

Efektivitas Penggunaan Media *Zep Quiz* terhadap Ketepatan Struktur Kebahasaan dalam Menulis Teks Eksposisi Siswa SMK

Paskaria Fransiska Br Tarigan¹, Beslina Afriani Siagian²,
Martua Reynhat Sitanggang Gusar³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Universitas HKBP Nommensen Medan

Surel: paskariafransiska014@gmail.com

Abstract

Vocational students still struggle to write exposition texts with proper structure and linguistic accuracy, shown by an initial mean score of 62.48. This study determines the effectiveness of *Zep Quiz* media on linguistic structure accuracy in writing exposition texts among tenth-grade students of SMK Telkom 1 Medan, 2025/2026 academic year. The study used a quantitative approach with an experimental method, a Posttest Only Control Group Design, conducted at SMK Telkom 1 Medan, Medan City, from October 2025 to April 2026. Subjects were an experimental and a control group, each with 30 students, following a flow of sample determination, treatment, posttest, and data processing. Data were collected through observation, tests, and documentation, analyzed using descriptive analysis, normality and homogeneity tests, and t-test. Results showed a control class mean of 53.16 and an experimental class mean of 78.33, with a t-count of 9.87 exceeding the t-table of 2.002 (alpha 0.05; df 58), so H_0 was rejected and H_a accepted. *Zep Quiz* effectively improves linguistic structure accuracy in exposition writing, recommended for teachers as an interactive media alternative and for further research with wider samples and other language skills.

Keywords: *Zep Quiz*, Exposition Text, Linguistic Structure, Writing Skills, Vocational School Students

Abstrak

Siswa SMK masih mengalami kesulitan menulis teks eksposisi sesuai struktur dan kaidah kebahasaan, ditunjukkan oleh hasil observasi awal dengan nilai rata-rata 62,48. Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas media *Zep Quiz* terhadap ketepatan struktur kebahasaan dalam menulis teks eksposisi siswa kelas X SMK Telkom 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen desain *Posttest Only Control Group Design*, dilaksanakan di SMK Telkom 1 Medan, Kota Medan, pada Oktober 2025 sampai April 2026. Subjek penelitian adalah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing 30 siswa, melalui alur penentuan populasi dan sampel, pemberian perlakuan, *posttest*, hingga pengolahan data. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data meliputi analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol 53,16 dan kelas eksperimen 78,33, dengan t_{hitung} 9,87 lebih besar daripada t_{tabel} 2,002 ($\alpha = 0,05$; dk = 58), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa *Zep Quiz* efektif meningkatkan ketepatan struktur kebahasaan menulis teks eksposisi, sehingga direkomendasikan bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran interaktif dan bagi peneliti selanjutnya untuk memperluas sampel serta keterampilan berbahasa lain.

Kata Kunci: *Zep Quiz*, Teks Eksposisi, Struktur Kebahasaan, Keterampilan Menulis, Siswa SMK

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia menempati posisi strategis dalam mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai siswa adalah keterampilan menulis. Menulis merupakan keterampilan produktif yang kompleks karena tidak hanya menuntut kemampuan menuangkan ide, tetapi juga menyusun gagasan secara sistematis serta menggunakan struktur dan kaidah kebahasaan yang tepat, mengingat penguasaan aspek gramatikal, leksikal, dan struktur wacana perlu dikuasai secara bersamaan agar sebuah tulisan dapat dipahami pembaca (Lötscher et al., 2025). Salah satu bentuk tulisan yang dipelajari siswa pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah teks eksposisi, yaitu teks yang bertujuan menyampaikan informasi, pendapat, atau gagasan kepada pembaca secara objektif dan logis. Dalam penulisannya, siswa perlu memperhatikan struktur teks serta kaidah kebahasaan agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.

Menurut Maelasari (2020), teks eksposisi adalah tulisan berisi pemikiran penulis yang memaparkan, menjelaskan, atau menerangkan suatu ide atau gagasan, serta menguraikan sesuatu dan informasi disampaikan dengan sejelas-jelasnya. Sementara itu, Djumingin dan Sarkiah (2017) menjelaskan bahwa teks eksposisi merupakan salah satu jenis pengembangan paragraf dalam penulisan yang isinya ditulis dengan tujuan menjelaskan atau memberikan pengertian dengan gaya penulisan yang singkat, akurat, dan padat. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan

bahwa teks eksposisi adalah tulisan yang bertujuan menyampaikan, menjelaskan, dan memberikan pemahaman mengenai suatu ide atau informasi secara jelas, singkat, akurat, dan padat, dengan penekanan pada penyampaian informasi dan gagasan agar pembaca dapat memahami topik yang dibahas secara utuh.

