

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif sebagai bekal menghadapi era global yang serba dinamis (Arnyana, 2019). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan terhadap paradigma pembelajaran di sekolah. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mampu mengelola proses pembelajaran berbasis teknologi agar lebih interaktif dan bermakna (Muadzin, 2021). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam setiap mata pelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Sebagai salah satu mata pelajaran wajib, Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi, berpikir kritis, dan keterampilan berkomunikasi siswa. Ayuningrum (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya mengajarkan aspek kebahasaan, tetapi juga membina siswa agar mampu mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaan melalui bahasa yang efektif dan santun, baik secara lisan maupun tulisan. Meskipun memiliki peran yang strategis dalam pengembangan kompetensi literasi, implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia kerap dianggap monoton dan membosankan karena masih berfokus pada teori serta penugasan membaca dan menulis yang panjang tanpa dukungan media yang menarik (Tahrim dkk., 2021). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu karakteristik siswa pada era digital adalah tingginya intensitas penggunaan teknologi untuk aktivitas hiburan, khususnya permainan digital (*game*). Kondisi tersebut semakin diperkuat oleh realitas kebiasaan digital

masyarakat Indonesia, khususnya dalam aktivitas bermain *game*. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia APJII, (2025) terhadap 8.700 responden, ditemukan bahwa mayoritas responden menghabiskan waktu yang cukup signifikan untuk bermain *game*. Sebanyak 10,94% responden bermain *game* selama sekitar 1 jam per hari, 34,91% selama 1–2 jam, 30,30% selama 2–3 jam, 15,80% selama 3–4 jam, dan 8,05% menghabiskan waktu lebih dari 4 jam per hari untuk bermain *game*. Temuan ini menunjukkan tingginya minat dan keterlibatan masyarakat, termasuk pelajar, terhadap aktivitas berbasis permainan digital. Fakta tersebut menjadi peluang bagi dunia pendidikan untuk mengadaptasi karakteristik *game* ke dalam proses pembelajaran agar lebih selaras dengan kebiasaan dan minat siswa.

Fenomena tingginya intensitas bermain *game* tersebut menuntut adanya pembaruan strategi pembelajaran agar selaras dengan karakteristik dan kebiasaan belajar siswa masa kini. Pembelajaran tidak lagi cukup berorientasi pada penyampaian materi secara satu arah, melainkan perlu dirancang untuk mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan adalah gamifikasi. Srimuliyani (2023) menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, papan skor, dan penghargaan, ke dalam konteks nonpermainan, termasuk pendidikan. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik serta keterlibatan siswa. Dengan memadukan unsur kompetitif dan kolaboratif, gamifikasi menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar (Martdana & Atno, 2025). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, gamifikasi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan aktivitas belajar yang lebih menarik, terutama pada materi yang menuntut pemahaman konsep dan analisis teks.

Meskipun gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, implementasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum dimanfaatkan secara optimal.

Permasalahan yang masih sering dijumpai antara lain rendahnya motivasi belajar, partisipasi, dan kepercayaan diri siswa selama mengikuti pembelajaran. Banyak siswa merasa jenuh ketika harus membaca atau menulis teks yang panjang, bahkan enggan menyampaikan pendapat maupun tampil berbicara di depan kelas (Sari dkk., 2023). Kondisi tersebut diperparah oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah dan latihan tertulis sehingga interaksi antara guru dan siswa serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum berlangsung secara optimal (Susanti dkk., 2024). Akibatnya, proses pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif dan kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahamannya terhadap materi yang dipelajari.

Fenomena tersebut juga ditemukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MAN 2 Kota Bandung. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti serta hasil diskusi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran pada materi teks anekdot masih didominasi oleh penjelasan guru dengan pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti diskusi, tanya jawab, dan latihan, belum berlangsung secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.

