

Pengaruh Metode *Gamification* terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Biografi

Tiara Purwitasari^{1*}, Tressyalina², Atmazaki³, Nursaid⁴, Nofrahadi⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Padang, Indonesia

*tiarapurwita6@gmail.com

Submit
16 Maret 2026

Review
18 Maret 2026

Publish
28 Maret 2026

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan kemampuan memahami bacaan siswa kelas 10 di SMA Negeri 1 Ampek Angkek ketika membaca teks biografi, baik untuk siswa yang diajarkan melalui gamifikasi maupun yang mengikuti pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meneliti pengaruh gamifikasi terhadap kemampuan memahami teks bacaan siswa. Penelitian ini bersifat eksperimen dengan jenis *Quasi Experimental* dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi yang menjadi fokus diambil dari seluruh siswa kelas 10 di SMA Negeri 1 Ampek Angkek pada tahun ajaran 2025/2026, dengan total sebanyak 352 siswa. Sampel ditentukan dengan metode *purposive sampling*, dengan kelas X. E1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X. E3 sebagai kelompok kontrol, masing-masing terdiri dari 35 siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes pilihan ganda yang bersifat objektif, kemudian dianalisis menggunakan metode persentase, rata-rata, pengujian hipotesis, uji t, dan perhitungan N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk memahami bacaan yang diajarkan menggunakan gamifikasi lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode tradisional. Uji t untuk sampel independen menghasilkan nilai t yang dihitung sebesar 2,87, yang lebih tinggi dari nilai t tabel yang sebesar 2,00 pada tingkat signifikansi 0,05, sehingga ini mendukung hipotesis dari penelitian.

Kata Kunci: Gamifikasi, Biografi, Keterampilan

Abstract

The purpose of this study is to describe the reading comprehension ability of 10th grade students at SMA Negeri 1 Ampek Angkek when reading biographical texts, both for students taught through gamification and those who follow conventional learning. In addition, this study also aims to examine the effect of gamification on students' reading comprehension ability. This study is an experimental study with a Quasi Experimental type with a Nonequivalent Control Group Design. The focus population was taken from all 10th grade students at SMA Negeri 1 Ampek Angkek in the 2025/2026 academic year, with a total of 352 students. The sample was determined by a purposive sampling method, with class X. E1 as the experimental group and class X. E3 as the control group, each consisting of 35 students. The data in this study were obtained through objective multiple-choice tests, then analyzed using percentage methods, averages, hypothesis testing, t-tests, and N-gain calculations. The results showed that students' ability to comprehend reading taught using gamification was superior compared to students who learned with traditional methods. The independent sample t-test yielded a calculated t-value of 2.87, which is higher than the table t-value of 2.00 at a significance level of 0.05, thus supporting the research hypothesis.

Keywords: Gamification, Biography, Skills

PENDAHULUAN

Membaca adalah elemen yang sangat penting dalam kemampuan berbahasa dan memiliki peranan signifikan dalam komunikasi. Kemampuan siswa dalam menangkap makna dari bacaan dapat menjadi kunci untuk keberhasilan pendidikan mereka. Berdasarkan pendapat Tarigan (dalam Prihatin dan Sari, 2020:41), membaca terbagi menjadi dua kategori: membaca nyaring dan membaca diam. Membaca nyaring berarti membaca dengan suara yang terdengar. Sementara itu, membaca diam adalah proses membaca teks tanpa mengucapkannya secara lisan. Menurut

