
Penerapan Media Pembelajaran Zep Quiz Untuk Pretest Dan Posttest Membaca Pemahaman Teks Biografi Kelas X SMA Wahid Hasyim Model Karanggeneng

Kustina Elisah¹, Hidayatul Istiqomah², Moh. Dandy Dwi³, Bisarul Ihsan⁴,
Muchamad Suradji⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Lamongan, Indonesia

corresponding author: kustina651@gmail.com

Riwayat Artikel:

Received: May 28th 2025

Revised: July 02th 2025

Accepted: August 03th 2025

Kata Kunci: Membaca pemahaman, Teks biografi, Zep Quiz, Media pembelajaran, Hasil belajar.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game berbantu Zep Quiz dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks biografi siswa kelas X.E2 SMA Wahid Hasyim Model Karanggeneng. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa yang ditunjukkan oleh hasil pretest yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Penelitian menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes (pretest dan posttest) serta observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman secara signifikan setelah penerapan Zep Quiz. Rata-rata nilai pretest berada pada 24, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 80, dengan sebagian besar siswa mencapai nilai di atas KKM. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Zep Quiz sebagai media pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks biografi serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Pendahuluan

Membaca adalah salah satu kemampuan dalam berbahasa yang sangat penting dalam belajar karena menjadi cara utama untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan. Dengan berpartisipasi dalam kegiatan membaca, para siswa bisa memperluas pengetahuan mereka, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan kemampuan menganalisis informasi yang diterima. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang membantu perkembangan kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif maupun produktif, seperti menyimak, menulis, dan berbicara. Meskipun berbicara dan menyimak sama-sama dalam kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif namun, sebelum siswa dapat mengetahui atau memahami apa yang mereka simak maka mereka harus memperbanyak kosa kata dengan cara membaca. Oleh karena itu, kemampuan membaca pemahaman harus dikembangkan dengan baik agar siswa bisa memahami arti teks secara utuh (Grabe & Stoller, 2011).

Membaca pemahaman tidak hanya meminta siswa mengenali kata-kata atau kalimat, tetapi juga memahami gagasan utama, informasi secara detail, hubungan antar gagasan, serta makna yang tersirat dalam teks. Namun, di dunia nyata, banyak siswa Sekolah Menengah Atas masih merasa kesulitan memahami teks yang dibaca. Masalah tersebut mencakup keterbatasan dalam jumlah kata yang diketahui, terkadang siswa terlalu lelah hanya dengan melihat 200 kata, kemampuan untuk mengenali ide utama yang kurang, serta kemampuan dalam menyimpulkan dan membuat inferensi rendah (Snow, 2002). Masalah ini menjadi lebih jelas ketika siswa harus memahami teks yang terlalu panjang, sulit, dan menggunakan kata-kata yang belum pernah mereka dengar sebelumnya.

Teks naratif adalah salah satu jenis teks yang sering menyulitkan para siswa. Teks naratif berbeda dari teks faktual karena membutuhkan pemahaman tentang susunan cerita yang terdiri dari orientasi, komplikasi, klimaks, resolusi, dan reorientasi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengenali struktur umum dari teks naratif dan memahami urutan peristiwa dalam cerita, yang kemudian menghalangi pemahaman mereka terhadap makna keseluruhan dari teks tersebut. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam menentukan ide utama dan nilai moral karena tidak bisa membedakan antara informasi penting dan informasi yang hanya mendukung. Sebagian besar siswa hanya memahami materi secara permukaan dan kesulitan dalam memahami makna yang tersirat atau membuat kesimpulan dari isi bacaan (A. Nadalini:2025).