Kemampuan menulis teks eksposisi tidak dapat dilepaskan dari kemampuan siswa memahami dan menerapkan struktur teks yang terdiri atas tesis, argumentasi, dan penegasan ulang. Ketepatan penyusunan struktur tersebut sangat menentukan kualitas keterkaitan antargagasan (kohesi) dan keruntutan organisasi tulisan (koherensi) secara keseluruhan. Penelitian Osawa (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran menulis berbasis genre yang menekankan pengenalan struktur teks secara eksplisit terbukti efektif membantu siswa mengorganisasikan gagasan dan membangun kohesi antarparagraf dengan lebih baik. Sejalan dengan hal tersebut, Keller et al. (2024) mengemukakan bahwa penilaian tulisan yang mencakup aspek kualitas bahasa, isi, dan struktur secara bersamaan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kemampuan menulis siswa dibandingkan penilaian yang hanya berfokus pada satu aspek. Dengan demikian, penguasaan struktur teks eksposisi menjadi salah satu indikator penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran menulis di SMK.

Selain struktur teks, ketepatan siswa dalam menulis teks eksposisi juga ditentukan oleh penguasaan kaidah kebahasaan, meliputi penggunaan kalimat efektif, kata baku, dan konjungsi yang tepat. Ketiga unsur tersebut berperan penting dalam menjaga kejelasan makna dan keterpaduan

antarkalimat dalam sebuah paragraf. Namun, dalam praktiknya siswa masih sering mengalami kesulitan dalam menerapkan kaidah kebahasaan tersebut secara konsisten. Alnemrat et al. (2025) menemukan bahwa pemberian umpan balik yang terarah dan berkelanjutan mampu meningkatkan akurasi kebahasaan siswa dalam menulis teks argumentatif secara signifikan. Temuan ini menegaskan bahwa ketepatan kebahasaan bukan sekadar aspek teknis, melainkan komponen yang perlu dilatih melalui proses pembelajaran yang terstruktur dan berulang, termasuk dalam pembelajaran menulis teks eksposisi di tingkat SMK.

Upaya meningkatkan ketepatan struktur dan kaidah kebahasaan tersebut tidak terlepas dari peran media pembelajaran yang digunakan guru. Menurut Kristanto (2016), media pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi, baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang diperlukan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat diperlukan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Beberapa kajian meta-analisis terbaru turut memperkuat pentingnya media pembelajaran yang inovatif; Zeng et al. (2024) menemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif yang konsisten terhadap capaian akademik siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Diaz dan Estoque-Loñez (2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional tanpa unsur permainan.

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran konvensional mulai bertransformasi menjadi media digital berbasis kuis dan permainan yang memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif. Chan dan Lo (2024) menjelaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa karena unsur tantangan, skor, dan umpan balik langsung yang disediakan oleh media tersebut. Hal ini diperkuat oleh Hong et al. (2025) yang menemukan bahwa elemen permainan seperti papan peringkat, batas waktu, dan sistem poin menjadi faktor penting yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam kelas berbasis gamifikasi. Selain itu, hasil meta-analisis Özdemir (2025) terhadap platform kuis digital seperti Kahoot! menunjukkan peningkatan signifikan pada capaian belajar, motivasi, dan retensi materi siswa. Temuan-temuan tersebut menjadi dasar penting bahwa pemanfaatan media kuis digital berpotensi menjadi alternatif solusi bagi permasalahan pembelajaran menulis, termasuk pada teks eksposisi.

Salah satu media digital berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah *Zep Quiz*. Menurut Rusmana et al. (2025), *Zep Quiz* adalah platform kuis berbasis *metaverse* yang dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sejalan dengan perkembangan pemanfaatan lingkungan *metaverse* sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Mukred et al., 2025; Nguyen et al., 2024). Nguyen et al. (2025) menambahkan bahwa literasi terhadap media berbasis *metaverse* perlu terus dikembangkan agar pemanfaatannya dalam pembelajaran

dapat berjalan optimal. Media ini menyediakan berbagai bentuk soal seperti pilihan ganda, isian singkat, dan benar-salah, serta dilengkapi berbagai pilihan peta dan avatar. Fitur batas waktu dan papan peringkat yang tersedia turut mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan karakteristik tersebut, penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran menulis teks eksposisi diharapkan dapat membantu siswa memahami struktur dan kaidah kebahasaan melalui kegiatan latihan yang interaktif dan menyenangkan.

