Nomor: 91/FKIP-UNIKU/PGSD/S-1/SKR/2026

EFEKTIVITAS GAMIFIKASI BERBASIS ZEP QUIZ DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK

(Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 1 Ciporang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

LIA AMELIA

NIM 20221510171

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS KUNINGAN

2026

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

EFEKTIVITAS GAMIFIKASI BERBASIS ZEP QUIZ DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK (STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 1 CIPORANG)

Disusun Oleh:

Lia Amelia

NIM 20221510171

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 15 Juni 2026 di hadapan Dewan Penguji. Skripsi ini disahkan sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.

Susunan Dewan Penguji

Penguji I	Penguji II	Penguji III
Dr. Mia Zultrianti Sari, M.Pd	**Azin Taufik, M.Pd**	**Eli Hermawati, M.Pd**
NIK. 410107900201	**NIK. 410110870168**	**NIK. 410108870160**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

EFEKTIVITAS GAMIFIKASI BERBASIS ZEP QUIZ DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK
(STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 1 CIPORANG)

DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Kuningan, 30 Juni 2026

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. Arrofa Acesta, M.Pd	**Eli Hermawati, M.Pd**
NIK. 410101690137	**NIK. 410108870160**

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,	Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Dr. Asep Jejen Jaelani, M.Pd	**Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd**
NIK. 41038091314	**NIK. 410110890202**

PERNYATAAN OTENTISITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Lia Amelia
NIM	: 20221510171
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Efektivitas Gamifikasi Berbasis Zep Quiz dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 1 Ciporang)" sepenuhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau terdapat klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Kuningan, 11 Juni 2026

Mahasiswa Ybs.



Lia Amelia

NIM. 20221510171

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Setiap proses yang telah dilewati adalah bekal untuk perjalanan berikutnya.
Maka, tetaplah tumbuh demi masa depan yang lebih baik"

PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam skripsi ini kecuali lembar persembahan.
Dengan mengucap syukur atas Rahmat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan
sebagai tanda bukti kepada orang tua dan keluarga saya tercinta.

ABSTRAK

Lia Amelia (20221510171). Efektivitas Gamifikasi Berbasis Zep Quiz dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 1 Ciporang). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kuningan. 2026. Pembimbing I: Dr. Arrofa Acesta, M.Pd. Pembimbing II: Eli Hermawati, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang belum interaktif serta media yang belum berbasis digital. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk: (1) Mengetahui perbedaan keterampilan membaca pemahaman antara kelas yang menggunakan gamifikasi berbasis Zep Quiz dengan kelas yang menggunakan STAD berbasis PowerPoint interaktif, dan (2) Mengetahui peningkatan (N-Gain) keterampilan membaca pemahaman peserta didik pada kedua kelas tersebut. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Ciporang yang terdiri dari kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *post-test*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat statistik yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji t), dan uji N-Gain. Hasil analisis menunjukkan nilai t_{hitung} = 3,233 dan t_{tabel} = 1,994 ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan keterampilan membaca pemahaman antara kedua kelas. Sedangkan perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa hasil di kelas eksperimen sebesar 0,509 dan kelas kontrol sebesar 0,314. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan keterampilan membaca pemahaman peserta didik pada kelas yang menggunakan gamifikasi berbasis Zep Quiz dibandingkan dengan kelas yang menggunakan STAD berbasis PowerPoint interaktif.

Kata Kunci: Gamifikasi, Keterampilan Membaca Pemahaman, Zep Quiz

ABSTRACT

Lia Amelia (20221510171). The Effectiveness of Zep Quiz-Based Gamification in Improving Students' Reading Comprehension Skills (A Quasi-Experimental Study in Indonesian Language Subject for Fifth Grade Students at SDN 1 Ciporang). Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Kuningan University, 2026. Advisor I: Dr. Arrofa Acesta, M.Pd. Advisor II: Eli Hermawati, M.Pd.