Salah satu teks naratif yang sering membingungkan siswa ialah teks biografi. Pada dasarnya, teks biografi menceritakan perjalanan hidup seseorang yang ditulis berdasarkan fakta dan kejadian nyata. Teks ini tidak hanya memberikan informasi tentang latar belakang, perjalanan hidup, perjuangan, dan pencapaian tokoh tersebut,

tetapi juga menunjukkan nilai-nilai kehidupan yang bisa menjadi pedoman bagi pembaca. Dalam pembelajaran bahasa, teks biografi sangat berguna karena membantu siswa memahami susunan cerita secara urut dalam waktu, mengenali pokok-pokok pembicaraan, serta melatih kemampuan membaca dalam memahami informasi yang jelas dan makna yang tersirat. Selain itu, teks biografi juga membantu dalam membentuk karakter karena melalui cerita hidup tokoh tersebut, siswa bisa memahami nilai kerja keras, ketekunan, tanggung jawab, serta semangat yang tidak mudah menyerah. Menurut Thomas Carlyle, sejarah sebenarnya adalah kumpulan cerita tentang hidup para tokoh besar yang memengaruhi masyarakat. Oleh karena itu, menggunakan teks biografi dalam proses belajar tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa, tetapi juga agar mereka lebih termotivasi, terinspirasi, serta lebih memahami nilai-nilai baik yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, teks biografi menjadi salah satu bahan yang penting dalam pembelajaran baca, karena mampu menggabungkan aspek berpikir, perasaan, dan pembentukan karakter siswa secara bersamaan.

Kemampuan memahami bacaan yang rendah juga dipengaruhi oleh partisipasi siswa yang kurang dalam proses belajar pada tingkat sebelumnya. Berdasarkan pengamatan pada siswa kelas X.E2 SMA Wahid Hasyim Model Karanggeneng, pembelajaran membaca mulai menggunakan sistem berpusat pada siswa dan kerja sama sehingga guru berperan sebagai fasilitator. Namun guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mengakui jika penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia harus berbeda dengan pembelajaran lainnya. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran Bahasa Indonesia haruslah mengajarkan keterampilan berbahasa tidak sekedar teori (ceramah). Meskipun begitu, tetap terdapat tantangan dalam mewujudkan kondisi kelas dengan keanekaragaman, karena sejatinya setiap siswa memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda, mereka terbiasa dengan metode itu-itu saja sehingga perlu waktu dan usaha guru untuk menuntun dan menggores sedikit demi sedikit. Dengan kondisi tersebut terkadang membuat siswa tidak aktif dan kurang bersemangat untuk turut serta secara aktif dalam proses belajar yang berbeda. Menurut Hamalik (2014), jika metode dan media pembelajaran yang digunakan tidak beragam, maka minat belajar siswa bisa menurun, sehingga hasil belajarnya juga menjadi kurang baik.

Dengan berkembangnya teknologi, penggunaan media digital dalam proses belajar menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan semangat dan partisipasi siswa. Pembelajaran menggunakan teknologi bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menarik seolah mengikuti kondisi siswa sekarang (menumbuhkan persuasif), interaktif, dan bisa diatur sesuai kebutuhan. Satu cara yang bisa dicoba adalah pembelajaran berbasis game, yaitu metode belajar yang menggabungkan elemen permainan ke dalam aktivitas belajar. Pendekatan ini terbukti bisa meningkatkan semangat belajar, keikutsertaan, dan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang (Plass, Homer, & Kinzer, 2015). Salah satu platform yang

bisa digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan adalah situs web Zep Quiz. Zep Quiz adalah platform kuis interaktif yang memungkinkan para siswa menjawab pertanyaan secara langsung dalam suasana yang bersifat kompetitif dan kolaboratif. Fitur seperti papan peringkat, sistem poin, tantangan berdasarkan waktu, serta desain website benar-benar seperti game Fre-Fire yang diberikan secara langsung dapat membantu meningkatkan fokus dan minat belajar para siswa. Selain itu, penelitian lain juga menemukan bahwa Zep Quiz sangat efektif digunakan sebagai alat latihan memahami bacaan dan memiliki kemungkinan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Atas (Santoso & dkk, 2025). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web juga sesuai dengan pendapat Mayer (2009), yang mengatakan bahwa media digital dapat membantu siswa dalam memproses informasi secara lebih baik karena melibatkan beberapa aspek seperti visual, kognitif, dan interaktif sekaligus.

Meskipun pembelajaran berbasis game telah banyak diteliti dan terbukti mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada mata pelajaran umum atau pada keterampilan kognitif secara luas. Penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks biografi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA masih relatif terbatas. Selain itu, penggunaan platform Zep Quiz yang diintegrasikan dengan desain pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca pemahaman teks biografi belum banyak dilaporkan dalam konteks penelitian di sekolah menengah. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar perlunya penelitian lebih lanjut dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA.