Materi teks anekdot merupakan salah satu materi yang dipelajari oleh siswa kelas X pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi ini tidak hanya menuntut siswa untuk memahami konsep dasar teks anekdot, tetapi juga mampu mengidentifikasi struktur, kaidah kebahasaan, makna, pesan, tujuan, serta mengevaluasi isi dan penggunaan bahasa dalam teks secara kritis. Dengan karakteristik tersebut, pembelajaran teks anekdot memerlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif agar mereka tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga dapat menerapkannya dalam menganalisis berbagai teks anekdot. Oleh karena itu, pemanfaatan media

pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran pada materi tersebut.

Salah satu media berbasis gamifikasi yang potensial diterapkan dalam pembelajaran adalah *QuizWhizzer*, yaitu platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan tampilan permainan papan virtual. *QuizWhizzer* menyediakan sistem poin, papan peringkat (*leaderboard*), dan umpan balik langsung (*real-time feedback*) yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam menjawab soal (Sholeh, 2025). Karakteristik teks anekdot yang sarat unsur humor, sindiran, serta struktur dan kaidah kebahasaan yang khas menuntut pemahaman yang berulang dan mendalam, sehingga sistem kuis interaktif dengan umpan balik langsung pada *QuizWhizzer* dinilai sesuai untuk membantu siswa memahami materi tersebut secara lebih menyenangkan.

Penggunaan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks anekdot di jenjang SMA/MAN, masih belum banyak dikaji, sehingga topik ini menarik untuk diteliti lebih lanjut sebagai upaya memperkaya inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi (kajian penelitian terdahulu yang relevan disajikan pada subbab tersendiri). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi *QuizWhizzer* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Teks Anekdota (Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bandung)”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, menarik, dan kontekstual. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru Bahasa Indonesia dalam menerapkan inovasi media berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era pembelajaran digital.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X MAN 2 Kota Bandung pada materi teks anekdot di kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi *QuizWhizzer*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X MAN 2 Kota Bandung pada materi teks anekdot di kelas kontrol sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas X MAN 2 Kota Bandung pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi *QuizWhizzer* dan siswa pada kelas kontrol?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas X MAN 2 Kota Bandung pada materi teks anekdot di kelas eksperimen dan kelas kontrol?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi teks anekdot melalui penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi *QuizWhizzer* pada siswa kelas X MAN 2 Kota Bandung. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas X MAN 2 Kota Bandung pada materi teks anekdot di kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi *QuizWhizzer*.
2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas X MAN 2 Kota Bandung pada materi teks anekdot di kelas kontrol sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas X MAN 2 Kota Bandung pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi *QuizWhizzer* dan kelas kontrol.
4. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas X MAN 2 Kota Bandung pada materi teks anekdot di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi *QuizWhizzer* sebagai salah satu inovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan dan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan menyenangkan. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi serta menambah pengetahuan dan keterampilan dalam bidang desain dan evaluasi media pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.
- 2) Memperkuat budaya belajar yang kreatif dan inovatif di lingkungan sekolah.
- 3) Mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.
- 4) Mewujudkan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan pendidikan di era digital.

b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Memberikan referensi bagi guru Bahasa Indonesia dalam menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa di kelas.
- 2) Menambah wawasan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya *QuizWhizzer*, sebagai media evaluasi dan latihan yang menarik.
- 3) Membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

- 4) Mendorong guru untuk berinovasi dalam strategi pembelajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan dan minat siswa di era modern

c. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan digital.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang melalui sistem poin, papan skor, dan tantangan yang terdapat pada media *QuizWhizzer*.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan suasana kompetitif dan kolaboratif yang positif.
- 4) Mendorong siswa untuk memahami materi teks anekdot secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar berbasis permainan yang interaktif dan kontekstual.

d. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Menjadi referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti yang ingin mengembangkan atau melaksanakan penelitian sejenis, khususnya terkait penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi.
- 2) Menjadi acuan dalam merancang penelitian lanjutan dengan variabel, materi, atau jenjang pendidikan yang berbeda.
- 3) Membuka peluang penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran lain, tidak terbatas pada Bahasa Indonesia.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks anekdot bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan mengevaluasi berbagai unsur yang terdapat dalam teks anekdot. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Namun, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa

Indonesia masih menghadapi beberapa kendala, seperti rendahnya motivasi belajar, partisipasi siswa yang belum optimal, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa (Srimuliyani, 2023).

