Keunikan cara pandang penulis dalam menggambarkan objek agar berbeda dari deskripsi umum.	1: Tidak Tepat	1: Deskripsi terasa sangat kaku dan hanya sekedar memenuhi tugas.
			2: Kurang Tepat	2: Kurang menunjukkan sisi kreatif dalam menggambarkan objek.
			3: Tepat	3: Menunjukkan kreativitas yang baik dalam pemilihan sudut pandang.
			4: Sangat Tepat	4: Tulisan sangat orisinal, kreatif, dan sangat menarik untuk dibaca.

Sistem penilaian dalam penelitian ini menggunakan metode Skala Likert yang dimodifikasi untuk kebutuhan pendidikan (1–4). Setiap indikator memiliki deskriptor yang menjadi acuan bagi penilai (*rater*) dalam menentukan perolehan skor siswa. Adapun penjelasan sistem penilaiannya adalah sebagai berikut.

1. Struktur Teks (Indikator 1, 2, 9): Menilai kemampuan siswa dalam menyusun teks secara sistematis mulai dari Identifikasi, Deskripsi Bagian, hingga Simpulan.
2. Aspek Kebahasaan (Indikator 3, 4, 5, 6): Fokus pada kemampuan penggunaan kalimat perincian, kalimat indrawi (panca indra), pemilihan diksi yang variatif, serta penggunaan majas untuk memperindah teks.
3. Kualitas Tulisan (Indikator 7, 8, 10): Menilai keterpaduan antarparagraf (kohesi dan koherensi), ketepatan ejaan (PUEBI), serta orisinalitas atau kreativitas penulis dalam menggambarkan objek.

Perhitungan nilai akhir siswa dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (40)}} \times 100$$

### 3.6 Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Quizizz

Meskipun penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, peneliti juga menyertakan angket tanggapan siswa sebagai instrumen pendukung. Penggunaan angket ini bertujuan untuk melakukan triangulasi data, yaitu memperkuat temuan kuantitatif (hasil tes) dengan fakta psikologis dan afektif yang dialami langsung oleh subjek penelitian.

Keberadaan data persepsi ini sangat krusial karena beberapa alasan metodologis berikut:

#### 1. Justifikasi Faktor Penyebab

Hasil uji-t yang menunjukkan signifikansi tinggi perlu dijelaskan melalui faktor internal siswa. Angket ini memberikan gambaran objektif mengenai aspek motivasi, kemudahan akses, dan keterlibatan emosional yang menjadi motor penggerak meningkatnya nilai *posttest*.

## 2. Validasi Afektif

Keberhasilan sebuah media pembelajaran tidak hanya diukur dari angka kognitif, tetapi juga dari keberterimaan media tersebut oleh pengguna (*user acceptance*). Melalui angket ini, peneliti dapat membuktikan bahwa peningkatan kemampuan menulis bukan terjadi karena paksaan, melainkan karena suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*).

## 3. Penguatan Interpretasi Data

Data angket diubah ke dalam bentuk persentase kuantitatif untuk kemudian dikorelasikan secara deskriptif dengan hasil belajar. Hal ini memberikan kedalaman analisis pada bagian Pembahasan (Bab IV), di mana peneliti dapat menghubungkan fitur visual dan musik Quizizz dengan fokus siswa saat menyusun teks deskripsi.

**Tabel 3.3 Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Quizizz**

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya dapat mengoperasikan Quizizz dengan mudah dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Saya merasa senang dan tidak bosan belajar menulis teks deskripsi menggunakan Quizizz.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Fitur permainan dalam Quizizz membantu saya lebih kreatif dalam menyusun deskripsi objek.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Penggunaan Quizizz membuat saya lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan terkait struktur teks deskripsi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Saya merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia saat guru menggunakan Quizizz.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Quizizz membantu saya memahami urutan atau bagian-bagian teks deskripsi secara lebih cepat.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Tampilan visual dan musik dalam Quizizz membuat materi teks deskripsi menjadi lebih menarik untuk dipelajari.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Quizizz memudahkan saya mengingat ciri-ciri kebahasaan yang harus ada dalam teks deskripsi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
9	Penggunaan Quizizz memberikan manfaat nyata bagi saya dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Saya berharap guru kembali menggunakan Quizizz jika ada tugas menulis teks deskripsi atau materi lainnya di masa depan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3.7 Uji Prasyarat Instrumen Penelitian

Sebelum digunakan dalam pengambilan data, instrumen penelitian ini telah melewati tahap uji prasyarat yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir soal dalam tes menulis teks deskripsi benar-benar mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (valid) serta memiliki konsistensi hasil saat digunakan kembali (reliabel). Berdasarkan hasil uji validitas isi menggunakan rumus Aiken's V, seluruh butir soal menunjukkan nilai di atas 0,70, sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan. Oleh karena itu, semua butir soal dipertahankan dan digunakan sebagai alat ukur yang reliabel dalam proses pengumpulan data penelitian tanpa ada butir soal yang dikeluarkan.