Dalam pembelajaran membaca, media interaktif bisa membantu siswa memahami arti teks, mengenali bagaimana struktur teks dibentuk, serta melatih kemampuan berpikir yang lebih dalam. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran tersebut efektif, dibutuhkan sebuah desain penelitian yang mampu mengukur peningkatan kemampuan siswa secara jelas dan adil. Salah satu desain yang bisa dipakai adalah pretest dan posttest. Pretest dilakukan agar bisa mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai, sedangkan posttest digunakan untuk menilai kemampuan siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran. Menurut Arikunto (2013), membandingkan hasil pretest dan posttest bisa digunakan untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan belajar siswa serta mengetahui apakah metode atau media pembelajaran yang digunakan efektif. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca dan pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Website Zep Quiz sebagai sarana belajar yang menggunakan permainan memiliki kemungkinan besar untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa saat membaca. Karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mempelajari cara website Zep Quiz

digunakan dalam membantu kemampuan membaca pemahaman siswa serta menganalisis peningkatan hasil belajar dengan membandingkan nilai tes sebelumnya dan setelahnya. Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu dalam menciptakan strategi pembelajaran yang lebih baik, kreatif, dan cocok dengan kebutuhan belajar di masa kini yang sudah serba digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran yang menggabungkan metode kuantitatif dan metode kualitatif deskriptif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca dan pemahaman siswa melalui desain satu kelompok dengan tes sebelum dan setelah pembelajaran. Sementara itu, pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan proses belajar, kegiatan yang dilakukan, serta respons siswa selama penggunaan media berupa website Zep Quiz. Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian kuantitatif digunakan untuk mengamati populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis dengan menganalisis data menggunakan cara statistik. Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memahami suatu fenomena secara rinci dalam kondisi yang terjadi secara alami, serta menyajikan informasi dalam bentuk cerita atau narasi. Selain itu, menggunakan metode campuran memungkinkan peneliti memahami hal-hal dengan lebih lengkap karena menggabungkan data angka dan data deskriptif (Sugiyono, 2018).

Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design, yaitu desain yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa ada kelompok lain sebagai pembanding. Pada desain ini, siswa membaca materi yang terdapat pada buku LKS, lalu diberi tes awal untuk mengetahui kemampuan menggunakan website Zep Quiz, dan diakhiri dengan tes akhir untuk melihat peningkatan kemampuan mereka setelah belajar (Arikunto, 2013). Perbedaan antara hasil pretest dan posttest digunakan sebagai dasar untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran tersebut. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas X E2, yang berjumlah 36 orang. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SMA Wahid Hasyim Model Karanggeneng.

Proses penelitian dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, peneliti membuat alat pembelajaran, mempersiapkan materi berupa teks biografi, serta membuat instrumen penelitian seperti tes dan lembar observasi. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan memberikan pretest agar mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami teks biografi. Selanjutnya, siswa melakukan pembelajaran membaca dengan menggunakan website Zep Quiz sebagai alat interaktif. Melalui platform itu, siswa mengerjakan kuis berupa teks yang menguji kemampuan mereka untuk menemukan ide utama, memahami informasi secara detail, menerjemahkan makna kata, serta mengambil

kesimpulan dari bacaan yang diberikan. Setelah perlakuan diberikan, siswa mengerjakan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman. Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes dan lembar observasi. Tes ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 (5 soal jawaban singkat, 5 soal benar salah, dan 5 soal pilihan ganda) soal yang disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca dan memahami. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa informasi mengenai kegiatan, keterlibatan, dan respons siswa selama mereka belajar.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan tes (tes awal dan tes akhir) serta melakukan observasi pada proses pembelajaran. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan cara menghitung rata-rata tingkat ketuntasan belajar agar dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui rumus berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

1. M = rata-rata nilai siswa
2. $\sum x$ = jumlah seluruh data/nilai
3. N = banyak data

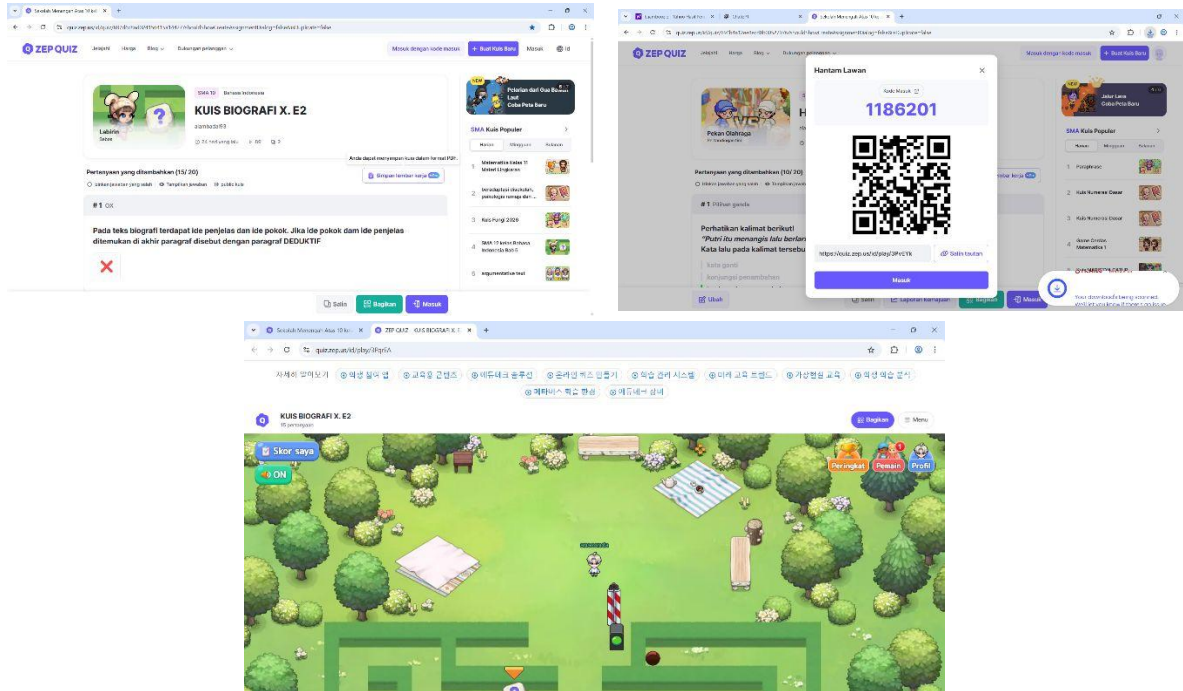
Selain itu, data kualitatif tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yang meliputi beberapa tahap seperti mengurangi data, menyajikan data, dan membuat kesimpulan, sesuai dengan model analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017). Kemajuan dalam belajar diukur dari peningkatan nilai siswa dan pencapaian standar kelulusan minimal yang ditentukan oleh sekolah, yaitu 75. Penelitian dianggap berhasil jika minimal 75 siswa mendapatkan nilai 75 atau lebih pada hasil tes akhir. Dengan menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai seberapa efektif menggunakan website Zep Quiz dalam meningkatkan kemampuan membaca dan memahami teks biografi siswa. Penelitian ini juga melihat perubahan hasil belajar serta proses belajar mengajar yang terjadi di kelas.

Hasil



Gambar 1. Proses Pembelajaran

Gambar di atas menunjukkan proses pembelajaran berlangsung. Sebelum siswa memasuki website perlu adanya instruksi kepada siswa untuk membaca materi yang sudah tersedia di buku LKS. Hal ini bertujuan untuk melatih atau mengasah keterampilan berbahasa siswa melalui teks biografi yang dibaca. Kebiasaan ini perlu dilakukan agar siswa tidak cepat lelah jika berhadapan dengan teks, karena akan terbiasa. Terlebih lagi keterampilan reseptif ini sangat diperlukan siswa pada saat TKA yang menentukan apakah nilai siswa pada raport sudah sesuai dengan penilaian otentik pada TKA.