Permasalahan tersebut terlihat jelas berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Telkom 1 Medan. Hasil penilaian awal terhadap kemampuan menulis teks eksposisi menunjukkan bahwa dari 25 siswa yang dinilai, diperoleh nilai rata-rata sebesar 62,48. Sebanyak 5 siswa (20%) berada pada kategori baik, 8 siswa (32%) berada pada kategori cukup, sedangkan 12 siswa (48%) berada pada kategori kurang. Paragraf yang ditulis siswa sering kali belum runtut dan belum menunjukkan bagian-bagian struktur teks eksposisi secara jelas, disertai kesalahan dalam penggunaan kalimat efektif, konjungsi, dan kata baku, serta ketidaksesuaian antara ide pokok dan pengembangannya. Kondisi tersebut diduga berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang masih cenderung konvensional, yaitu pembelajaran menulis yang dilakukan melalui penjelasan dan penugasan tertulis tanpa dukungan media interaktif, sehingga siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan memahami materi secara mendalam.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan adanya potensi penggunaan media *Zep Quiz* dalam pembelajaran. Penelitian Rusmana et al. (2025) yang menerapkan model

pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *Zep Quiz* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa sekolah dasar kelas tinggi. Selanjutnya, penelitian Yulianti et al. (2025) yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran *Quiz Zep* terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Jawa Siswa SMA" menunjukkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif karena siswa menjadi lebih aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran. Meskipun penelitian-penelitian tersebut telah membuktikan efektivitas *Zep Quiz* terhadap hasil belajar secara umum, belum ditemukan kajian yang secara khusus menguji efektivitasnya terhadap ketepatan struktur kebahasaan dalam menulis teks eksposisi. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus kajian, yaitu menguji efektivitas penggunaan media *Zep Quiz* terhadap ketepatan struktur kebahasaan dalam keterampilan menulis teks eksposisi siswa kelas X SMK Telkom 1 Medan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan karena pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif diharapkan dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks eksposisi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk membandingkan kemampuan menulis siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *Zep Quiz* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media konvensional. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan siswa kelas X SMK Telkom 1 Medan dalam menulis teks eksposisi tanpa

menggunakan media *Zep Quiz*, mendeskripsikan kemampuan siswa dalam menulis teks eksposisi dengan menggunakan media *Zep Quiz*, serta menganalisis efektivitas penggunaan media *Zep Quiz* terhadap ketepatan struktur kebahasaan dalam menulis teks eksposisi siswa kelas X SMK Telkom 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Zep Quiz* terhadap ketepatan struktur kebahasaan dalam menulis teks eksposisi siswa kelas X SMK Telkom 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Pendekatan ini dipilih karena data penelitian berupa skor hasil tes yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2017). Desain yang digunakan adalah *Posttest Only Control Group Design*, yaitu desain eksperimen yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pengukuran awal, sehingga perbedaan hasil belajar diukur melalui *posttest* setelah pemberian perlakuan. Perancangan eksperimen yang baik perlu memperhatikan kesetaraan kelompok dan kontrol terhadap variabel luar agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan (Bacon, 2024; Koçak et al., 2025). Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menulis teks eksposisi menggunakan media *Zep Quiz*, sedangkan kelompok kontrol tanpa menggunakan media tersebut, dan setelah perlakuan kedua kelompok diberikan *posttest*.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Telkom 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026, terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian berjumlah 150 siswa