This study is motivated by the low level of students' reading comprehension skills, which is caused by the use of less interactive teaching methods and non-digital learning media. The objectives of this study are: (1) to determine the difference in reading comprehension skills between students who use gamification based on Zep Quiz and those who use the STAD based on interactive PowerPoint, and (2) to determine the improvement (N-Gain) in students' reading comprehension skills in both groups. The method used in this study is a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. The subjects of this study were fifth-grade students of SDN 1 Ciporang, consisting of class V-A as the experimental group and class V-B as the control group. The data collection instrument used was a test in the form of pre-test and post-test. The data obtained were analyzed using prerequisite statistical tests, namely normality test, homogeneity test, hypothesis testing (t-test), and N-Gain test. The results of the analysis showed that the value of t-count = 3,233 and t-table = 1.994 (t-count > t-table). Therefore, it can be concluded that H_1 is accepted and H_0 is rejected. This indicates that there is a difference in reading comprehension skills between the two groups. Meanwhile, the N-Gain calculation shows that the experimental class achieved a score of 0.509, while the control class achieved 0.314. Thus, it can be concluded that there is a difference and improvement in students' reading comprehension skills in the class using gamification based on Zep Quiz compared to the class using the STAD based on interactive PowerPoint.

Keywords: Gamification, Reading Comprehension Skills, Zep Quiz

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Efektivitas Gamifikasi Berbasis Zep Quiz dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 1 Ciporang)".

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Selama proses penyusunan, peneliti memperoleh banyak bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Kuningan, 11 Juni 2026
Peneliti

Lia Amelia
NIM. 20221510171

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, atas segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Keberhasilan dalam penulisan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Anna Fitri Hindriana, M.Si selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Dr. Asep Jejen Jaelani, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
3. Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kuningan.
4. Dr. Arrofa Acesta, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing, memberikan masukan, dan mengarahkan peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Eli Hermawati, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan masukan, dan mengarahkan peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Kepala sekolah, guru, dan peserta didik kelas V SDN 1 Ciporang yang telah membantu dan memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Kepada kedua orang tua tercinta, yang selalu menjadi sumber kekuatan, dukungan, dan tempat pulang ternyaman bagi penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan, perhatian, kasih sayang, serta kerja keras yang telah diberikan dalam memenuhi setiap kebutuhan selama proses perkuliahan ini, baik secara materi maupun moral. Penulis sangat bersyukur atas cinta yang tidak pernah berkurang, doa yang selalu mengiringi setiap langkah, serta kesabaran dan kepercayaan yang terus diberikan. Semoga segala kebaikan, pengorbanan, dan kasih sayang Ayah dan Ibu dibalas dengan kesehatan, kebahagiaan, serta keberkahan yang melimpah.
8. Kepada kakak tercinta Mesa Lestari dan Rismayanti, yang selalu memberikan dukungan penuh kepada penulis dalam menjalani proses perkuliahan dengan baik. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat, dan kasih sayang yang tulus. Terima kasih telah menjadi sosok saudara

sekaligus teman yang senantiasa hadir untuk mendengarkan setiap cerita dan keluh kesah penulis.

9. Kepada seluruh keluarga tercinta penulis mengucapkan terimakasih atas segala do'a dan dukungan yang diberikan.
10. Kepada sahabat penulis, Nadila Nur Fadilah, Listiany Naftalena, Gina Asih Nirmala, Lisnawati, Sipa Sopiatul Jannah, Della Nuria, dan Siti Nur'ainni. Terima kasih telah menjadi sosok sahabat yang baik dan selalu memberikan dukungan, semangat, serta motivasi kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah bersedia menjadi tempat berbagi cerita, bertukar pikiran, saling membantu ketika menghadapi kesulitan, serta memberikan semangat di tengah berbagai tantangan yang dilalui.
11. Kepada teman-teman seperjuangan, penulis mengucapkan terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, serta perjuangan yang telah dilalui bersama selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Semoga setiap usaha dan perjuangan yang telah kita lakukan dapat membuahkan hasil yang terbaik.