Herlinyanto (2019), membaca diam juga dapat diklasifikasikan menjadi dua tipe: membaca secara luas dan membaca secara mendalam. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sarika (2021) yang menekankan bahwa keterampilan membaca dan pemahaman terhadap teks sangat penting untuk memperkaya pengetahuan siswa. Dengan membaca, kita tidak hanya membuka wawasan baru tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif kita (Sukma dan Puspita, 2023:3). Menurut data UNESCO, minat membaca masyarakat Indonesia masih tergolong rendah, bahkan pada tahun 2022 Indonesia berada pada peringkat ke-60 dari 70 negara, dan hanya sekitar 0,001% masyarakat yang memiliki minat baca tinggi. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor internal seperti kondisi kesehatan, intelegensi, motivasi belajar, minat membaca, serta kematangan emosi, dan faktor eksternal seperti metode mengajar guru yang kurang bervariasi serta kurangnya perhatian dari keluarga (Melinia, 2022). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami teks biografi, terutama dalam menemukan nilai keteladanan, mengungkapkan ide, serta menentukan ide pokok bacaan karena membaca tanpa memahami makna yang terkandung di dalamnya (Telaumbanua, 2022; Yulita, 2019). Kondisi tersebut membuat siswa menganggap kegiatan membaca sebagai aktivitas yang melelahkan dan membosankan sehingga pemahaman terhadap teks biografi menjadi kurang optimal.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SMA Negeri 1 Ampek Angkek, terungkap bahwa keterampilan membaca di kalangan siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti minat baca yang minim, keterbatasan kosakata, kesulitan dalam memahami isi teks, dan dalam mereproduksi nilai-nilai positif yang terkandung pada tokoh dalam teks biografi. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan kurang menarik, sehingga membuat siswa merasa bosan. Diperlukan pendekatan yang lebih jelas, menyemangati, dan menarik bagi siswa. Salah satu metode yang bisa diterapkan adalah gamifikasi, sebuah konsep yang diperkenalkan oleh Nick Pelling di konferensi "Teknologi, Hiburan, Desain" pada tahun 2002. Gamifikasi mengkombinasikan elemen permainan dalam situasi non-permainan untuk menjadikannya lebih menarik dan meningkatkan partisipasi pengguna (Erdiana dkk. , 2024; Munawarah dan Zulkifli, 2020; Suarmini, 2020). Dalam proses pembelajaran membaca, gamifikasi dapat berfungsi sebagai alternatif yang menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi; banyak strategi perlu diterapkan oleh Umsetzung agar Lernziele dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya (Purba et al. , 2024; Maulani et al. , 2024).

Penggunaan pendekatan gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, sebab kemampuan ini dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal seperti minat belajar serta dukungan dari lingkungan belajar. Oleh karenanya, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang menarik untuk mendukung pemahaman siswa. Salah satu cara yang bisa dipertimbangkan adalah gamifikasi, sebuah metode pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur permainan untuk membuat proses belajar lebih dinamis dan menyenangkan. Namun, hingga kini, efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman membaca dengan menggunakan teks biografi di SMA Negeri 1 Ampek Angkek belum pernah diuji secara empiris, sehingga penelitian diperlukan untuk membuktikan pengaruhnya.

METODE

Penelitian ini adalah sebuah studi kuantitatif. Metode yang diterapkan di dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatur semua fenomena yang terjadi dalam kondisi tertentu untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara fenomena yang diamati. Tipe eksperimen ini adalah eksperimen Quasi Experimental. Menurut Atmazaki dkk. (2023), meskipun desain ini melibatkan kelompok kontrol, desain tersebut tidak dapat secara efektif mengendalikan variabel eksternal yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*.

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Pengaruh metode *gamification* sebagai variabel (X) dan keterampilan membaca pemahaman teks biografi (Y). Instrumen adalah alat, metode, atau teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan guna menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis penelitian (Atmazaki et al., 2023). Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes yang digunakan adalah tes objektif, yaitu tes keterampilan membaca pemahaman teks biografi. Analisis

terhadap instrumen/soal dilakukan dengan menguji validitas item dan reliabilitas tes. Uji persyaratan analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu setelah data penelitian terkumpul dilakukan penganalisisan data. Untuk mengubah skor menjadi nilai, digunakan patokan berdasarkan perhitungan persentase.

HASIL

Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Biografi Kelas Eksperimen SMA Negeri Ampek Angkek Sebelum Menggunakan Metode *Gamification*

Analisis informasi mengindikasikan bahwa kelompok yang diuji meliputi 35 siswa yang meraih akumulasi 2322,5 poin, yang sejalan dengan rata-rata kelas 66,36. Berdasarkan rata-rata ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami bacaan mengenai teks biografi sebelum intervensi berada pada level "cukup baik", dengan nilai berkisar antara 66 hingga 75%. Rata-rata penilaian dari asesmen awal pemahaman bacaan siswa, yang dijelaskan berdasarkan indikator, tertera di bawah ini.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas Eksperimen

No	Indikator	Rata-Rata	Kualifikasi
1	Memahami Arti Kata Sesuai Penggunaan dalam Teks Biografi	70,48	Lebih dari Cukup
2	Memahami Struktur Teks Biografi dan Hubungan antar Bagianannya	60,38	Cukup
3	Menentukan Gagasan Utama atau Ide Pokok yang Terkandung dalam Teks Biografi	57,14	Cukup
4	Memahami Informasi Eksplisit (Tersurat) yang Ditulis dalam Teks Biografi	74,29	Lebih dari Cukup

Tabel tersebut menggambarkan bahwa tingkat pemahaman bacaan siswa terhadap teks biografi berbeda-beda berdasarkan beberapa aspek. Pertama, pada aspek "Memahami makna kata sesuai konteks dalam teks biografi," diperoleh skor rata-rata 70,48, yang dinilai "lebih dari cukup." Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa sudah cukup mahir dalam memahami arti kata-kata yang muncul dalam teks biografi. Kedua, pada aspek "Memahami struktur teks biografi dan keterkaitan antar bagiannya," skor rata-rata yang didapat adalah 60,38, dan dinilai "cukup." Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengenali susunan teks biografi, seperti bagian pendahuluan, isi, dan kesimpulan, masih berada di tingkat yang memadai namun perlu ditingkatkan lebih lanjut. Ketiga, untuk indikator "Mengidentifikasi gagasan utama atau inti dalam teks biografi," skor rata-rata adalah 57,14, dan juga dinilai "cukup". Ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menemukan ide sentral yang merupakan inti dari setiap bagian teks biografi. Keempat, pada indikator pemahaman informasi eksplisit dalam teks biografi, diperoleh skor rata-rata 74,29, yang dinilai "lebih dari cukup" Hasil ini menunjukkan bahwa siswa cukup mampu memahami informasi yang disampaikan secara langsung dalam teks tersebut.

Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Biografi Kelas Kontrol SMA Negeri 1 Ampek Angkek Sebelum Menggunakan Metode Konvensional

Tabel 2. Hasil *Pretest* Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas Kontrol

No	Indikator	Rata-Rata	Kualifikasi
1	Memahami Arti Kata Sesuai Penggunaan dalam Teks Biografi	62,22	Cukup
2	Memahami Struktur Teks Biografi dan Hubungan antar Bagianannya	56,19	Cukup
3	Menentukan Gagasan Utama atau Ide Pokok yang Terkandung dalam Teks Biografi	50,95	Cukup
4	Memahami Informasi Eksplisit (Tersurat) yang Ditulis dalam Teks Biografi	69,23	Lebih dari Cukup

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, kelompok kontrol terdiri dari 35 siswa dengan total nilai 2145 dan rata-rata kelas 61,29. Angka rata-rata ini menggambarkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami bacaan di kelompok kontrol ketika membaca teks biografi sebelum

perlakuan berada pada kategori "Memuaskan" (C), dengan rentang 56–65%. Rata-rata skor kelompok kontrol pada pra-tes pemahaman bacaan siswa, yang dijabarkan berdasarkan indikator, terdapat tabel 2.

Tabel 2 memperlihatkan bahwa tingkat pemahaman bacaan para siswa mengenai teks biografi masih tergolong "cukup" di semua aspek, dengan satu aspek mencapai kategori "lebih dari cukup". Pertama, pada aspek "Memahami makna kata sesuai konteks dalam teks biografi", diperoleh skor rata-rata 62,22, yang dinilai "cukup". Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang memadai mengenai makna kata dalam konteks biografi; meskipun demikian, kemampuan ini masih perlu ditingkatkan untuk mencapai hasil yang optimal. Kedua, pada aspek "Memahami struktur teks biografi dan hubungan antar elemennya", skor rata-rata yang didapat adalah 56,19, dan juga dinilai "cukup". Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami struktur serta keterkaitan di antara bagian-bagian teks biografi. Ketiga, pada aspek "Mengidentifikasi gagasan utama atau ide sentral dari teks biografi", diperoleh skor rata-rata 50,95, yang juga dinilai "cukup". Skor ini merupakan yang terendah jika dibandingkan dengan aspek lainnya, menandakan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menemukan ide-ide utama dalam teks. Keempat, indikator pemahaman informasi yang tersurat dalam teks biografi menghasilkan skor rata-rata 69,23, yang dinilai "lebih dari cukup". Ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih nyaman dalam memahami informasi yang disediakan secara langsung dalam teks dibandingkan dengan keterampilan lainnya.

Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Biografi Kelas Eksperimen SMA Negeri 1 Ampek Angkek Setelah Menggunakan Metode *Gamification*

Berdasarkan analisis data, siswa kelas eksperimen berjumlah 35 orang memperoleh total nilai 3207,5 dan rata-rata kelas sebesar 91,64. Berdasarkan rata-rata tersebut, bahwa keterampilan membaca pemahaman teks biografi siswa sesudah diterapkan metode *gamification* berada pada kualifikasi Baik Sekali (BS) dengan rentang 86–95%. Berikut adalah rata-rata *posttest* keterampilan membaca pemahaman siswa per indikator kelas eksperimen.

Tabel 3. Hasil *Posttest* Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas Eksperimen

No	Indikator	Rata-Rata	Kualifikasi
1	Memahami Arti Kata Sesuai Penggunaan dalam Teks Biografi	92,06	Baik Sekali
2	Memahami Struktur Teks Biografi dan Hubungan antar Bagiannya	91,91	Baik Sekali
3	Menentukan Gagasan Utama atau Ide Pokok yang Terkandung dalam Teks Biografi	85,24	Baik
4	Memahami Informasi Eksplisit (Tersurat) yang Ditulis dalam Teks Biografi	93,85	Baik Sekali

Tabel 3 menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman bacaan siswa terhadap teks biografi menunjukkan hasil yang sangat baik di hampir semua indikator. Pertama, indikator "Memahami makna kata sesuai dengan penggunaannya dalam teks biografi" menghasilkan skor rata-rata 92,06, yang dinilai "sangat baik". Ini menunjukkan bahwa siswa sudah sangat baik dalam memahami makna kata sesuai dengan konteks dalam teks biografi. Kedua, indikator "Memahami struktur teks biografi dan hubungan antar bagiannya" menghasilkan skor rata-rata 91,91, juga dinilai "sangat baik". Hasil ini menunjukkan bahwa siswa sangat baik dalam memahami struktur teks biografi dan hubungan antar bagian-bagiannya. Ketiga, indikator "Mengidentifikasi gagasan utama atau ide inti yang terkandung dalam teks biografi" menghasilkan skor rata-rata 85,24, yang dinilai "baik". Keempat, indikator "Memahami informasi eksplisit yang tertulis dalam teks biografi" mencapai skor rata-rata 93,85, yang sesuai dengan peringkat "sangat baik". Ini menunjukkan bahwa siswa sangat mudah memahami informasi yang disampaikan langsung dalam teks.

Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Biografi Kelas Kontrol SMA Negeri 1 Ampek Angkek Setelah Menggunakan Metode Konvensional

Berdasarkan analisis data, jumlah siswa adalah 35 orang dengan total nilai 2947,5 dan rata-rata kelas sebesar 84,21. Berdasarkan rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca pemahaman teks biografi sesudah diterapkan metode konvensional

siswa kelas kontrol berada pada kualifikasi Baik (B) dengan rentang 76-85%. Berikut adalah rata-rata *posttest* keterampilan membaca pemahaman siswa per indikator kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil *Posttest* Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas Kontrol

No	Indikator	Rata-Rata	Kualifikasi
1	Memahami Arti Kata Sesuai Penggunaan dalam Teks Biografi	87,62	Baik Sekali
2	Memahami Struktur Teks Biografi dan Hubungan antar Bagianannya	80,00	Baik
3	Menentukan Gagasan Utama atau Ide Pokok yang Terkandung dalam Teks Biografi	78,09	Baik
4	Memahami Informasi Eksplisit (Tersurat) yang Ditulis dalam Teks Biografi	87,69	Baik

