

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

Yulia Rizqy Lailil¹, Sri Wahyuni², Helmi Wicaksono³

(Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)

yulia.rizky.lailil@gmail.com¹, sriwy@unisma.ac.id², helmiwicaksono@unisma.ac.id³

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi pembelajaran, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi unsur intrinsik teks cerpen dan cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif berbasis digital, salah satunya kuis interaktif Educaplay. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan Educaplay dalam pembelajaran teks cerpen pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* melalui *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling. Data penelitian dianalisis menggunakan program SPSS melalui uji normalitas, uji homogenitas, paired sample t-test, independent sample t-test, dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kedua kelas, dengan peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($p < 0,05$). Selain itu, nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen (0,52) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (0,45). Dengan demikian, penggunaan kuis interaktif Educaplay terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran teks cerpen.

Kata Kunci: *Educaplay*, kuis interaktif, teks cerpen, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks cerpen, memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan apresiasi sastra, berpikir kritis, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kehidupan. Dalam pembelajaran teks cerpen, siswa diharapkan mampu memahami unsur intrinsik, struktur, serta makna yang terkandung di dalam cerita. Selain itu, pembelajaran sastra juga bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam mengembangkan imajinasi, empati, dan kepekaan sosial melalui pengalaman membaca karya sastra. Dengan memahami teks cerpen, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai unsur-unsur cerita, tetapi juga dapat mengambil nilai moral dan pesan kehidupan yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, pembelajaran teks cerpen seharusnya dilaksanakan secara aktif dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran teks cerpen di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya keterlibatan siswa, kurangnya minat belajar, dan pembelajaran yang cenderung didominasi metode konvensional. Pembelajaran yang bersifat

satu arah menyebabkan siswa menjadi pasif sehingga pemahaman terhadap materi belum optimal. Dalam proses pembelajaran, siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas secara tertulis tanpa adanya variasi media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk memahami isi cerpen secara mendalam. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen, seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut Maemuna dan Pujiatna, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran mampu mendukung pengembangan potensi siswa serta mempermudah proses pembelajaran melalui pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan sarana komunikasi. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan karakteristik siswa di era digital yang lebih akrab dengan penggunaan perangkat teknologi, seperti *smartphone* dan internet.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami unsur intrinsik teks cerpen, seperti tema, alur, tokoh, dan amanat. Selain itu, siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran karena proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penugasan tertulis. Kondisi tersebut menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai hasil yang optimal. Nilai rata-rata siswa juga masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar secara aktif dan menyenangkan agar pemahaman terhadap materi teks cerpen dapat meningkat.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah kuis interaktif berbasis *Educaplay*. *Educaplay* merupakan *platform* pembelajaran digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti *multiple choice quiz*, *matching game*, *crossword puzzle*, dan *word search* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif dinilai mampu meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Setiani, 2024). Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Rokhaniyah et al., 2025). Melalui fitur-fitur yang dimiliki *Educaplay*, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih variatif sehingga siswa tidak hanya belajar melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui aktivitas interaktif yang melibatkan partisipasi langsung siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan kuis interaktif *Educaplay* dalam pembelajaran teks cerpen memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui aktivitas menjawab pertanyaan, mencocokkan unsur cerita, dan memahami isi cerpen secara lebih menarik. Menurut Sitanggang, Tegeh, dan Simamora, integrasi media pembelajaran interaktif berbasis kuis dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memperkuat motivasi belajar. Selain itu, penggunaan kuis interaktif juga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah karena proses pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran teks cerpen tidak lagi dianggap monoton, melainkan menjadi kegiatan belajar yang lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ridho dkk. menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Noviarini dkk. juga menjelaskan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi serta aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sastra. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Namun, penelitian mengenai penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks cerpen di tingkat SMA, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memperkuat kajian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran sastra di sekolah menengah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan kuis interaktif *Educaplay* dalam pembelajaran teks cerpen pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran teks cerpen.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dan desain nonequivalent control group design. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Singosari, Kabupaten Malang, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 413 siswa dari 12 kelas. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik cluster random sampling dengan memilih dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan kuis interaktif *Educaplay* dalam pembelajaran teks cerpen, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5% dan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,70. Data penelitian dianalisis menggunakan SPSS melalui perhitungan N-Gain serta pengujian hipotesis menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, dan independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bagian ini dipaparkan secara rinci hasil analisis data penelitian yang telah dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kuis interaktif *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa.