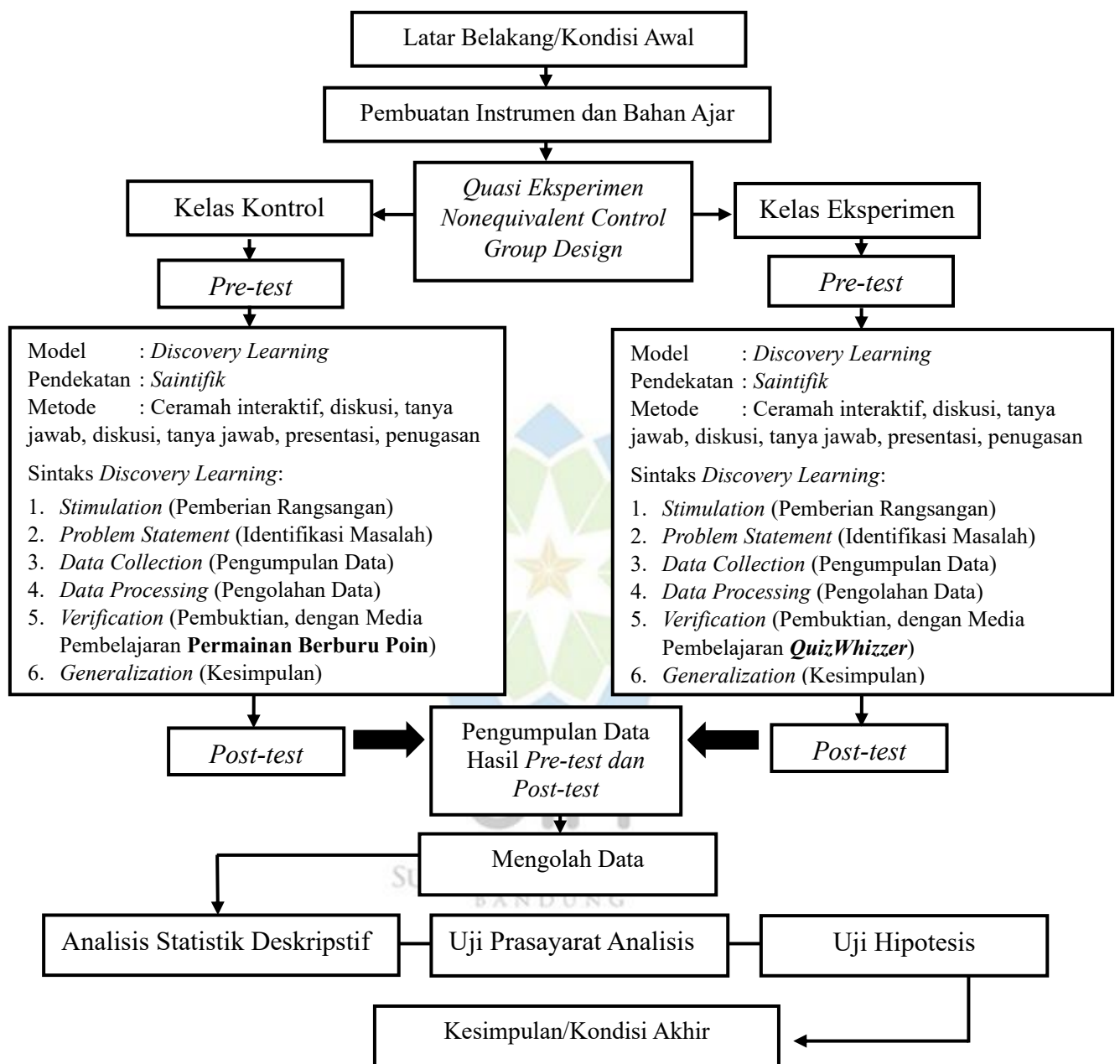
Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi, yaitu *QuizWhizzer*. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam kegiatan nonpermainan, termasuk pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa (Srimuliyani, 2023). *QuizWhizzer* menyediakan berbagai elemen gamifikasi, seperti papan permainan virtual (*virtual board game*), sistem poin, *leaderboard*, dan *real-time feedback* yang dapat menciptakan suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan (Sholeh, 2025). Dengan karakteristik tersebut, *QuizWhizzer* diperkirakan mampu membantu siswa memahami materi teks anekdot secara lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan media konvensional.