Tabel 4 menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami bacaan terkait teks biografi secara keseluruhan berada dalam kategori "baik" hingga "sangat baik". Pertama, indikator "Memahami arti kata sesuai konteks dalam teks biografi" mencatat skor rata-rata 87,62, yang dinilai "sangat baik". Ini mengindikasikan bahwa siswa mempunyai pemahaman yang kuat terhadap arti kata dalam konteks teks biografi. Kedua, indikator "Memahami struktur teks biografi dan keterkaitan antar bagiannya" mencatat skor rata-rata 80,00, yang dinilai "baik". Hasil ini menunjukkan bahwa siswa sudah cukup memahami struktur teks biografi serta hubungan antara berbagai bagiannya, meskipun masih ada potensi untuk peningkatan. Ketiga, indikator "Mengidentifikasi gagasan utama atau ide pokok dalam teks biografi" menunjukkan skor rata-rata 78,09, juga dinilai "baik". Ini menandakan bahwa kemampuan siswa dalam menemukan ide inti sudah dalam kategori baik, tetapi belum mencapai puncak kemampuan. Keempat, indikator "Memahami informasi yang tersurat dalam teks biografi" mendapatkan skor rata-rata 87,69, yang dinilai "baik". Ini menunjukkan bahwa siswa mampu menangkap informasi yang disampaikan secara langsung dalam teks dengan baik.

Pengaruh Metode *Gamification* terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri Ampek Angkek

Tabel 5. Perbandingan Keterampilan Membaca Pemahaman

No	Kelompok	N	$\sum X$	$\sum X^2$	Rata-rata
1.	Eksperimen	35	3207,5	296044	91,64
2.	Kontrol	35	2947,5	251794	84,21

Berdasarkan tabel 5, bahwa terdapat perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang berjumlah 35 siswa memperoleh jumlah skor ($\sum X$) sebesar 3207,5 dan jumlah kuadrat skor ($\sum X^2$) sebesar 296044, dengan nilai rata-rata 91,64. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada kelompok eksperimen berada pada kategori yang sangat baik. Sementara itu, kelompok kontrol dengan jumlah siswa yang sama, yaitu 35 orang, memperoleh jumlah skor ($\sum X$) sebesar 2947,5 dan jumlah kuadrat skor ($\sum X^2$) sebesar 251794, dengan nilai rata-rata 84,21. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada kelompok kontrol berada pada kategori baik, namun masih lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan atau metode pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap kemampuan siswa dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Tabel 6. Uji *N-Gain Score*

No	Kelas	Rata-rata <i>N-Gain Score</i>	Persentase%	Kategori
1.	Eksperimen	0,75	75	Tinggi
2.	Kontrol	0,59	59	Sedang

Berdasarkan perhitungan *N-gain*, rata-rata peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas eksperimen sebesar 0,75 tergolong tinggi, sedangkan rata-rata peningkatan siswa kelas kontrol sebesar 0,59 tergolong sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *gamification* mengalami peningkatan keterampilan membaca pemahaman teks biografi lebih besar dibandingkan siswa yang mengikuti

pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penerapan metode *gamification* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Ampek Angkek.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan yang diperoleh, siswa kelas 10 di SMA Negeri Ampek Angkek 1 yang diajar melalui gamifikasi mengalami peningkatan yang lebih signifikan dalam kemampuan mereka untuk memahami bacaan biografi dibandingkan dengan rekan-rekan mereka yang menggunakan metode tradisional. Hasil dari tes awal untuk kedua kelompok menunjukkan bahwa kinerja awal mereka relatif seimbang, dengan nilai rata-rata 66,36 pada kelompok yang menerapkan metode eksperimen (kategori "lebih dari cukup") dan 61,29 pada kelompok kontrol (kategori "cukup"), yang menunjukkan kesamaan dalam kemampuan dasar kedua kelompok. Ini penting karena memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menilai secara objektif efektivitas dari metode gamifikasi tanpa adanya perbedaan yang berarti dalam kinerja dasar (Sultan, Zainal dan Momang, 2024).