#### 3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana sebuah instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah instrumen penelitian dianggap valid jika mampu memberikan hasil yang akurat dan sesuai dengan variabel yang diteliti (Sugiyono, 2024). Adapun prosedur pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

##### 1. Jenis Validitas Instrumen

Instrumen tes dalam penelitian ini diuji melalui validitas isi (*content validity*). Proses ini dilakukan melalui penilaian ahli (*expert judgment*) untuk memastikan butir soal telah mencakup seluruh aspek kemampuan menulis teks deskripsi. Penilaian dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang kompeten di bidangnya.

##### 2. Tahapan Proses Validasi

Kegiatan validasi oleh para ahli meliputi beberapa poin utama, antara lain:

- (1) Pemeriksaan kesesuaian antara indikator tes dengan variabel kemampuan menulis teks deskripsi.
- (2) Penilaian terhadap kejelasan instruksi pengerjaan serta redaksi pertanyaan agar tidak menimbulkan makna ganda bagi siswa.

### 3. Kriteria dan Skala Validitas

- (1) Para ahli memberikan penilaian pada setiap butir indikator dengan menggunakan skala 1 sampai 4.
- (2) Hasil penilaian tersebut kemudian dihitung menggunakan indeks Aiken's V untuk mengukur tingkat kesepakatan antar-ahli. Sebuah butir soal atau indikator dinyatakan valid apabila memiliki nilai indeks Aiken's V lebih besar dari 0,70.

**Tabel 3.4 Interpretasi Kriteria Validitas**

Indeks Kesepakatan	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2006)

**Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Kemampuan Menulis Teks Deskripsi**

Butir	Penilai			S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	S <sub>3</sub>	Σ <sub>s</sub>	n(c-1)	v	ket
	I	II	III							
Butir -1	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Sangat Tinggi
Butir -2	4	4	3	3	3	2	8	9	0.9	Sangat Tinggi
Butir -3	4	3	3	3	2	2	7	9	0.8	Sangat Tinggi
Butir -4	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Sangat Tinggi
Butir -5	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Sangat Tinggi
Butir -6	3	3	3	2	2	2	6	9	0.7	Tinggi
Butir -7	3	3	3	2	2	2	6	9	0.7	Tinggi
Butir -8	4	4	3	3	3	2	8	9	0.9	Sangat Tinggi
Butir -9	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Sangat Tinggi
Butir -10	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Sangat Tinggi
Butir	Penilai			S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	S <sub>3</sub>	Σ <sub>s</sub>	n(c-1)	v	ket
	I	II	III							
Butir 1-10	38	37	35	28	27	25	80	90	0.9	Sangat Tinggi

Keterangan Kriteria Validitas Isi

0,8 – 1	: Sangat Tinggi
0,6 – 0,79	: Tinggi
0,40 – 0,59	: Sedang
0,020 – 0,39	: Validitas Rendah
0,00 – 0,19	: Sangat Rendah

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan konsistensi hasil yang diperoleh dari sebuah instrumen penelitian. Prinsip reliabilitas mengacu pada kemampuan instrumen dalam memberikan hasil yang tetap dan stabil meskipun diujikan berkali-kali dalam kondisi yang serupa. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas menggunakan teknik konsistensi internal (*internal consistency*). Prosedur ini dilakukan dengan cara mengujikan instrumen sebanyak satu kali saja, kemudian data yang didapatkan dianalisis menggunakan teknik statistik tertentu (Sugiyono, 2024).

Penghitungan reliabilitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS versi 26 melalui uji *Cronbach's Alpha*. Sebuah instrumen atau butir soal dalam tes menulis teks deskripsi ini dinyatakan reliabel apabila nilai taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05. Melalui pengujian ini, peneliti dapat memastikan bahwa alat ukur yang digunakan memiliki keajegan dalam mengukur kemampuan menulis siswa.

**Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Menulis Teks Deskripsi**

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,576	10

### 3.7.3 Perhitungan Nilai Kemampuan Menulis Teks Deskripsi

Data utama yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan hasil tes siswa dalam menulis teks deskripsi. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis menggunakan skor perolehan yang dinormalisasi atau *N-gain*. Analisis ini bertujuan untuk melihat sejauh mana perbedaan serta peningkatan nilai antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Melalui

perhitungan ini, efektivitas penggunaan media Quizizz dapat diukur secara lebih akurat. Merujuk pada pendapat Hake (1998), besarnya peningkatan tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$(g) = \text{normalized gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perhitungan *N-gain* diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi seperti pada tabel berikut.

**Tabel 3.7 Klasifikasi *N-gain***

Rata-Rata <i>Gain</i> Ternormalisasi	Klasifikasi
$(g) \geq 0,70$	Tinggi
$0,3 \leq (g) < 0,70$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah

### 3.7.4 Uji Normalitas

Uji normalitas diterapkan guna memastikan apakah sampel penelitian yang diambil berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan teknik *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Sugiyono (2023), pengujian ini memiliki rumusan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  : Data terdistribusi normal

$H_1$  : Data tidak terdistribusi normal

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah:

1. Apabila nilai signifikan atau nilai probabilitas  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima.
2. Apabila nilai signifikan atau nilai probabilitas  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

### 3.7.5 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan apakah data kemampuan menulis teks deskripsi siswa mempunyai varians yang seragam atau homogen. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan melalui *Levene's Test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria dalam pengambilan keputusan pengujian ini adalah sebagai berikut: apabila nilai

signifikansi atau *p-value* lebih besar dari 0,05, maka  $H_0$  diterima yang menunjukkan bahwa varians data bersifat homogen. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi atau *p-value* lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak yang menandakan bahwa varians data tidak homogen.

### 3.7.6 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi pada siswa. Pengujian ini menggunakan teknik *Independent Sample t-test* dengan bantuan program SPSS versi 26. Tujuan utama dari uji ini adalah untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun prosedur dalam pelaksanaan uji hipotesis ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Memasukkan data hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol ke dalam program SPSS.
2. Memilih menu uji *Independent Sample t-test* guna membandingkan rata-rata kemampuan menulis teks deskripsi di antara kedua kelompok tersebut.
3. Menetapkan kriteria pengujian pada taraf signifikansi 0,05 dengan ketentuan:
  - a. Apabila nilai signifikansi (*p-value*) lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan.
  - b. Apabila nilai signifikansi (*p-value*) lebih besar dari 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan.
4. Membandingkan nilai *t*-hitung dengan *t*-tabel pada taraf signifikansi 0,05 untuk memperkuat dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis.
5. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengolahan data mengenai efektif atau tidaknya penggunaan Quizizz dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa.

### 3.7.7 Analisis Data Tanggapan Siswa

Analisis terhadap data tanggapan siswa dilakukan dengan menggunakan skala Guttman. Skala ini digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas dan bersifat dikotomi antara dua pilihan yang berlawanan. Penilaian dalam penelitian ini

mencakup pernyataan positif dan pernyataan negatif dengan ketentuan bobot nilai yang berbeda. Pada pernyataan positif, jawaban "ya" diberi nilai satu dan jawaban "tidak" diberi nilai nol. Sebaliknya, pada pernyataan negatif, jawaban "ya" diberi nilai nol dan jawaban "tidak" diberi nilai satu. Penjelasan mengenai bobot penilaian tersebut dapat dicermati pada tabel 3.8 berikut:

**Tabel 3.8 Klasifikasi Pernyataan Positif-Negatif**

Pernyataan	Jawaban	Skor	Pernyataan	Jawaban	Skor
Positif	Ya	1	Negatif	Ya	1
	Tidak	0		Tidak	0

Sumber : Sugiyono (2023)

Hasil data tanggapan yang diperoleh kemudian dihitung persentasenya dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Presentase responden} = \frac{\text{Jumlah Jawaban "ya" responden}}{\text{Jumlah seluruh jawaban responden}} \times 100\%$$

Presentase yang diperoleh selanjutnya hasil ditafsirkan dengan menggunakan kategori presentase berdasarkan kriteria penilaian tabel berikut.