Kuningan, 11 Juni 2026
Peneliti

Lia Amelia
NIM. 20221510171

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI
LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING
PERNYATAAN OTENTISITAS
MOTTO DAN PERSEMBAHAN
ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
UCAPAN TERIMA KASIH iv
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR LAMPIRAN x
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Pembatasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA 9
A. Kajian Teori 9
1. Keterampilan Membaca Pemahaman 9
2. Metode Gamifikasi 14
3. Media Pembelajaran Zep Quiz 22
4. Metode *Student Teams Achievement Divisions* 24
5. Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif 26
6. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD 27
7. Hubungan antara Gamifikasi dengan Membaca Pemahaman 28
B. Penelitian yang Relevan 29
C. Kerangka Pemikiran 33

D. Hipotesis Penelitian 35
BAB III METODE PENELITIAN 36
A. Desain Penelitian 36
B. Tempat dan Subjek Penelitian 37
C. Variabel Penelitian 38
D. Definisi Operasional Variabel 38
E. Teknik Pengumpulan Data 39
F. Instrumen Penelitian 40
G. Teknik Analisis Data 43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 51
A. Hasil Penelitian 51
B. Pembahasan 61
C. Keterbatasan Penelitian 67
BAB V SIMPULAN 68
A. Simpulan 68
B. Saran 68
DAFTAR PUSTAKA 70
LAMPIRAN 76
RIWAYAT HIDUP 179

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia 2
Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan 29
Tabel 3. 1 *Nonequivalent Control Group Design* 37
Tabel 3. 2 Waktu Penelitian 37
Tabel 3. 3 Subjek Penelitian 38
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Pilihan Ganda 41
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Uraian 42
Tabel 3. 6 Klasifikasi Uji Validitas 44
Tabel 3. 7 Rekapitulasi Uji Validitas Pilihan Ganda 44
Tabel 3. 8 Rekapitulasi Uji Validitas Uraian 44
Tabel 3. 9 Klasifikasi Uji Reliabilitas 45
Tabel 3. 10 Rekapitulasi Uji Reliabilitas Pilihan Ganda 45
Tabel 3. 11 Rekapitulasi Uji Reliabilitas Uraian 45
Tabel 3. 12 Klasifikasi Uji Tingkat Kesukaran 47
Tabel 3. 13 Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Pilihan Ganda 47
Tabel 3. 14 Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Uraian 47
Tabel 3. 15 Klasifikasi Uji Daya Pembeda 48
Tabel 3. 16 Rekapitulasi Uji Daya Beda Pilihan Ganda 48
Tabel 3. 17 Rekapitulasi Uji Daya Beda Uraian 48
Tabel 3. 18 Klasifikasi Uji N-Gain 50
Tabel 4. 1 Data Nilai *Pretest* Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol 56
Tabel 4. 2 Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 57
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* 57
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Data *Posttest* 58
Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas 59
Tabel 4. 6 Hasil Uji Hipotesis 60
Tabel 4. 7 Hasil Uji N-Gain 60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman Awal Zep Quiz 22
Gambar 2. 2 Halaman Peta (Gratis, Basic, dan Pro) 23
Gambar 2. 3 Halaman Menentukan Jenis Soal 23
Gambar 2. 4 Halaman Membuat Soal 23
Gambar 2. 5 Kerangka Pemikiran 34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Ijin Penelitian 76
Lampiran 1. 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 77
Lampiran 1. 3 SK Bimbingan Skripsi 78
Lampiran 1. 4 Kartu Bimbingan Skripsi 79
Lampiran 2. 1 Kisi-Kisi Instrumen 80
Lampiran 2. 2 Soal Uji Coba Instrumen 83
Lampiran 2. 3 Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian 90
Lampiran 2. 4 Data Hasil Uji Instrumen 93
Lampiran 2. 5 Analisis Uji Validitas 96
Lampiran 2. 6 Analisis Uji Reliabilitas 101
Lampiran 2. 7 Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran dan Uji Daya Beda 110
Lampiran 2. 8 Soal Pretest 111
Lampiran 2. 9 Soal Posttest 116
Lampiran 2. 10 Lembar Jawaban 121
Lampiran 3. 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen 125
Lampiran 3. 2 Modul Ajar Kelas Kontrol 140
Lampiran 4. 1 Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 149
Lampiran 4. 2 Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 153
Lampiran 4. 3 Uji Normalitas 157
Lampiran 4. 4 Uji Homogenitas 165
Lampiran 4. 5 Uji Hipotesis 168
Lampiran 4. 6 Uji N-Gain 170
Lampiran 5. 1 Tabel Shapiro Wilk 174
Lampiran 5. 2 Tabel t 176
Lampiran 6. 1 Dokumentasi 177