Selama proses pendidikan, para siswa yang berada dalam kelompok eksperimental ikut serta dalam kegiatan belajar yang mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan, pengumpulan poin, dan kolaborasi, yang membuat mereka lebih aktif dalam membaca, memahami, serta menganalisis isi teks biografi secara menyeluruh. Hasil dari post-test menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 91,64 (diberi penilaian "Sangat Baik"), sementara kelompok kontrol mendapatkan skor rata-rata 84,21 (diberi penilaian "Baik"), dengan perbedaan sebesar 7,43 poin. Selain itu, perhitungan N-gain menampilkan peningkatan sebesar 0,75 (kategori tinggi) pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol menunjukkan peningkatan sebesar 0,59 (kategori sedang). Temuan ini menandakan bahwa penggunaan gamifikasi terbukti lebih efisien dibandingkan dengan metode tradisional dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa (Erdiana, Ngatmini dan Winarni, 2024).

Lebih jauh, penerapan metode *gamification* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi. Siswa menjadi lebih terlibat karena mereka dapat mengikuti misi, tantangan, atau permainan yang menuntut mereka menemukan informasi penting, menentukan gagasan utama, dan memahami struktur teks biografi. Pendekatan ini sejalan dengan temuan Ningsih, Saputra, & Rambe (2025) yang menunjukkan bahwa *gamification* meningkatkan keterampilan berbahasa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti bahwa *gamification* merupakan metode pembelajaran efektif sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks biografi, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

SIMPULAN

Analisis data mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman para siswa kelas 10 di SMA Negeri 1 Ampek Angkek saat mereka mengerjakan teks biografi. Pendekatan pengajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kreatif, dan tidak monoton. Selain itu, penerapannya turut membantu mengembangkan rasa penasaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil dari post-test dan perhitungan N-gain menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan pemahaman siswa dalam grup eksperimen lebih baik dibandingkan dengan grup kontrol, yang membuktikan bahwa gamifikasi lebih efektif dibandingkan metode pengajaran tradisional. Dengan demikian, gamifikasi bisa menjadi strategi pengajaran yang ampuh untuk meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman, khususnya yang berkaitan dengan teks biografi. Penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan pemahaman siswa yang dibimbing dengan gamifikasi jauh lebih baik daripada siswa yang belajar dengan metode konvensional. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah pelaksanaan dilakukan dalam waktu yang singkat, sehingga belum mampu mengukur dampak jangka panjang dari penerapan *gamification* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

SARAN

Saran untuk siswa, guru, serta penelitian berikutnya terkait penggunaan metode gamifikasi. Sebagai langkah pertama, dianjurkan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya agar dapat menerapkan metode gamifikasi yang dapat meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman siswa, serta secara umum dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua, siswa diharapkan tidak menganggap bahwa belajar, terutama menulis teks biografi, adalah hal yang sulit. Hal tersebut disebabkan melalui metode gamifikasi, menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa dan akan mengalami peningkatan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dalam pelaksanaan penelitian eksperimen yang terkait dengan keterampilan membaca pemahaman teks biografi dengan menggunakan metode *gamification*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pembimbing, yang telah memberikan bimbingan dan bantuan yang sangat berarti selama seluruh proses mulai dari tahap perencanaan hingga selesainya artikel penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para pengajar Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Ampek Angkek atas bantuan dan kerjasamanya selama proses penelitian. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada SMA Negeri 1 Ampek Angkek atas izin dan sarana yang memfasilitasi kelancaran penelitian ini. Dukungan tersebut sangat penting untuk pelaksanaan penelitian dan keberhasilan penyelesaian artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, R., Hermaiyah, A., & Susanti, D. (2020). *Teks Biografi "Meneladani Kisah Hidup Seseorang Lewat Pengalaman."* Guepedia.
- Agustin, M. E., & Karsono, N. (2025). Penerapan Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi pada Siswa Sekolah Dasar. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(1), 1-12.
- Apfani, S., & Tuljanah, R. (2025). *Keterampilan Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar*. CV. Mega Press Nusantara.
- Arianti, F. F., Sutrimah, & Hasanudin, C. (2021). *Flipped Classroom dan Aplikasi Schoology: Analisis Keterampilan Menulis Teks Biografi*. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 1(2).
- Atmazaki, Vioreza, N., Nabila, J., & Brilliant, M. T. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pustaka Alur.
- Cuhanazriansyah, M. R., Rochim, A. A., Ainindri, Q., Putri, R., Ferisca, S., & Mubarok, M. F. (2025). *Gamifikasi Dalam Pendidikan*. Naba Edukasi Indonesia.
- Devi, A. A. K., & Solihat, I. (2023). Gamifikasi Wordwall Bagi Guru Bahasa Indonesia SMP untuk Pembelajaran Pasca Covid-19. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 102-112.
- Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta Barat: Indeks
- Erdiana, A., Ngatmini, N., & Winarni, S. (2024). Penerapan gamifikasi menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 715-724.
- Eduka, T. K. (2022). *Bestie Book Bahasa Indonesia SMA/MA Kelas X, XI, & XII*. C-Media.
- Heryatun, Y. (2020). *Strategi Membaca Teks Bahasa Kedua*. Banten: LP2M UINSMH Banten.
- Jefriyanti, Intiana, & Efendi. (2022). Analisis Kemampuan Mengonstruksi Teks Biografi Siswa Kelas X MA Nurul Yaqin Praya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2125-2134.
- Mahmudi, M. A., Fitri, D. M., Lase, D. C., Asrul, S. G. S., Nur, M. D. M., & Raini, Y. (2025). *Teknologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Azzia Karya Bersama.
- Melinia, S., Saputra, H. H., & Oktaviyanti, L. (2019). Identifikasi Faktor-faktor Penyebab Kesulitan Belajar pada Keterampilan Membaca Pemahaman. *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), 158-163.
- Maulani, G., Septiani, S., Mukra, R., & Kalimah, A. (2024). *Pendidikan Di Era Digital*. Sada Kurnia Pustaka.
- Mulyati, A., & Hanifah, N. (2022). *Intisari Materi Bahasa Indonesia SMA*. Jejak Publisher.