**Tabel 3.9 Kategori Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Membuat Teks Deskripsi**

Kriteria Presentase	Kategori
P = 0%	Semua Tidak Setuju
$0\% \leq P \leq 25\%$	Sebagian Kecil Setuju
$25\% \leq P \leq 50\%$	Hampir Setengahnya Setuju
P = 50	Setengahnya Setuju
$50\% < P \leq 100\%$	Sebagian Besar Setuju
$75\% < P \leq 100\%$	Hampir Semua Setuju
P = 100%	Semua Setuju

Sumber: Hartati (2010)

### 3.8 Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama yang menjadi pusat perhatian dalam proses analisis, yaitu:

1. Variabel Independen (X): Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen.

2. Variabel Dependen (Y): Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis teks deskripsi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu.

### 3.9 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Tahapan pelaksanaan penelitian ini dibagi menjadi beberapa langkah sistematis sebagai berikut:

#### 1. Tahap Persiapan

- a. Mengurus perizinan penelitian kepada Kepala SMA Negeri 1 Kebun Tebu.
- b. Menyusun instrumen penelitian yang terdiri atas tes kemampuan menulis teks deskripsi dalam bentuk *pretest* dan *posttest*.
- c. Melaksanakan uji coba instrumen guna memastikan tingkat validitas serta reliabilitas soal sebelum digunakan.

#### 2. Pelaksanaan *Pretest*

Siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengerjakan tes awal (*pretest*) yang bertujuan untuk mengukur kemampuan dasar mereka dalam menulis teks deskripsi sebelum diberikan perlakuan.

#### 3. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

- a. Kelas Eksperimen: Siswa menjalani proses pembelajaran dengan memanfaatkan media Quizizz selama dua kali pertemuan. Kegiatan pada setiap pertemuan mencakup pengenalan mekanisme kuis interaktif serta praktik menyusun teks deskripsi melalui fitur-fitur yang tersedia di Quizizz.
- b. Kelas Kontrol: Siswa mendapatkan materi pembelajaran yang sama dengan memanfaatkan media Educandy. Kegiatan mencakup penguatan kosakata dan pemahaman struktur teks deskripsi melalui permainan edukatif sederhana seperti *word search* atau *anagram* yang tersedia di *platform* Educandy.

#### 4. Pelaksanaan *Posttest*

Setelah rangkaian pembelajaran selesai, siswa di kedua kelas mengikuti tes akhir (*posttest*). Langkah ini dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi setelah adanya pemberian perlakuan.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas penggunaan media digital di SMA Negeri 1 Kebun Tebu, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Kemampuan menulis teks deskripsi siswa yang menggunakan *Quizizz* menunjukkan peningkatan yang signifikan dan berada pada kategori sedang. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata dari 41,26 pada saat *pretest* menjadi 72,58 pada saat *posttest*. Peningkatan ini juga didukung oleh respons siswa yang sangat positif (95,2%), di mana fitur visual dan aspek kompetitif dalam *Quizizz* terbukti mampu memperjelas pemahaman materi serta memicu kreativitas siswa dalam menyusun teks.
2. Kemampuan menulis teks deskripsi siswa yang menggunakan media interaktif sederhana Educandy menunjukkan peningkatan yang berada pada kategori rendah. Nilai rata-rata kelas ini hanya meningkat dari 46,08 menjadi 54,38. Meskipun media ini membantu dalam penguatan kosakata melalui permainan kata sederhana, namun belum cukup optimal dalam membantu siswa memahami struktur teks deskripsi secara mendalam.
3. Penggunaan *Quizizz* terbukti lebih efektif dibandingkan media interaktif sederhana Educandy dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ) dan nilai *N-Gain* kelas eksperimen (0,52) jauh mengungguli kelas kontrol (0,14). Fitur gamifikasi yang kompleks pada *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan komprehensif dibandingkan fitur terbatas pada Educandy.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemukan selama proses pelaksanaan, peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak terkait sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mengintegrasikan Quizizz sebagai media pembelajaran inovatif yang lebih kompleks untuk mentransformasi penggunaan media digital sederhana seperti Educandy, dengan fokus pada pemanfaatan fitur kompetisi dan umpan balik langsung guna meningkatkan keterlibatan aktif serta kemampuan menulis teks deskripsi siswa secara lebih mendalam.