yang tersebar pada dua kelas X RPL, dua kelas X TKJ, dan satu kelas X DKV. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster sampling*, yaitu penarikan sampel berdasarkan kelompok kelas yang telah terbentuk, bukan berdasarkan individu. Ketepatan teknik sampling sangat menentukan representativitas sampel terhadap populasi dan akurasi generalisasi hasil penelitian (Ahmed, 2024). Berdasarkan teknik tersebut, dipilih dua kelas sebagai sampel, yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol, masing-masing 30 siswa, sehingga total sampel berjumlah 60 siswa. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menulis teks eksposisi dengan media *Zep Quiz*, sedangkan kelompok kontrol tanpa media tersebut, sehingga kedua kelompok dapat dibandingkan secara objektif.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Telkom 1 Medan yang beralamat di Jalan Jamin Ginting Km. 11 No. 9C, Simpang Selayang, Kecamatan Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara, pada Tahun Ajaran 2025/2026. Kegiatan penelitian berlangsung sejak Oktober 2025 sampai dengan April 2026, meliputi penetapan pembimbing, pengajuan judul, bimbingan, seminar proposal, revisi proposal, persiapan penelitian, penelitian lapangan, pengolahan data, penyusunan skripsi, hingga bimbingan akhir skripsi. Lokasi ini dipilih karena siswa kelas X di sekolah tersebut masih mengalami kesulitan menulis teks eksposisi sesuai struktur dan kaidah kebahasaan yang tepat, sehingga relevan untuk menguji efektivitas media *Zep Quiz*.

Alur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang tersusun sistematis. Tahap pertama, menentukan populasi dan sampel penelitian. Tahap

kedua, menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tahap ketiga, memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen menggunakan media *Zep Quiz*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa media tersebut. Tahap keempat, memberikan *posttest* berupa tes menulis teks eksposisi kepada kedua kelompok. Tahap kelima, mengumpulkan dan mengolah data hasil *posttest*. Tahap terakhir, melakukan analisis data melalui analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis untuk mengetahui efektivitas media *Zep Quiz* terhadap ketepatan struktur kebahasaan dalam menulis teks eksposisi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses dan kondisi pembelajaran menulis teks eksposisi di kelas. Tes digunakan sebagai instrumen utama berupa tes menulis berbentuk esai yang diberikan kepada kedua kelompok setelah pembelajaran, dengan penilaian berdasarkan ketepatan struktur teks (tesis, argumentasi, penegasan ulang) dan unsur kebahasaan (kalimat efektif, kata baku, konjungsi) sesuai rubrik penilaian yang ditentukan. Kecermatan dalam merancang instrumen dan prosedur pengukuran menjadi faktor penting agar hasil penelitian benar-benar mencerminkan pengaruh perlakuan, bukan kelemahan instrumen (Jahanbakhsh et al., 2025). Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa data siswa, data kelas, dan dokumen kegiatan penelitian. Media yang digunakan adalah *Zep Quiz*, media pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan pada kelompok eksperimen untuk menciptakan pembelajaran menulis teks eksposisi yang lebih interaktif.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif melalui beberapa tahapan. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran hasil belajar kedua kelompok, meliputi nilai tertinggi, terendah, rata-rata, dan distribusi nilai. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Lilliefors, dan uji homogenitas menggunakan uji F untuk mengetahui kesetaraan varians kedua kelompok. Setelah kedua uji prasyarat terpenuhi, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan ($df = n_1 + n_2 - 2$, dengan kriteria: apabila t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan sebaliknya. Tahapan pengujian statistik tersebut perlu dilakukan secara berurutan, sebab kesimpulan ilmiah yang valid hanya dapat ditarik apabila asumsi statistik terpenuhi dan prosedur pengujian hipotesis dijalankan secara tepat (Henríquez-Roldán et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes menulis teks eksposisi yang diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah kedua kelompok menyelesaikan proses pembelajaran sesuai dengan perlakuan masing-masing. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran menulis teks eksposisi tanpa menggunakan media *Zep Quiz*, sedangkan kelas eksperimen mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Zep Quiz*. Tes diberikan dalam bentuk *posttest* berupa esai menulis teks eksposisi, dengan penilaian mencakup ketepatan struktur teks yang terdiri atas tesis, argumentasi, dan penegasan ulang, serta unsur kebahasaan yang meliputi kalimat efektif, kata baku, dan konjungsi.

Masing-masing kelas terdiri atas 30 siswa, sehingga jumlah keseluruhan subjek yang memperoleh tes adalah 60 siswa. Data yang diperoleh dari kedua kelompok tersebut kemudian diolah secara statistik untuk memperoleh gambaran umum mengenai kemampuan menulis teks eksposisi siswa pada masing-masing kelas.