Gambar 2. Media Website Zep Quiz

Zep Quiz adalah platform pembelajaran berbasis web yang menggabungkan prinsip permainan dalam proses evaluasi dan pembelajaran. Platform ini dibuat agar memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui lingkungan virtual yang bisa diakses secara online. Zep Quiz memungkinkan guru untuk membuat soal-soal dalam bentuk kuis digital yang disajikan secara menyenangkan seperti permainan, sehingga siswa bisa belajar sekaligus bermain. Sebagai alat bantu belajar, Zep Quiz memiliki berbagai fitur seperti membuat soal pilihan ganda, mengatur waktu mengerjakan soal, sistem penilaian otomatis, umpan balik langsung, serta tampilan peringkat hasil belajar siswa. Selain itu, platform ini memiliki tampilan yang menarik secara visual dan memungkinkan siswa terlibat secara aktif saat mereka belajar. Dengan fitur tersebut, guru dapat dengan mudah melakukan evaluasi pembelajaran dan memantau perkembangan hasil belajar siswa secara langsung.

Dalam penelitian ini, Zep Quiz digunakan oleh siswa kelas X.E2 SMA Wahid Hasyim Model Karanggeneng dalam pembelajaran membaca pemahaman teks biografi. Proses penerapan dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, guru mempersiapkan materi teks

biografi yang akan diajarkan dan membuat soal-soal berdasarkan indikator kemampuan membaca pemahaman, seperti menemukan informasi yang jelas, menentukan pokok-pokok pikiran, memahami arti kata, serta mengambil kesimpulan. Kedua, soal-soal tersebut diunggah ke dalam sistem Zep Quiz dan diatur sesuai kebutuhan pembelajaran atau bisa dengan mengakses fitur berbantu AI sehingga guru hanya perlu memasukkan topik lalu memilah soal yang tersedia.

Pada tahap pelaksanaan, siswa mengakses Zep Quiz melalui perangkat masing-masing, seperti smartphone atau komputer, dengan menggunakan tautan atau kode yang diberikan oleh guru. Siswa selanjutnya masuk ke ruang virtual dan mengerjakan kuis dalam waktu yang sudah ditentukan. Selama acara berjalan, para siswa terlihat lebih semangat dan bersemangat karena pengecekan hasil dilakukan dalam bentuk permainan yang bersifat kompetitif dan menantang. Setelah siswa selesai mengerjakan kuis, sistem secara otomatis menampilkan hasil dan skor yang mereka dapatkan.

Guru bisa melihat daftar nilai semua siswa agar tahu seberapa baik mereka memahami materi yang sudah diajarkan. Hasil tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengevaluasi proses belajar dan menentukan langkah berikutnya, misalnya memberikan pengayaan kepada siswa yang sudah mencapai target dan remedial bagi siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran ternyata memberikan dampak baik terhadap semangat dan keterlibatan siswa dalam belajar. Suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih terlibat dan tertarik memahami pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis web seperti Zep Quiz bisa menjadi pilihan yang baik untuk meningkatkan kualitas belajar, terutama dalam meningkatkan kemampuan memahami teks biografi.

No.	Nama	Pretest	Posttest
1	AGUNG BAKTI FIRMANSYAH	33	87
2	AHMAD DWI RANGGA SAPUTRA	7	80
3	AHMAD YOGY PRASTIYO	33	100
4	ALYA SEPTIANI PITRI	13	80
5	ANGGUN AULIA PUTRI	20	100
6	AULIA RAHMA PUTRI	20	0
7	BAGUS PANETEP PRANOTOGOMO	0	80
8	BAMBANG BAYU ADI SAPUTRA	33	80
9	BAYU DWI ADI SAPUTRA	0	100
10	BRILIAN NUR FARIZKY	60	100
11	DESTYA PRAMUDYA ROSYADI	13	87
12	DEWI STANI MUHARROMAH	20	0
13	DZAKIYAH AL-NASYITA	33	87