### 2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mengoptimalkan fitur visual, musik, dan gamifikasi dalam Quizizz sebagai stimulus kreatif untuk mempermudah pemahaman struktur teks, serta membiasakan diri memanfaatkan *platform* digital sebagai sarana belajar mandiri yang menyenangkan dalam upaya meningkatkan kualitas tulisan secara berkelanjutan.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penyetaraan kemampuan awal kelompok secara lebih ketat, memperpanjang durasi penelitian guna mengamati konsistensi hasil belajar dalam jangka panjang, serta memperluas cakupan penelitian pada jenis teks atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk menguji reliabilitas efektivitas Quizizz secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington DC: Association for Educational Communications and Technology.
- Agustina, E. S. 2025. Analysis of Learning Strategy Mastery To Improve Professional Competence Of Indonesian Language Teachers In The 5.0 Era. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 12(1), 123–136.
- Andriani, A., Saputri, D. A., Hopipah, R., dan Dewi, T. P. 2024. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn 63/X Nibung Putih. *Journal On Teacher Education*, 5(3), 215–222.
- Anantasia, G., dan Rindrayani, S. R. 2025. Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. 5(5), 183–192.
- Anggraini, N. T. (2025). *Pengaruh Metode Pembelajaran Reading Aloud Melalui Cerita Gambar Terhadap Kemampuan Memahami Isi Teks Fakta Dan Opinipadasiswa Kelasiv Pembelajaranbahasa Indonesia Sdn105265suka Maju T. A2024/2025 (Doctoral Dissertation, Universitas Quality)*.
- Arjuni, D., Nursapitri, D., & Nurlisa, N. (2026). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teks terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif. *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(4), 625-638.
- Arsyad, A. 2023. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008. Dabbagh, N. A.
- Asnawir, & Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Aswat, H., Basri, M., Kaleppon, M. I., & Sofian, A. (2019). Pembelajaran menulis karangan deskripsi menggunakan media gambar. *Jurnal Pendidikan dan pengajaran*, 2(1), 11.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. [2022\\_033\\_H\\_KR\\_BSKAP\\_Capaian\\_Pembelajaran\\_\(Obsolete\).pdf](#)

- Baidhawi, M., Aswandikari, A., dan Burhanuddin, B. 2024. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan Pba*, 23(2), 307–328.
- Chadijah, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 125-137.
- Chaniago, P. R., dan Maulidiah, R. H. 2024. Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Tpack Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Menuju Era Society 5.0. *Linguistik: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 79–85.
- Dalman. (2014). *Keterampilan menulis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Fakhriyah, F., Pratiwi, I. A., Sari, Y., & Masfuah, S. (2025). *Culturally Responsive Primary Teaching Berbasis TPACK*. Penerbit NEM.
- Fatria, F. 2018. Penerapan Media Pembelajaran *Google Drive* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 138–144.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1979). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1980). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. New Jersey: Prentice Hall.
- Hafidh, M., dan Lena, M. S. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Quizizz pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112–
- Hanafi, Muhammad. 2022. *Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Inayah, R. N. 2022. Integrasi Pendekatan tpack (technological, pedagogical, content knowledge) guru sekolah dasar sikl dalam melaksanakan pembelajaran era digital. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 15-27.
- Harsiati, T., Trianto, A., & Kossasih, E. (2016). *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Hasibuan, A. T., dan Prastowo, A. 2019. *Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi*.

- Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman, 10(1).
- Hawa, A. M., Hikmah, M. S., Latifah, H., Malik, F. A. U., Khotimah, S., Hidayat, F., ... & Sitompul, L. A. (2025). *Inovasi dan Transformasi Pendidikan di Era 5.0*. Cahaya Smart Nusantara.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill.
- Irawan, S., dan Mukhlis, M. 2023. Keterampilan Abad 21 dalam Modul Ajar Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Kejuruan. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(1), 235–246.
- Keraf, G. (1981). *Eksposisi dan deskripsi*. Nusa Indah.
- Keraf, G. (2010). *Argumentasi dan narasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Khoiriyatin, V. Z., Juhaeni, J., Muhayarotun, S., Chasanah, U., & Safaruddin, S. (2025). Pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di madrasah ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(5), 518-532.
- Kinanti, C. A. 2025. Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Penilaian Pada Pembelajaran Informatika Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 1 Gadingrejo.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, N., dan Nasution, A. F. 2023. Pengembangan Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 dalam Pendidikan. *Author: Education And Learning Journal*, 2(5), 691–695.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, S., dan Khoirunnisa, K. 2021. Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii.
- Mahyudi, A. 2023. Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Armada: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 122– 127.
- Maulidia, L., Nafaridah, T., Ratumbusang, M. F. N. G., dan Sari, E. M. K. 2023. Analisis Keterampilan Abad Ke 21 Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SMA Negeri 2 Banjarmasin. *Prospek*, 2(2), 127–133.
- Meliansa, E. (2024). *Penggunaan Media Vlog (Video Blog) Dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas Vii A Smp Negeri 11 Bengkulu*

*Tengah* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).

