

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI
QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA MATERI TEKS ANEKDOT**

(Penelitian *Quasi Eksperimen* pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

Muhammad Fanza Maulana

NIM. 1222120043

**PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG
2026**