Pada kelas kontrol, nilai *posttest* yang diperoleh siswa berada pada rentang 35 sampai dengan 75. Rentang

nilai tersebut menunjukkan adanya variasi capaian di antara siswa pada kelas kontrol, dengan sebagian siswa memperoleh nilai pada kisaran rendah dan sebagian lainnya memperoleh nilai pada kisaran yang lebih tinggi. Data lengkap mengenai hasil *posttest* kelas kontrol, meliputi jumlah siswa, nilai tertinggi, nilai terendah, jumlah nilai, nilai rata-rata, dan standar deviasi, disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Statistik	Hasil
Jumlah siswa	30
Nilai tertinggi	75
Nilai terendah	35
Jumlah nilai	1.595
Nilai rata-rata	53,16
Standar deviasi	10,54

Berdasarkan Tabel 1, jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh 30 siswa pada kelas kontrol adalah 1.595, dengan nilai rata-rata sebesar 53,16. Nilai tertinggi yang dicapai siswa pada kelas ini adalah 75, sedangkan nilai terendah adalah 35, sehingga rentang nilai pada kelas kontrol adalah 40 poin. Standar deviasi yang diperoleh sebesar 10,54 menggambarkan tingkat penyebaran nilai siswa di sekitar nilai rata-rata kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen, nilai *posttest* yang diperoleh siswa berada pada rentang 60 sampai dengan 95. Rentang nilai tersebut menunjukkan bahwa capaian nilai siswa pada kelas eksperimen secara umum berada pada kisaran yang lebih tinggi dibandingkan dengan kisaran nilai pada kelas kontrol. Data lengkap mengenai hasil *posttest* kelas eksperimen, meliputi jumlah siswa, nilai tertinggi, nilai terendah, jumlah nilai, nilai rata-rata, dan standar deviasi, disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Statistik	Hasil
Jumlah siswa	30
Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	60
Jumlah nilai	2.350
Nilai rata-rata	78,33
Standar Deviasi	9,69

Berdasarkan Tabel 2, jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh 30

siswa pada kelas eksperimen adalah 2.350, dengan nilai rata-rata sebesar

78,33. Nilai tertinggi yang dicapai siswa pada kelas ini adalah 95, sedangkan nilai terendah adalah 60, sehingga rentang nilai pada kelas eksperimen adalah 35 poin. Standar deviasi yang diperoleh sebesar 9,69 menggambarkan tingkat penyebaran nilai siswa di sekitar nilai rata-rata kelas eksperimen.

Data hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen selanjutnya disandingkan untuk melihat perbandingan jumlah siswa, nilai terendah, nilai tertinggi, dan nilai rata-rata antara kedua kelompok tersebut. Perbandingan tersebut disajikan secara ringkas pada tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan Hasil *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Kontrol	30	35	75	53,16
Eksperimen	30	60	95	78,33

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 78,33, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 53,16, sehingga terdapat selisih rata-rata antara kedua kelas sebesar 25,17 poin. Nilai terendah pada kelas eksperimen (60) juga tercatat lebih tinggi dibandingkan nilai terendah pada kelas kontrol (35), demikian pula nilai tertinggi pada kelas eksperimen (95) yang lebih tinggi dibandingkan nilai tertinggi pada kelas kontrol (75). Jumlah siswa pada kedua kelas tercatat sama, yaitu masing-masing 30 siswa.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data hasil *posttest* kedua kelompok terlebih dahulu diuji melalui uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Lilliefors untuk mengetahui apakah data pada masing-masing kelompok berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Hasil kedua uji prasyarat tersebut menunjukkan bahwa data kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen, sehingga

persyaratan untuk melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t terpenuhi.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil perhitungan menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 9,87 dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 58. Pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,002. Nilai t_{hitung} sebesar 9,87 tersebut lebih besar daripada nilai t_{tabel} sebesar 2,002, sehingga berdasarkan kriteria pengujian yang telah ditetapkan, H_0 ditolak dan H_a diterima.

Secara keseluruhan, data hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas kontrol memperoleh jumlah nilai 1.595 dengan rata-rata 53,16 dan standar deviasi 10,54 pada rentang nilai 35–75, sedangkan kelas eksperimen memperoleh jumlah nilai 2.350 dengan rata-rata 78,33 dan standar deviasi 9,69 pada rentang nilai 60–95. Selisih rata-rata antara kedua kelompok tercatat sebesar 25,17 poin, dan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 9,87 dengan t_{tabel} sebesar 2,002 pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 58.

Pembahasan

Data pada bagian Hasil menunjukkan adanya perbedaan capaian yang cukup besar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam menulis teks eksposisi. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 53,16 dengan standar deviasi 10,54 pada rentang nilai 35–75, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,33 dengan standar deviasi 9,69 pada rentang nilai 60–95, sehingga selisih rata-rata antara kedua kelompok mencapai 25,17 poin. Selisih yang cukup lebar tersebut, apabila dicermati bersama hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 9,87 jauh melampaui nilai t_{tabel} sebesar 2,002 pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 58, mengindikasikan bahwa perbedaan capaian tersebut bukan sekadar variasi acak antarindividu, melainkan perbedaan yang secara statistik meyakinkan berkaitan dengan perlakuan pembelajaran yang diterima oleh masing-masing kelompok. Standar deviasi kelas eksperimen yang sedikit lebih kecil dibandingkan kelas kontrol juga mengindikasikan bahwa sebaran nilai siswa pada kelas eksperimen relatif lebih homogen di sekitar nilai rata-ratanya, berbeda dengan kelas kontrol yang sebaran nilainya lebih lebar.

Rendahnya capaian kelas kontrol, dengan nilai terendah hanya mencapai 35 dan nilai rata-rata di bawah 55, secara kritis dapat dikaitkan dengan karakteristik pembelajaran menulis yang dilaksanakan tanpa dukungan media interaktif. Pada kelas ini, siswa hanya memperoleh penjelasan materi struktur teks eksposisi dan kaidah kebahasaan secara konvensional tanpa kesempatan berlatih secara berulang dalam suasana yang menantang, sehingga ketepatan siswa dalam menyusun tesis,

argumentasi, dan penegasan ulang, serta dalam menerapkan kalimat efektif, kata baku, dan konjungsi, cenderung belum terbangun secara optimal. Kondisi ini sejalan dengan temuan Iskandar et al. (2023) yang meneliti efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa pembelajaran tanpa dukungan media interaktif cenderung menghasilkan capaian belajar yang lebih rendah dibandingkan pembelajaran yang memanfaatkan media tersebut, karena keterlibatan siswa dalam proses belajar menjadi lebih terbatas.

Sebaliknya, tingginya capaian kelas eksperimen, dengan nilai terendah 60 dan nilai rata-rata mencapai 78,33, menunjukkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* berkaitan erat dengan peningkatan ketepatan siswa dalam menyusun struktur dan kaidah kebahasaan teks eksposisi. Melalui aktivitas kuis interaktif berbentuk pilihan ganda, isian singkat, dan benar-salah yang disertai batas waktu dan papan peringkat, siswa pada kelas eksperimen memperoleh kesempatan berlatih secara berulang untuk mengidentifikasi struktur teks serta menerapkan kaidah kebahasaan secara langsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rusmana et al. (2025) yang menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *Zep Quiz* dan menemukan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa sekolah dasar kelas tinggi, serta penelitian Yulianti et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SMA karena siswa menjadi lebih aktif dan tertarik selama mengikuti pembelajaran. Kesesuaian arah temuan pada ketiga penelitian tersebut memperkuat indikasi bahwa karakteristik

interaktif dan berbasis permainan pada *Zep Quiz* secara konsisten berkontribusi terhadap peningkatan capaian belajar siswa pada berbagai jenjang dan aspek keterampilan.

Meskipun demikian, apabila dicermati lebih kritis, penelitian Rusmana et al. (2025) dan Yulianti et al. (2025) tersebut mengukur dampak *Zep Quiz* terhadap kemampuan berpikir kritis-kreatif dan hasil belajar kognitif secara umum, bukan terhadap ketepatan struktur dan kaidah kebahasaan dalam menulis teks eksposisi secara spesifik. Hasil penelitian ini melengkapi kekosongan tersebut dengan menunjukkan bahwa peningkatan nilai rata-rata sebesar 25,17 poin dari kelas kontrol ke kelas eksperimen bukan hanya mencerminkan peningkatan hasil belajar secara umum, melainkan secara spesifik mencerminkan peningkatan ketepatan siswa dalam menyusun tesis, argumentasi, penegasan ulang, serta dalam menerapkan kalimat efektif, kata baku, dan konjungsi. Dengan demikian, data hasil penelitian ini memberikan bukti empiris baru yang memperluas cakupan temuan penelitian terdahulu mengenai efektivitas *Zep Quiz*, dari ranah hasil belajar dan berpikir kritis-kreatif ke ranah ketepatan kebahasaan dalam menulis.

Hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan nilai t_{hitung} 9,87 yang jauh melampaui t_{tabel} 2,002, juga sejalan dengan temuan Faskaris dan Sembiring (2025) mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Visual Studio pada siswa sekolah dasar, yang melaporkan peningkatan nilai rata-rata dari 12 pada *pretest* menjadi 17,56 pada *posttest* dengan ketuntasan klasikal mencapai 80%. Meskipun media dan jenjang pendidikan pada kedua penelitian

berbeda, pola peningkatan capaian setelah penerapan media interaktif menunjukkan kecenderungan yang konsisten. Nilai selisih rata-rata sebesar 25,17 poin pada penelitian ini bahkan tergolong cukup besar dibandingkan pola peningkatan pada penelitian tersebut, yang secara kritis dapat mengindikasikan bahwa unsur kompetisi berupa papan peringkat dan batas waktu pada *Zep Quiz* turut mendorong motivasi siswa untuk berlatih lebih intensif dalam memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks eksposisi.

Secara keseluruhan, data hasil penelitian ini, baik pada aspek deskriptif (rata-rata, standar deviasi, dan rentang nilai) maupun pada aspek inferensial (nilai t_{hitung} 9,87 dengan dk 58 pada taraf signifikansi 5%), menunjukkan pola yang konsisten dengan penelitian-penelitian terdahulu mengenai kontribusi media interaktif berbasis kuis dan permainan terhadap peningkatan capaian belajar siswa. Perbedaan mendasar terletak pada fokus kajian: apabila penelitian Rusmana et al. (2025) berfokus pada kemampuan berpikir kritis-kreatif, Yulianti et al. (2025) pada hasil belajar kognitif Bahasa Jawa, dan Iskandar et al. (2023) serta Faskaris dan Sembiring (2025) pada hasil belajar secara umum, maka data pada penelitian ini secara spesifik menguraikan kontribusi *Zep Quiz* terhadap ketepatan struktur dan kaidah kebahasaan dalam menulis teks eksposisi, sehingga memberikan gambaran empiris yang lebih rinci mengenai aspek kebahasaan yang selama ini belum banyak dikaji pada penelitian-penelitian sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penggunaan media *Zep*

Quiz terbukti efektif terhadap ketepatan struktur kebahasaan dalam menulis teks eksposisi siswa kelas X SMK Telkom 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 78,33 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 53,16, dengan selisih rata-rata 25,17 poin, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai t_{hitung} 9,87 lebih besar daripada t_{tabel} 2,002 pada taraf signifikansi 5% ($dk = 58$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Mengingat penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dengan jumlah sampel 60 siswa, disarankan agar penelitian selanjutnya melibatkan sampel yang lebih luas dan karakteristik sekolah yang berbeda, serta menguji penerapan *Zep Quiz* pada keterampilan berbahasa lain di luar menulis teks eksposisi; bagi guru, media *Zep Quiz* dapat dijadikan alternatif pembelajaran interaktif berbasis kuis untuk meningkatkan ketepatan struktur dan kaidah kebahasaan siswa, dengan memperhatikan ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang memadai sebagai prasyarat pelaksanaannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmed, S. K. (2024). How to choose a sampling technique and determine sample size for research: A simplified guide for researchers. *Oral Oncology Reports*, 12, 100662. <https://doi.org/10.1016/j.oor.2024.100662>
- Alnemrat, A., Aldamen, H., Almashour, M., Al-Deaibes, M., & AlSharefeen, R. (2025). AI vs. teacher feedback on EFL argumentative writing: A quantitative study. *Frontiers in Education*, 10, 1614673. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1614673>
- Bacon, D. R. (2024). Recommendations for the use of experimental designs in management education research. *Journal of Management Education*, 48(6), 1121–1147. <https://doi.org/10.1177/10525629241252802>
- Chan, S., & Lo, N. (2024). Enhancing EFL/ESL instruction through gamification: A comprehensive review of empirical evidence. *Frontiers in Education*, 9, 1395155. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1395155>
- Diaz, A. F., & Estoque-Loñez, H. (2024). A meta-analysis on the effectiveness of gamification on student learning achievement. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 12(5), 1236–1253. <https://doi.org/10.46328/ijemst.4185>
- Djumingin, S., & Sarkiah. (2017). *Buku ajar: Teks eksposisi dan perangkatnya*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Faskaris, D., & Sembiring, M. M. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Visual Studio pada peningkatan hasil belajar siswa SDN 6 Salain Toba. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(3), 717–724. <https://doi.org/10.24114/jgk.v9i3.64481>
- Henríquez-Roldán, C. F., Bangdiwala, S. I., Barrera-Guajardo, R. I., & Bustos-Rubilar, Á. S. (2025). From hypothesis to conclusion:

- The essential role of statistics in science. *Research in Statistics*, 3(1), Article 2450532. <https://doi.org/10.1080/27684520.2025.2450532>
- Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2025). EFL university students' game element preferences and learning needs: Implications for the instructional design of digital gamified classes. *System*, 131, 103670. <https://doi.org/10.1016/j.system.2025.103670>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(3), 557–566. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630>
- Jahanbakhsh, A. A., Banitalebi, Z., Larson-Hall, J., & Shiiba, A. (2025). Methodological rigor in quantitative L2 research: A focus on interventionist experimental studies. *Research Methods in Applied Linguistics*, 4(3), 100273. <https://doi.org/10.1016/j.rmal.2025.100273>
- Keller, S. D., Lohmann, J., Trüb, R., Fleckenstein, J., Meyer, J., Jansen, T., & Möller, J. (2024). Language quality, content, structure: What analytic ratings tell us about EFL writing skills at upper secondary school level in Germany and Switzerland. *Journal of Second Language Writing*, 65, 101129. <https://doi.org/10.1016/j.jslw.2024.101129>
- Koçak, G. N., Çetin, M. Ç., Kara, M., Genç, M., Lekesiz, G., Açıkbaş, F. C., & Kara, N. Ş. (2025). A quasi-experimental research on developing students' life skills through purposeful leisure time activities. *Frontiers in Psychology*, 16, 1634943. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1634943>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Lötscher, F., Trüb, R., Lohmann, J., Möller, J., Jansen, T., & Keller, S. D. (2025). Development of grammatical and lexical skills in argumentative EFL writing at upper secondary level in Germany and Switzerland. *Frontiers in Education*, 10, 1605658. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1605658>
- Maelasari, N. (2020). Menulis teks eksposisi dalam model pembelajaran mind mapping. *METAMORFOSIS: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 13(1), 41–49. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v13i1.303>
- Mukred, M., Mokhtar, U. A., Hawash, B., AlSalman, H., Zohaib, M., & Abuzawayda, Y. I. (2025). Exploring the potential of metaverse adoption in higher education: A diffusion of innovation model approach to enhancing student engagement. *SAGE Open*, 15(3), Article 21582440251363668. <https://doi.org/10.1177/21582440251363668>

- Nguyen, A., Huynh, L., Dang, B., Pohjolainen, S., Mattila, J., Paajala, I. J., Tikkanen, R., Lehto, E., Poikonen, F., & Karppinen, P. (2025). Conceptualizing and enhancing metaverse literacy for education. *Education and Information Technologies*, 30(12), 17133–17153.
<https://doi.org/10.1007/s10639-025-13486-9>
- Nguyen, A. H. D., Le, T. T., Dang, T.-Q., & Nguyen, L.-T. (2024). Understanding metaverse adoption in education: The extended UTAUMT model. *Heliyon*, 10(19), e38741.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e38741>
- Osawa, K. (2025). Genre-based writing instruction for secondary school students in an English as a foreign language context: Facilitating text organization and cohesion. *SAGE Open*, 15(4), 21582440251375196.
<https://doi.org/10.1177/21582440251375196>
- Özdemir, O. (2025). Kahoot! game-based digital learning platform: A comprehensive meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(1), e13084.
<https://doi.org/10.1111/jcal.13084>
- Rusmana, A., Maulidya, R. A., Awalludin, M. R., & Mulyanti, D. (2025). Pengaruh penggunaan model pembelajaran PjBL dengan bantuan media pembelajaran Zep Quis terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa sekolah dasar kelas tinggi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 8(4), 774–780.
<https://doi.org/10.22460/collase.v8i4.27713>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yulianti, T., Insani, N. H., & Sukoyo, J. (2025). Efektivitas media pembelajaran Quiz Zep terhadap hasil belajar kognitif Bahasa Jawa siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(4), 1170–1183.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i4.5627>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C.-K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2478–2502.
<https://doi.org/10.1111/bjet.13471>