- Nisa, A. H., Hasna, H., & Yarni, L. (2023). Persepsi. *Koloni*, 2(4), 213-226.
- Nuraini, N., Yuliana, R., Tisnasari, S., dan Setiawan, S. 2024. Implementasi Keterampilan Abad 21 Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Di Sdn 1 Sukaraja. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 97–113.
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi* (Edisi ke-2). Yogyakarta: BPFY-Yogyakarta.
- Pakudu, R., & Safaat, M. 2024. Development of interactive learning media based on quizizz games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1), 56-83.
- Pare, A., dan Sihotang, H. 2023. Pendidikan Holistik Untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778-27778.
- Praheto, B. E., dkk. (2017). Pengembangan Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(2), 231-240.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purba, A., dan Saragih, A. 2023. Peran Teknologi Dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia Di Era Digital. *All Fields Of Science Journal Liaison Academia And Society*, 3(3), 43–52.
- Praheto, B. E., Andayani, Rohmadi, M., dan Wardani, N. E. 2017. Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Di Pgsd. *The 1st Education And Language International Conference Proceedings*, 173–177.
- Prayogi, R. 2020. Coaching Clinic Pembuatan Media Evaluasi dengan Menggunakan I-Spring Bagi Guru Bahasa Indonesia SMA di Kecamatan Abung Semuli Dan Abung Selatan Kabupaten Lampung Utara. *Griya Cendikia*, 5(2), 1-7.
- Rizqiyah, N., Jauhari, A. H., Fawaied, M., & Maudy, M. 2025. *Revolusi digital dalam pendidikan: Peran teknologi dan media sosial dalam pembelajaran*. Penerbit KBM Indonesia.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1-12.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. 2020. Pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.

- Schramm, W. (1977). *Big Media, Little Media: Tools and Technologies for Instruction*. Beverly Hills: Sage Publications.
- Setiawan, Budi. 2024. *Teknologi Instruksional di Sekolah Menengah*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyawan, C. E. 2020. Arah Perencanaan Pembelajaran Bahasa Arab Abad 21. *Al-Manar: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 9(1), 55– 82.
- Skinner, B. F. (1965). *Science and human behavior* (No. 92904). Simon and Schuster.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. ALFABETA.
- Susanti, P., dan Mukhlis, M. 2023. Keterampilan Abad 21 pada Buku Teks Bahasa Indonesia pada Kelas 11 Terbitan Kemdikbud. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 313–325.
- Suastini, N. W. 2024. Aspek Citraan dalam Karya Fiksi Berjudul 'Filosofi Kopi'. In *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra* (pp. 370-377).
- Syafutra, D., & Samhati, S. (2017). Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya): Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Lampung*, 5(1), 1-12.
- Tama, C. S., Lutfiana, R. F., & Mansur, M. (2025). Analisis hasil belajar siswa melalui implementasi quizizz di SMPN 5 Kota Malang. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2776-2785.
- Tarigan, H. G. 1986. *Menulis: sebagai suatu keterampilan berbahasa*.
- Ulfa, N. (2018). *Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Bahasa Makassar Melalui Media Gambar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng Barat Kabupaten Gowa (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar)*.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. 2024. Pentingnya motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071-2082.
- Wahyuni, Sari. 2023. Pemanfaatan Platform Educandy dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*. 8(2): 110-125.
- Wulansari, K., dan Sunarya, Y. 2023. Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaborative) Guru Bahasa Indonesia SMA dalam Pembelajaran Abad 21 di Era Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*.

7(3), 1667–1674.

Yaumi, M. 2017. Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013 (Edisi Kedua). Penerbit Kencana.

Zainurrahman. (2013). *Menulis: Dari Teori Hingga Praktik*. Bandung: Alfabeta.