14	EGA PRAMESTI	13	87
15	HERMAN NAWANGSYAH MAULANA	13	100
16	HIDAYATUL FITRIYAH	40	100
17	JIBRAN SYIHABUDDIN ASSAYID	33	87
18	KHOLISATUN NADA SYAFITRI	0	87
19	LIA MEICHA SAFITRI	33	87
20	M. FARIS SYAMSUDDIN	13	80
21	MAULANA DZAKI AKBAR	27	0
22	MAULIDATUL IZZA	33	87
23	MOCH. AZZAM ADI WIJAYA	33	87
24	MOH. AFFAREL IMAN	0	80
25	MOH. BAGUS PRATAMA	13	80
26	MOHAMMAD PANDU JADUG SAPUTRO	20	80
27	MOHAMMAD RAFA AL BASTIAN	33	87
28	MUHAMMAD SYIFAU RHOKMAN	33	87
29	NAJWA SELO PARAMITHA	7	87
30	SAFARA NOVITA AZZUKHAL	33	0
31	SHAFAGUSTINA RAMADHANI	13	100
32	SILVY BERLIANAN FEBRIANTI	7	80
33	VAIZ AJI SEPTIAWAN	33	100
34	WIZAMA QISTA WAFIYAH	33	87
35	YOGA HADI PRATAMA	13	100
36	ZULIA KUSYATIN	13	0
Rata-rata		24	88

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

Melalui penyajian hasil pretest dan posttest pada tabel tersebut dapat diketahui rata-rata nilai siswa kelas X.E2 SMA Wahid Hasyim Model. Perhitungan dilakukan guna mengetahui tingkat kemampuan siswa sebelum dan setelah proses penerapan dilakukan.

Pretest		Posttest	
$M = \frac{774}{32} = 24$		$M = \frac{2751}{31} = 88$	
Tidak hadir	4	Tidak hadir	5

Tabel 2. Penghitungan Rata-Rata Hasil Pretest dan Posttest

Pembahasan

Analisis data pretest dan posttest dilakukan agar bisa mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami teks biografi meningkat setelah menggunakan

pembelajaran berbasis game Zep Quiz sebagai media pembelajaran. Subjek penelitian ini terdiri dari 36 siswa kelas X di SMA Wahid Hasyim Model Karanggeneng. Penilaian dilakukan dengan mengerjakan 15 soal. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca dan memahami teks, meliputi kemampuan mencari informasi yang tersurat, memahami arti kata, menentukan ide utama, serta kemampuan mengambil kesimpulan.

Dari hasil tes awal, terlihat bahwa kemampuan bacaan siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa mendapat skor antara 1 sampai 6 dari total 15 pertanyaan, sehingga termasuk dalam kategori rendah. Jika diubah menjadi persentase, nilai siswa berada antara 7 sampai 40. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai batas ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah, yaitu 75. Hasil pretest yang rendah menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan memahami isi teks biografi, terutama dalam mengenali informasi penting dan mengambil makna dari bacaan. Hal ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara maksimal. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan awal, para siswa terlihat kurang tertarik ketika pembelajaran membaca dilakukan dengan cara tradisional, sehingga motivasi dan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar masih rendah. Setelah diberikan metode pembelajaran menggunakan media Zep Quiz, dilakukan tes akhir untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran tersebut.

Hasil posttest menunjukkan kenaikan yang nyata dibandingkan hasil pretest. Sebagian besar siswa mendapat skor antara 12 hingga 15 dari total 15 soal, yang termasuk dalam kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mencapai atau bahkan melebihi nilai KKM yang ditentukan. Jika dilihat dari rata-rata kelas, ada peningkatan yang cukup besar antara nilai tes awal dan tes akhir. Nilai rata-rata pada pretest berada di kategori rendah, namun nilai rata-rata pada posttest naik ke kategori tinggi. Selain itu, jumlah siswa yang berhasil mencapai standar pembelajaran juga meningkat secara sangat nyata. Pada tes awal, hanya sedikit siswa yang mendapat nilai di atas 75, tetapi pada tes akhir lebih dari 75 siswa sudah mencapai standar ketuntasan belajar. Dengan demikian, pembelajaran dianggap berhasil karena mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