Dalam penelitian ini, proses pembelajaran pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dilaksanakan menggunakan model *Discovery Learning* dengan pendekatan saintifik. Kedua kelas memperoleh capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, alokasi waktu, sintaks pembelajaran, serta metode pembelajaran yang sama, yaitu ceramah interaktif, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi. Perbedaan perlakuan hanya terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi *QuizWhizzer*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional berupa permainan edukatif berburu poin (*point hunting game*) yang dipadukan dengan PowerPoint dan LKPD sebagai media pendukung. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar yang diperoleh diharapkan lebih mencerminkan pengaruh penggunaan media pembelajaran yang diterapkan daripada perbedaan komponen pembelajaran lainnya.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar, penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian memperoleh perlakuan sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan, dan diakhiri dengan posttest untuk mengukur hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan teknik analisis statistik sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (Arib dkk., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, hubungan antara kondisi awal pembelajaran, penerapan media pembelajaran pada masing-masing kelas, serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dapat digambarkan secara sistematis melalui kerangka berpikir yang disajikan pada bagan berikut.





Gambar 1.1
Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Dari kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi teks anekdot antara kelas eksperimen yang menggunakan media

pembelajaran berbasis gamifikasi *QuizWhizzer* dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional berupa permainan berburu poin (*Point Hunting Game*) pada siswa kelas X MAN 2 Kota Bandung tahun pelajaran 2026/2027.

H₁ : Terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi teks anekdot antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi *QuizWhizzer* dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional berupa permainan berburu poin (*Point Hunting Game*) pada siswa kelas X MAN 2 Kota Bandung tahun pelajaran 2026/2027.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu dilakukan dengan menghimpun dan menganalisis berbagai hasil penelitian yang relevan, baik yang telah dipublikasikan maupun belum. Hasil kajian tersebut kemudian dirangkum guna mengetahui tingkat kebaruan (orisinalitas) serta posisi penelitian yang akan dilakukan dalam khazanah penelitian yang telah ada.

1. Zariyah dkk., (2025), Penelitiannya menggunakan metode kuantitatif one-group-*pre-testpost-test* design, hasil penelitian menunjukkan Terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa yang menggunakan media Kahoot dalam pembelajaran, dan juga siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran menggunakan media Kahoot.
2. Nurjanah & Faznur, (2022), Penelitiannya menggunakan metode PTK, hasil penelitian menjelaskan bahwa penerapan Quizizz pada materi teks eksposisi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan
3. Mahbubi, (2025), Penelitiannya menggunakan pendekatan kualitatif metode studi kasus, hasil penelitian menjelaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana kompetitif yang positif, serta memberikan umpan balik langsung yang mendukung proses belajar.

Tabel 1.1
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
			Dahulu	Sekarang
Zariyah dkk. (2025)	Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sd Negeri 4 Gereneng	Mengukur hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia	Media Kahoot	Media <i>QuizWhizzer</i>
Nurjanah dan Faznur, (2022)	Penerapan Model Pembelajaran Brainstroming dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Media Quizizz	Menggunakan media <i>QuizWhizzer</i>	Mengukur keterampilan menulis pada materi Teks Eksplanasi	Mengukur hasil belajar pada materi Teks Anekdota
Mahbubi, (2025)	Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa	Pembelajaran berbasis gamifikasi	Mengukur peningkatan motivasi belajar siswa	Mengukur hasil belajar siswa

Dari semua penelitian diatas terdapat sejumlah persamaan yang mampu menjadikan sumber acuan dalam penelitian kali ini, namun, penelitian yang secara khusus meneliti penggunaan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks anekdot di jenjang SMA/MAN, masih belum ada yang meneliti. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang menarik untuk dikaji lebih lanjut sebagai upaya memperkaya inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi.