



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KUIS INTERAKTIF EDUCAPLAY
DALAM PEMBELAJARAN TEKS CERPEN UNTUK SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 1 SINGOSARI KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

OLEH

YULIA RIZQY LAILIL

NPM 22201071070



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA

ABSTRAK

Lailil, Yulia Rizqy. 2026. *Efektivitas Penggunaan Kuis Interaktif Educaplay dalam Pembelajaran Teks Cerpen untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang*. Skripsi Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Dr. Sri Wahyuni, M.Pd. Pembimbing II: Helmi Wicaksono, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: efektivitas pembelajaran, kuis interaktif, *Educaplay*, teks cerpen.

Pembelajaran teks cerpen di sekolah masih menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa karena didominasi oleh metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang bersifat satu arah menyebabkan siswa kurang aktif sehingga pemahaman terhadap materi teks cerpen belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dengan memanfaatkan teknologi digital. Salah satu media yang dapat digunakan adalah kuis interaktif berbasis *Educaplay* yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan kuis interaktif *Educaplay* dalam pembelajaran teks cerpen pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian quasi experimental design melalui model *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *cluster random sampling* yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan kuis interaktif *Educaplay* meningkat lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada kelas kontrol, peningkatan hasil belajar tetap terjadi, namun tidak sebesar kelas eksperimen. Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran teks cerpen. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kuis interaktif *Educaplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran teks cerpen.

ABSTRACT

Lailil, Yulia Rizqy. 2026. *The Effectiveness of Using Educaplay Interactive Quizzes in Learning Short Story Texts for Eleventh-Grade Students of SMA Negeri 1 Singosari, Malang Regency*. Undergraduate Thesis, Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Islam Malang. Supervisor I: Dr. Sri Wahyuni, M.Pd. Supervisor II: Helmi Wicaksono, S.Pd., M.Pd.

Keywords: learning effectiveness, interactive quiz, Educaplay, short story text.

Learning short story texts in schools still shows low student engagement due to the dominance of conventional teaching methods. One-way learning activities make students less active, resulting in suboptimal understanding of short story materials. Therefore, innovation in the use of more interactive and engaging learning media is needed by utilizing digital technology. One of the media that can be used is an *Educaplay*-based interactive quiz, which allows students to learn actively and enjoyably. Based on this background, this study aims to examine the effectiveness of using *Educaplay* interactive quizzes in learning short story texts for eleventh-grade students of SMA Negeri 1 Singosari, Malang Regency.

This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental research design using the nonequivalent control group design model. The sampel was determined using a cluster random sampling technique consisting of two classes, namely the experimental class and the control class. Data were collected through learning outcome tests in the form of pretests and posttests. The data obtained were then analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing to determine the differences in learning outcomes between the experimental and control classes.

The results showed that the learning outcomes of students in the experimental class using *Educaplay* interactive quizzes experienced a higher improvement compared to those in the control class using conventional teaching methods. In the control class, improvement in learning outcomes also occurred, but it was not as significant as in the experimental class. Furthermore, based on the results of hypothesis testing, there was a significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes. These findings indicate that the use of *Educaplay* interactive quizzes has a positive effect on students' understanding in learning short story texts. Therefore, it can be concluded that the use of *Educaplay* interactive quizzes is effective in improving students' learning outcomes and engagement in learning short story texts

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi gambaran umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, serta manfaat penelitian. Melalui bab ini peneliti menjelaskan dasar pemikiran dan arah penelitian mengenai “Efektivitas Penggunaan Kuis Interaktif *Educaplay* dalam Pembelajaran Teks Cerpen untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang”. Diharapkan bab ini dapat memberikan pemahaman awal tentang pentingnya penelitian serta kontribusinya bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif dan inovatif.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sastra di era digital menuntut adanya inovasi media yang mampu menyesuaikan karakteristik siswa yang semakin akrab dengan teknologi. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA, khususnya pada materi teks cerpen, proses pembelajaran masih sering menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya partisipasi siswa, kurangnya keterlibatan aktif dalam memahami unsur intrinsik, serta minimnya kemampuan menginterpretasikan makna dan nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran interaktif

berbasis digital yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual.