- Munawarah, & Zulkifli. (2020). Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab. *Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 22–34.
- Ningsih, D. S., Saputra, E., & Rambe, R. N. (2025). Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis Quizizz terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Swasta Triana Deli Serdang. *Journal of Language and Literature Education*, 2(2), 33-44.
- Nursa'adah, G., Ummah, I., & Setiawan, D. (2024). Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Komunikasi dan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal Sultra Elementary School*, 5(2), 983-993.
- Pricilia, G. M., & Rahmansyah, H. (2022). *Tren Pembelajaran Di Era Digital*. Bintang Semesta Media.
- Prihatin, Y., & Sari, R.H. (2020). Strategi Membaca Pemahaman. Lamongan: CV.Pustaka Djati.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., & Jannah, M. (2024). *Gamifikasi Dalam Pendidikan : Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa*. 1(5), 299–305.
- Rahmah, A. A., & Nasryah, C.E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Meulaboh: Uwais Inspirasi Indonesia
- Ramadan, Z. H., Putri, M. E., & Nukman, M. (2025). *Pendekatan Pembelajaran Deep Learning di Sekolah Dasar*. CV. Green Publisher.
- Rukmana, A. D., Nasrullah, D., Tsani, W. F., & Pamungkas, W. A. (2020). *Buku Ajar Bahasa Indonesia Untuk SMA/MA*. Pustaka Rumah Cinta.
- Sanulita, H., Lestari, S. A., Syarmila, & Yustina, I. (2024). *Keterampilan Berbahasa Reseptif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Suarmini, M. (2020). Metode gamifikasi berbasis tri hita karena sebagai alternatif pembelajaran abad 21. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 2(2), 42-47.
- Sukma, H. H., & Puspita, L. A. (2023). Keterampilan Membaca dan Menulis (Teori dan Praktik). Bantul: K-Media.
- Telaumbanua, D. A. T., Zega, I., & Halawa, N. (2022). Peningkatan Kemampuan Menilai Hal yang dapat Diteladani dari Teks Biografi Menggunakan Model *Concept Sentence*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1 (2), 501-509
- Wahyuni, N., & Linda, W. (2021). Penguasaan PUEBI dan Keterkaitannya dengan Keterampilan Menulis Teks Biografi Siswa SMA Neneng. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 1(2), 86–92.
- Waruwu, Y., Eni, G. D., Alinda, M., Julinaldi, & Apriani, D. (2024). *Teknologi Pendidikan: Transformasi Pembelajaran Di Era Digital*. Intelektual Manifes Media.
- Yulita, D., Salem, L., & Wartiningsih, A. Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Biografi Menggunakan Model *Cooperative Talking Stick*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7 (12).