

ABSTRAK

Muhammad Fanza Maulana, 1222120043, 2026. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi *QuizWhizzer* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Teks Anekdote (Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bandung)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks anekdot yang menuntut siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menganalisis struktur, kaidah kebahasaan, makna, dan isi teks. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada kedua kelas, serta mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri atas 72 siswa kelas X MAN 2 Kota Bandung yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing sebanyak 36 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa *pre-test* dan *post-test* serta observasi sebagai data pendukung. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, *Paired Sample t-Test*, *Independent Sample t-Test*, dan perhitungan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 43,47 meningkat menjadi 85,69 pada *post-test*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 39,58 menjadi 75,00. Hasil *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas. Peningkatan hasil belajar berdasarkan *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 0,748 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,588 dengan kategori sedang. Selanjutnya, hasil *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai *t* sebesar 5,959 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi *QuizWhizzer* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol pada materi teks anekdot.

Kata Kunci: Gamifikasi, Hasil Belajar, *QuizWhizzer*, Teks Anekdote, *Quasi Experiment*.