Peningkatan kemampuan memahami bacaan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Zep Quiz cukup efektif. Media pembelajaran yang interaktif dan berupa permainan bisa membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga anak-anak lebih tertarik dan semangat untuk ikut serta dalam kegiatan belajar. Selain itu, fitur umpan balik langsung di Zep Quiz membantu siswa mengenali kesalahan mereka dan segera memperbaiki pemahaman. Dari hasil pengamatan selama proses belajar, siswa tampak lebih tertarik, lebih semangat, dan lebih konsentrasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Siswa juga tunjukkan semangat berkompetisi yang baik saat mengerjakan kuis. Interaksi antara siswa dan media

pembelajaran menjadi lebih sering terjadi, sehingga proses belajar berjalan lebih baik dan tidak membosankan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat para ahli yang mengatakan bahwa menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bisa diakses secara langsung dapat meningkatkan semangat belajar siswa, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka. Media bermain (game-based learning) dapat meningkatkan keterlibatan pikiran dan perasaan siswa, sehingga membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami teks biografi secara membaca meningkat setelah menggunakan media Zep Quiz dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis game Zep Quiz bisa jadi pilihan alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman siswa di tingkat SMA.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Wahid Hasyim Model Karanggeneng, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game berbantu Zep Quiz efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks biografi siswa kelas X. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan lonjakan signifikan pada capaian nilai siswa, di mana sebagian besar telah melampaui KKM 75 setelah perlakuan diberikan. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Santoso dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan keterampilan membaca serta keterlibatan siswa secara signifikan. Selain itu, temuan ini juga mendukung pendapat Nadalini dkk. (2025) yang menegaskan bahwa integrasi elemen gamifikasi dalam pembelajaran membaca dapat memperkuat kemampuan memahami struktur teks dan makna inferensial secara lebih mendalam.

Tidak hanya dari sisi hasil belajar, efektivitas media ini juga terlihat dari perubahan suasana dan proses pembelajaran yang menjadi lebih aktif, kompetitif, dan partisipatif. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi serta keterlibatan yang lebih intens selama kegiatan berlangsung. Hal tersebut selaras dengan temuan Putri dan Sari (2024) yang menjelaskan bahwa platform kuis interaktif berbasis digital mampu meningkatkan motivasi belajar serta fokus siswa melalui sistem umpan balik langsung dan peringkat skor. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Zep Quiz tidak hanya berdampak pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga pada kualitas interaksi belajar di kelas, sehingga relevan diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital saat ini.

Ucapan Terima Kasih

Saya menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel berjudul *"Penerapan Media Pembelajaran Zep Quiz untuk Pretest dan Posttest Membaca Pemahaman Teks Biografi Kelas X SMA Wahid Hasyim Model Karanggeneng"*. Ucapan terima kasih secara khusus saya tujukan kepada Kepala Sekolah, guru Bahasa Indonesia, serta seluruh jajaran pendidik dan staf di SMA Wahid Hasyim Model Karanggeneng yang telah memberikan kesempatan, kepercayaan, serta fasilitas selama proses penelitian dan pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Penghargaan yang tulus juga saya sampaikan kepada siswa kelas X.E2 yang telah berpartisipasi secara aktif, menunjukkan antusiasme, serta kesungguhan dalam mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran dan pengambilan data, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan memperoleh hasil yang optimal.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan seluruh pihak di Universitas Islam Darul Ulum Lamongan, khususnya di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, atas arahan, masukan, serta bimbingan akademik yang sangat berarti dalam proses penyusunan artikel ini. Tidak lupa, apresiasi saya berikan kepada pengembang platform Zep Quiz yang telah menghadirkan media pembelajaran inovatif sehingga mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Terakhir, saya berterima kasih kepada keluarga, rekan sejawat, dan semua pihak yang senantiasa memberikan doa, motivasi, serta dukungan moral sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan penuh tanggung jawab. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah.

Referensi

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- dkk, A, N., & dkk. (2025). Keterampilan Membaca Inferensial di Sekolah Menengah Atas: Sebuah Studi Tentang Profil Pemahaman. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.
- Grabe, W., & Stoller, F. L. (2011). *Teaching and Researching Reading*. New York: Routledge.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mayer, R. E. (2014). *Multimedia Learning*. Now York: Cambridge University Press.

- Putri, A., & Sari, D. (2023). The Implementation of Interactive Quiz Platform to Enhance Student Engagement in Reading Class. *International Journal of Educational Technology*, 12-20, 12-20.
- Rahmawati, D. (t.thn.). The us of Game-Based Learning to Improve Student Reading. *Journal of Languagr Teaching and Learning*, 6 (2), 45-53.
- Santoso, D. R., & dkk. (2025). Zep Quiz: Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. doi:<https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.12792>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Prose Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Peneliyian Kombinasi (Moxed Methods)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.