Perkembangan teknologi digital mampu mempermudah proses pembelajaran bagi guru atau pengajar melalui pemanfaatan internet sebagai sumber informasi dan sarana komunikasi, sehingga dapat mendukung pengembangan potensi siswa (Maemuna & Pujiatna, 2022). Pembelajaran teks cerpen sering dianggap membosankan. Temuan tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang yang menyatakan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam membedakan unsur intrinsik cerpen, seperti tema, alur, konflik, dan amanat. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran, sebagian siswa kurang aktif dan cenderung menunggu penjelasan dari guru tanpa berinisiatif untuk bertanya atau berdiskusi.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara singkat dengan beberapa siswa kelas XI yang menyatakan bahwa pembelajaran teks cerpen kurang menarik karena kegiatan belajar lebih banyak berupa membaca teks dan mengerjakan soal secara tertulis. Siswa merasa kesulitan memahami isi cerpen secara mendalam karena kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang memahami unsur intrinsik seperti tema, tokoh, alur, dan latar, serta makna tersirat dalam cerpen, sehingga siswa tidak mampu mengapresiasi karya sastra dengan baik. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran agar pembelajaran teks cerpen menjadi lebih menyenangkan, menarik, interaktif dan bermakna, dengan

mengintegrasikan elemen gamifikasi yang dapat merangsang rasa ingin tahu dan kreativitas siswa.

Pembelajaran teks cerpen pada jenjang SMA secara ideal tidak hanya bertujuan agar siswa memahami isi bacaan, tetapi juga mampu mengidentifikasi unsur intrinsik, menginterpretasikan makna, serta menumbuhkan apresiasi terhadap nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya. Proses pembelajaran seharusnya berlangsung secara aktif, interaktif, dan mendorong keterlibatan siswa dalam memahami teks secara mendalam.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran teks cerpen masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Januari 2026 di kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang, ditemukan bahwa tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran teks cerpen masih tergolong rendah. Dari 35 siswa yang diamati, hanya sekitar 8 siswa (22,8%) yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung, sedangkan sebagian besar siswa lainnya cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam diskusi.

Selain itu, berdasarkan hasil latihan analisis unsur intrinsik cerpen, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 68, yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi teks cerpen belum optimal dan pembelajaran yang berlangsung belum mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa secara maksimal. Pembelajaran yang masih

didominasi metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan membaca, menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif sehingga hasil belajar belum optimal.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata pembelajaran teks cerpen. Idealnya, pembelajaran sastra mampu membangun pengalaman belajar yang bermakna, tetapi pada kenyataannya masih cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media kuis interaktif berbasis digital, seperti Educaplay. Kesesuaian penggunaan Educaplay dalam pembelajaran teks cerpen dapat dilihat dari karakteristik fitur yang dimilikinya yang mendukung pemahaman unsur intrinsik cerpen. Fitur *matching game* dapat digunakan untuk melatih siswa dalam mencocokkan tokoh dengan karakterisasi atau peran tokoh dalam cerita. Fitur kuis pilihan ganda (*interactive quiz*) dapat dimanfaatkan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap alur, konflik, tema, dan amanat yang terkandung dalam cerpen. Sementara itu, fitur seperti *crossword puzzle* atau *word search* dapat digunakan untuk memperkuat penguasaan istilah-istilah penting dalam unsur intrinsik cerpen.

Dengan demikian, penggunaan Educaplay tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga relevan dengan kebutuhan analisis teks cerpen yang menuntut pemahaman konsep secara terstruktur dan mendalam.

Dengan demikian, Penggunaan media Educaplay berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teks cerpen.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan media kuis interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian Adelia (2025) menunjukkan bahwa hasil penelitian dengan penggunaan *Educaplay* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pretest sebesar 61,18 menjadi 73,86 pada posttest, dengan selisih 12,68 poin. Penelitian lain oleh Ridho dkk. (2025) yang berjudul Implementasi Media Pembelajaran *Educaplay* dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri Bunder II, siswa lebih aktif dalam diskusi, antusias dalam menjawab pertanyaan, serta lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital juga berpotensi menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian Ni Putu Noviarini dkk. (2024) dalam jurnal *Media Pembelajaran Digital dalam Sastra* yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa serta memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas belajar.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media kuis interaktif *Educaplay* dalam pembelajaran. Secara umum, penelitian-penelitian

tersebut berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi, atau minat belajar siswa pada mata pelajaran eksakta, seperti IPA, IPAS, dan Matematika, serta pada jenjang pendidikan dasar dan menengah pertama. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Educaplay dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks cerpen di jenjang SMA, masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu belum secara spesifik menekankan pada aspek pemahaman unsur intrinsik dan makna dalam teks sastra sebagai indikator hasil belajar.

Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang jelas, yaitu belum banyak penelitian yang menguji efektivitas penggunaan kuis interaktif Educaplay dalam pembelajaran teks cerpen pada siswa SMA dengan fokus pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki posisi yang berbeda dari penelitian sebelumnya, yaitu mengkaji efektivitas penggunaan Educaplay dalam konteks pembelajaran sastra Indonesia di tingkat SMA.

Selain untuk mengisi celah penelitian, studi ini juga memiliki urgensi praktis. Guru Bahasa Indonesia diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakter siswa masa kini. Melalui pemanfaatan kuis interaktif Educaplay, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih variatif

dan menarik, yang berpotensi mendukung peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami unsur-unsur intrinsik teks cerpen.

Secara teoritis, penelitian ini didasari oleh teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar. Media kuis interaktif seperti Educaplay dapat mendukung proses tersebut melalui aktivitas belajar yang melibatkan interaksi dan pengalaman langsung. Selain itu, teori motivasi belajar dari Deci dan Ryan (*Self-Determination Theory*) digunakan sebagai landasan pendukung yang menjelaskan bahwa lingkungan belajar yang interaktif dapat mendorong keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) yang membedakannya dari penelitian terdahulu. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media kuis interaktif Educaplay dalam pembelajaran teks cerpen pada siswa kelas XI SMA, yang selama ini lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran eksakta. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu untuk menguji efektivitas penggunaan media tersebut dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami unsur intrinsik dan makna teks cerpen. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas konteks penggunaan media Educaplay, tetapi juga memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran sastra berbasis media digital di tingkat SMA.

Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana penggunaan kuis interaktif Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar

siswa dalam pembelajaran teks cerpen. Penelitian ini relevan karena masih ditemukan rendahnya pemahaman siswa terhadap unsur-unsur intrinsik cerpen akibat pembelajaran yang kurang variatif. Dengan penerapan media berbasis digital seperti Educaplay, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat melalui proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimanakah kemampuan siswa yang menggunakan kuis interaktif *Educaplay* pada kelas eksperimen dalam pembelajaran teks cerpen di kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang?
- 2) Bagaimanakah kemampuan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dalam pembelajaran teks cerpen di kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang?
- 3) Bagaimanakah efektivitas siswa yang belajar menggunakan perlakuan kelas eksperimen dengan kuis interaktif *Educaplay* dan kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional pada pembelajaran teks cerpen di kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kemampuan siswa yang menggunakan kuis interaktif pada kelas eksperimen dalam pembelajaran teks cerpen di kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang.
- 2) Mendeskripsikan kemampuan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dalam pembelajaran teks cerpen di kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang.
- 3) Menguji efektivitas penggunaan kuis interaktif *Educaplay* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran teks cerpen di kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang.

1.4 Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis Nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) sebagai berikut:

- 1) Hipotesis Nol (H_0): tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan kuis interaktif *Educaplay* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam pembelajaran teks cerpen di kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang.
- 2) Hipotesis Alternatif (H_a): terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan kuis interaktif *Educaplay* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam pembelajaran teks cerpen di kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang.

1.5 Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini, asumsi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) Asumsi Substantif:

Asumsi substantif dalam penelitian ini adalah bahwa siswa kelas XI SMA Negeri 1 Singosari telah memiliki pengetahuan dasar mengenai teks cerpen, termasuk unsur-unsur intrinsiknya. Selain itu, materi pembelajaran yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diasumsikan setara, baik dari segi tingkat kesulitan maupun cakupan materi, sehingga perbedaan hasil belajar tidak dipengaruhi oleh perbedaan materi. Proses pembelajaran juga diasumsikan dilaksanakan oleh guru sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Seluruh siswa diasumsikan mengikuti rangkaian kegiatan penelitian, termasuk pretest dan posttest, dengan sungguh-sungguh. Di samping itu, instrumen penelitian yang digunakan, seperti soal pretest dan posttest, diasumsikan telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas, sehingga mampu mengukur hasil belajar siswa secara tepat dan konsisten.

2) Asumsi Metodologis:

Asumsi metodologis dalam penelitian ini didasarkan pada anggapan bahwa siswa menjawab tes maupun kuis dengan jujur, serius, dan sesuai dengan kemampuan mereka. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator pembelajaran teks cerpen yang relevan dan telah melalui proses pengujian untuk mengetahui tingkat validitas serta reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian. Selain itu, pelaksanaan penelitian diasumsikan berlangsung sesuai

dengan prosedur yang telah dirancang, sehingga data yang terkumpul dapat mencerminkan kondisi pembelajaran yang sebenarnya.

1.6 Ruang Lingkup dan Keterbatasan

1) Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penerapan kuis interaktif *Educaplay* dalam pembelajaran teks cerpen pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang. Variabel yang dikaji dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Variabel bebas (X): penggunaan kuis interaktif *Educaplay*.
- 2) Variabel terikat (Y): hasil belajar siswa pada pembelajaran teks cerpen.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Singosari, sedangkan sampel penelitian ini ditentukan dengan teknik cluster random sampling, yaitu pemilihan kelas secara acak untuk dijadikan sampel penelitian. Melalui teknik ini diperoleh tiga kelas, yaitu kelas sebagai kelas uji coba instrumen, satu kelas sebagai kelas eksperimen, dan satu kelas sebagai kelas kontrol.

Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran teks cerpen menggunakan kuis interaktif *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran dengan metode pembelajaran konvensional. Adapun kelas uji coba digunakan untuk melakukan try out instrumen penelitian, seperti uji validitas dan reliabilitas soal. Penelitian ini dilaksanakan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Fokus penelitian diarahkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan kuis interaktif *Educaplay* terhadap

peningkatan hasil belajar siswa serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran teks cerpen.

2) Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, antara lain:

- 1) Penelitian hanya dilakukan pada tiga kelas di satu sekolah, yaitu satu kelas uji coba instrumen, satu kelas eksperimen, dan satu kelas kontrol.
- 2) Fokus penelitian terbatas pada efektivitas kuis interaktif *Educaplay* dalam pembelajaran teks cerpen.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan hanya platform *Educaplay* tanpa perbandingan dengan platform lainnya.
- 4) Pengukuran efektivitas hanya menggunakan pretest-posttest.
- 5) Desain penelitian menggunakan quasi-experimental, sehingga tidak melibatkan penugasan acak dan memungkinkan adanya variabel luar yang tidak sepenuhnya dapat dikontrol.

1.7 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diperoleh tidak hanya bagi pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai acuan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran atau implementasi di bidang yang dikaji. Adapun manfaat penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1.7.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah kajian mengenai pemanfaatan media kuis interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran teks cerpen di SMA. Penggunaan kuis interaktif *Educaplay* dalam penelitian ini dapat memperkaya kajian teoritis mengenai efektivitas media pembelajaran digital melalui pendekatan konstruktivisme, yang menekankan bahwa belajar merupakan proses aktif membangun pengetahuan. Hasil penelitian ini dapat menunjukkan bagaimana kuis interaktif mampu memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan siswa dalam memahami teks cerpen secara lebih mandiri, aktif, dan bermakna.

Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat dikaitkan secara terbatas dengan Self-Determination Theory (SDT) sebagai teori pendukung yang menekankan pentingnya kebutuhan psikologis dasar, seperti otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan kuis interaktif *Educaplay* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif, memperoleh umpan balik langsung, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa selain mendukung proses konstruksi pengetahuan sesuai dengan pendekatan konstruktivisme, media pembelajaran digital juga berperan dalam menciptakan kondisi belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan inovasi pembelajaran berbasis digital di tingkat SMA, khususnya

yang berlandaskan pada teori konstruktivisme, serta memberikan arah bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji integrasi antara pendekatan konstruktivisme dan pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam pembelajaran teks sastra.

1.7.2 Manfaat Praktis

Kegunaan penelitian secara praktis diharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Sebagai referensi dan inspirasi dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Melalui penggunaan *Educaplay*, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

2) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran teks cerpen. Media kuis interaktif *Educaplay* memungkinkan siswa belajar sambil bermain, memahami unsur cerpen dengan mudah, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

3) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital sebagai upaya peningkatan mutu proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa.

1.8 Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka beberapa istilah yang perlu ditegaskan sebagai berikut:

1) Efektivitas

Efektivitas adalah tingkat keberhasilan suatu kegiatan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2) Kuis Interaktif

Kuis interaktif adalah metode evaluasi pembelajaran digital yang mendorong partisipasi aktif siswa.

3) Pengertian Platform Educaplay

Educaplay adalah platform pembelajaran daring yang menawarkan berbagai permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

4) Pengertian Teks Cerpen

Teks cerpen adalah karya sastra berbentuk prosa naratif yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian secara ringkas, fokus pada satu alur, sedikit tokoh, dan dapat dibaca dalam sekali duduk

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

- 1) Kemampuan siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan kuis interaktif *Educaplay*. Hal ini terlihat dari kenaikan rata-rata nilai pretest sebesar 63,69 menjadi 86,23 pada posttest. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 0,52 dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur intrinsik cerpen secara efektif.
- 2) Kelas kontrol juga mengalami peningkatan, hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai pretest kelas kontrol sebesar 55,83 meningkat menjadi 79,09 pada posttest. Hasil perhitungan N-Gain kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 0,45 dengan kategori sedang. Meskipun demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.
- 3) Hasil uji independent sampel t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata posttest sebesar 86,23, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 79,09. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan kuis

interaktif berbasis *Educaplay* lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran teks cerpen.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta simpulan yang diperoleh, maka penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Disarankan untuk memanfaatkan kuis interaktif *Educaplay* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa masa kini. Guru diharapkan tidak hanya menggunakan *Educaplay* sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pengayaan dan latihan mandiri yang mampu meningkatkan pemahaman siswa secara bertahap. Guru juga dianjurkan terus meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran melalui pelatihan atau workshop, sehingga penggunaan media digital dapat dirancang secara optimal sesuai karakteristik materi dan tujuan pembelajaran.

2) Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran berbasis digital. Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas pendukung seperti akses internet yang stabil,

perangkat teknologi yang memadai, serta lingkungan belajar yang kondusif untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis media interaktif. Selain itu, sekolah juga dianjurkan menyelenggarakan pelatihan internal bagi guru untuk meningkatkan kompetensi digital sehingga pemanfaatan media seperti *Educaplay* dapat diterapkan secara merata dan berkelanjutan.

3) Bagi siswa

Bagi siswa, penggunaan kuis interaktif *Educaplay* hendaknya dijadikan sarana untuk belajar yang lebih aktif dan mandiri. Siswa diharapkan tidak hanya mengerjakan kuis sebagai pemenuhan tugas, tetapi juga menjadikannya kesempatan untuk memperbaiki pemahaman, melatih ketelitian, serta meningkatkan motivasi belajar. Melalui pengalaman belajar interaktif, siswa dapat terbiasa berpikir kritis, mengevaluasi kesalahan secara langsung melalui umpan balik otomatis, dan meningkatkan kemampuan memahami unsur-unsur intrinsik teks cerpen maupun materi Bahasa Indonesia lainnya.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan media pembelajaran digital. Penelitian lanjutan dapat memperluas fokus, baik dari segi jenjang pendidikan, jenis materi, maupun perbandingan efektivitas dengan platform lain selain *Educaplay*. Selain itu, peneliti berikutnya dapat menambahkan variabel lain seperti minat belajar, keterlibatan siswa, atau kemampuan berpikir kritis untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif



mengenai dampak penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Dengan adanya penelitian lanjutan, diharapkan inovasi pembelajaran digital semakin berkembang dan memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan.



DAFTAR RUJUKAN

- Adelia, F. (2025). *Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Pembangunan UIN Jakarta*.
- Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD*. 2(6).
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367>
- Alam, T. M., Stoica, G. A., & Özgöbek, Ö. (2025). Asking the classroom with technology: a systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00348-z>
- Alonso-Campuzano, C., Filosofi, F., Tardivo, A., Pasqualotto, A., Sosa-Gonzalez, N., Venuti, P., & Iandolo, G. (2025). Collaborative Storytelling With Spanish Primary School Students. *Psychology in the Schools*, 62(11), 4490–4515.
<https://doi.org/10.1002/pits.70019>
- Aryfien, W. N., Ragil, I., & Atmojo, W. (2025). *Interactive Learning Media for Better Learning Outcomes in Elementary School : A Systematic Literature Review*. 12(1), 132–147. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323>
- Asyari, A. P., & Amin Nur, M. (2025). Faktor Pendukung Efektivitas Proses Belajar Mengajar di MI Tarbiyatul Arifin: Analisis Peran Guru, Kurikulum, dan Sarana Prasarana. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Madrasah*, 2(1), 3090–5931.
- Author, C., & Hulu, I. S. (2025). *Evaluasi Program Peningkatan Mutu Guru*. 1(3), 157–172.
- Bedoya-flores, M. C. (2023). *Educational Platforms: Digital Tools for the teaching-learning process in Education Plataformas Educativas: Herramientas Digitales para el proceso de enseñanza-aprendizajes en la Educación*. 3(1), 259–263.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.626>
- Ben-Ari, R., & Kedem-Friedrich, P. (2000). Restructuring heterogeneous classes for cognitive development: Social interactive perspective. *Instructional Science*, 28(2), 153–167. <https://doi.org/10.1023/A:1003806300757>
- Budi, J., & Agama, P. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI*. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>

- Cavanagh, T. M., & Kiersch, C. (2023). Using commonly-available technologies to create online multimedia lessons through the application of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Technology Research and Development*, 71(3), 1033–1053. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10181-1>
- Chen, X., Zhang, D., Zhang, H., Shu, K., Wei, X., & Li, F. (2023). The Influence of Quizizz-online Gamification on Vocabulary Learning Effectiveness and Engagement among College EFL Learners in China. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3599640.3599651>
- Dasar, S. S., Adnyana, K. S., Ngurah, G., & Yudaparmita, A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Ega Dianita, Aradea Nanda Bilkis, Defri Berliansyah, Elsa Hidayah, A. N. (2024). Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran PKN Siswa Kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. 1206, 275–282. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i7.2094>
- Farkish, A., Bosaghzadeh, A., Amiri, S. H., & Ebrahimpour, R. (2023). Evaluating the Effects of Educational Multimedia Design Principles on Cognitive Load Using EEG Signal Analysis. *Education and Information Technologies*, 28(3), 2827–2843. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11283-2>
- Fatiha, S. A., & Amin, N. F. (2025). Pemanfaatan Media Educaplay Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN 2 Polewali Mandar. *siklus I*, 16921–16935.
- Fattahi, H., & Ghorbani, A. (2025). Bridging the Digital Divide. *Optics and Photonics News*, 36(September), 29–36. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-105028633476&partnerID=40&md5=ceeedebed6a539837746be9c9c1863b83>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.62759/jsr.v3i2.131>
- Fitri Ayu Febrianti, Nabella Alani, H. A. A.-F. (2024). Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD. 7(3), 685–693.

<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91642>

Fonseca, I., Martins, N. C., & Lopes, F. (2024). Exploring Interactive Tools for Education and Online Assessment: A Comparative Analysis. 2024 21st *International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training, ITHET 2024*.

<https://doi.org/10.1109/ITHET61869.2024.10837627>

Güneş, H. (2025). Language Education Theories and Methods in the Context of Turkey: A Theoretical and Field-Based Analysis. *Forum for Linguistic Studies*, 7(7), 808–820. <https://doi.org/10.30564/fls.v7i7.10462>

Hidayah, F. N. A., Wahyuni, S., & Wicaksono, H. (2023). *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Mind Mapping Pada Siswa Kelas VIII SMP Pesantren Nurul Falah Desa Dampit Kabupaten Malang*. 3, 1–15.

ika novita, M siddik, asnan hefni. (2020). *Pengembangan bahan ajar menulis teks cerpen berdasarkan teknik STORYBOARD PADA SISWA KELAS XI SMA*. 3, 46–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.29>

Ishchenko, T. N., Stepanenko, T. A., & Akimova, M. O. (2020). Problem-based questions in the development of theoretical thinking. *Utopia y Praxis Latinoamericana*, 25(Extra10), 445–459. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4155743>

Karna, S. D., Adrias, A., Zulkarnaini, A. P., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2025). *Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. 3, 238–244. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>

Latanre, S. G. A. S. N. H. T., & Sofiatu, R. N. H. (2025). *Kesulitan Materi Teks Sastra di SMA dan Alternatif Pemecahannya*. 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/kopula.v7i2.8035>

Lestari dkk. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 2130–2141. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>

Lestari, H., Fitriani, Y., & Fuji Lestari, R. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 22–31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10935866>

- Maemuna, F., & Pujiatna, T. (2022). Media Pembelajaran Teks Cerpen Berbasis Powtoon sebagai Penunjang Literasi Digital. *Prosiding Bina Basa*, 1(1), 10–15. <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/PBB/article/view/7392>
- Maraza-Quispe, B., Traverso-Condori, L. C., Torres-Gonzales, S. B., Reyes-Arco, R. E., Tinco-Túpac, S. T., Reyes-Villalba, E., & Carpio-Ventura, J. R. (2024). Impact of the Use of Gamified Online Tools: A Study with Kahoot and Quizizz in the Educational Context. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(1), 132–140. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.1.2033>
- Masnu, S., & Aisyah, N. H. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah*. 13(001), 595–604. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1360>
- Mastery, V., Study, S. A. M., Muabidah, U., & Setiawan, A. A. (2024). *Jurnal Pendidikan Progresif Effectiveness of Interactive Learning Media (ILM) on English*. 14(02). <https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i2.20248>
- Maur, A. (2023). Electronic Feedback in Large University Statistics Courses: The Longitudinal Effects of Quizzes on Motivation, Emotion, and Cognition. In *Electronic Feedback in Large University Statistics Courses: The Longitudinal Effects of Quizzes on Motivation, Emotion, and Cognition*. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-41620-1>
- Narpila, S. D., Pitaloka, D. D., Ramadhan, R., & Muttaqin, A. (2025). *Perbandingan Kegiatan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Kls VIII A SMP Cerdas Bangsa , Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1501>
- Ni Putu Noviarini, Putu Lely Somya Prabawati, & I Putu Agus Suryanata. (2024). Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Sastra. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 327–331. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77878>
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Harris, N. R., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2022). Multimedia Design for Learning: An Overview of Reviews With Meta-Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 92(3), 413–454. <https://doi.org/10.3102/00346543211052329>
- Nurhalizah, A., Isnendes, R., & Nugraha, H. S. (2024). *Model Window Shopping dalam Pembelajaran Membaca Cerita Pendek (Studi Praeksperimen pada*

- Kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 2 Majalengka Tahun Ajar 2023/2024). 13(2), 113–122. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ikadbudi.v13i2.76525>
- Páez-quinde, C., & Infante-paredes, R. (2021). *Educaplay : a gamification tool for academic performance in virtual education during the pandemic covid-19* *Educaplay : una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante*. 5(June 2022), 31–44.
- Putri Silvia, Kumala Azahra Majidiah, Wafiq Nabila, & Jadianan Parhusip. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kota Palangka Raya. *Venus: Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik* , 2(6), 188–200. <https://doi.org/10.61132/venus.v2i6.645>
- Rachmawati, A. C. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Gameshow Quiz Wordwall dalam Pemahaman Teks Deskripsi*. 11(2), 2256–2267.
- Regi, M., Pratama, A., & Jambi, U. (2025). *Perbandingan Efektivitas Metode pembelajaran konvensional dan Video Demonstrasi Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa di Man Insan Cendekia Jambi*. 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/wq0vxt85>
- Retno Susanti, Sri Wahyuni, N. F. A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Teks Eksplanasi Kompleks Model Problem Based Learning Siswa Kelas XI SMA Halaman 31*. 9, 31–36.
- Ridho, A. N., Sukitman, T., & Wahdian, A. (2025). 722 | Jurnal Consilium (Education and Counseling Journal) Consilium Journal : Journal Education and Counseling Implementasi Media Pembelajaran Educaplay Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri Bunder II. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, 5, 722–730.
- Rokhaniyah, H., Ardiyanti, D., & Hidayat, N. (2025). Quizizz-online gamification on learning engagement and outcomes in English lecturing process. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 14(2), 1408–1416. <https://doi.org/10.11591/ijere.v14i2.29992>
- Rosa, D. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Rostanti , Odin Rosidin, R. Y. (2022). *Media Read & Play Berbasis Game Edukasi Untuk Menumbuhkan Minat Baca di Kelas 2 SD*. 14(02), 157–174. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i2.8069>

- Rusyada, H., & Nasir, M. (2022). Efektivitas Penerapan Hybrid Learning Pasca Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1714–1723. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2275>
- Saputri, A. P. (2025). *Boosting English Proficiency Through Educaplay Games : Classroom Action Research Approach to Interactive Learning*. 3(2), 47–52. <https://doi.org/10.53866/ijcar.v3i2.766>
- Setiani, A. P. (2024). *Peningkatan Kemampuan Memahami Cerpen Menggunakan Model Make A Match Siswa Kelas IX D SMPN 13 Kota Bengkulu*. 14(1), 326–332. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/literasi.v14i1.11197>
- Singh, N., Getenet, S., & Tualaulelei, E. (2023). Examining students' behavioural engagement in lecture videos with and without embedded quizzes in an online course. *ASCILITE 2023 - Conference Proceeding - 40th International Conference on Innovation, Practice and Research in the Use of Educational Technologies in Tertiary Education*, 224–233. <https://doi.org/10.14742/apubs.2023.571>
- Sitanggang, R. R., Tegeh, I. M., & Simamora, A. H. (2023). Media Pembelajaran Interakti Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 68–74. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58144>
- Soon, G. Y., Chua, N. A., Yusof, C. M. Z., & Saputra, J. (2021). Active blended learning in the teaching of chinese as foreign language: Facing pandemic challenge. *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, 4757–4770. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85114234300&partnerID=40&md5=bf8e78bc0b306d89c4fda4d75fd558dc>
- Tao, Y., & Zou, B. (2023). Students' perceptions of the use of Kahoot! in English as a foreign language classroom learning context. *Computer Assisted Language Learning*, 36(8), 1668–1687. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.2011323>
- Thi Truc Le, M., & Van Tran, K. (2024). University Students' Engagement with Feedback in a Quiz Platform: A Case Study of Quizizz. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 21(10). <https://doi.org/10.53761/4rbt5151>
- Thuan, P. D. (2025). Gamified Mobile Learning: EFL Students' Attitudes Toward Quizizz for Grammar Instruction. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 19(12), 38–54. <https://doi.org/10.3991/ijim.v19i12.54921>
- Wang, Y., Qiao, Y., & Wang, X. (2021). Effects of Gamified Learning Platforms

on Students' Learning Outcomes: A Meta-analysis Taking Kahoot and Quizizz as Examples. *ACM International Conference Proceeding Series*, 105–110. <https://doi.org/10.1145/3498765.3498781>

Wicaksono, H. (2021). *Pengembangan Media Permainan Imajinasi Dalam Pembelajaran Menulis Puisi*. 2009, 167–186.

Zulkarnain, Haryadi, B. W. J. S. (2025). *Implementasi Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar:Kajian Literatur*. 10, 366–377. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.3>