Kemampuan Siswa di Kelas Eksperimen yang Menggunakan Kuis Interaktif *Educaplay* dalam Pembelajaran Teks Cerpen di SMA Negeri 1 Singosari

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Singosari, kemampuan siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan kuis interaktif berbasis *Educaplay*. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pretest dan posttest siswa pada materi teks cerpen. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 63,69 berada pada kategori sedang, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 86,23 dengan kategori tinggi. Untuk mengetahui gambaran umum hasil belajar siswa

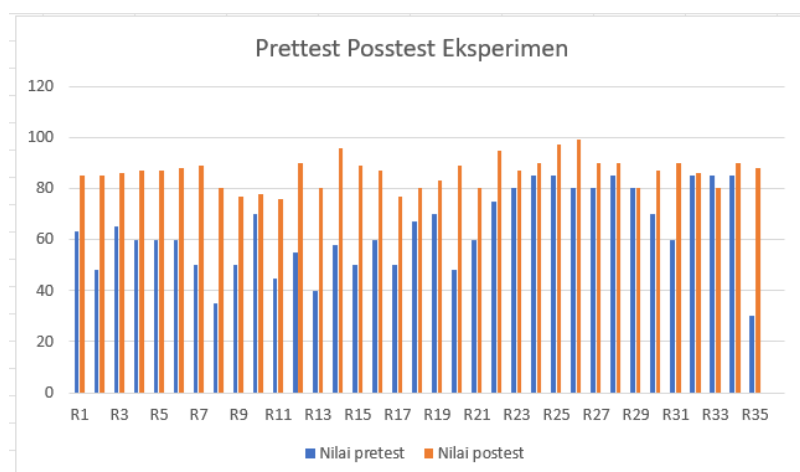
pada kelas eksperimen, berikut disajikan tabel statistik deskriptif nilai pretest dan posttest siswa kelas eksperimen.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std.Dev
Pretest	35	30,00	85,00	63,6857	15,67083
Posttest	35	76,00	99,00	86,2286	5,83643

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa nilai terendah siswa mengalami peningkatan dari 30 pada tahap pretest menjadi 76 pada tahap posttest. Sementara itu, nilai tertinggi meningkat dari 85 menjadi 99. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis kuis interaktif *Educaplay*, kemampuan siswa dalam memahami unsur-unsur intrinsik teks cerpen mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Tidak hanya siswa dengan kemampuan tinggi yang mengalami peningkatan, tetapi siswa dengan kemampuan rendah juga menunjukkan perkembangan hasil belajar yang lebih baik.

Selain itu, peningkatan rentang nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar secara individu, tetapi juga membantu pemerataan pemahaman siswa dalam kelas. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai minimum yang cukup tinggi pada tahap posttest, yang menandakan bahwa sebagian besar siswa telah mampu memahami materi dengan lebih baik setelah mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis kuis interaktif *Educaplay* terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur intrinsik teks cerpen secara lebih optimal dan merata.



Gambar 1. Grafik Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.

Berdasarkan gambar 1 terlihat adanya perbedaan yang sangat kontras antara batang biru (pretest) dan batang oranye (posttest). Hampir seluruh batang oranye berada jauh di atas batang biru, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan

perlakuan pembelajaran menggunakan kuis interaktif *Educaplay*. Selain dilihat dari nilai rata-rata keseluruhan, peningkatan kemampuan siswa juga terlihat pada setiap indikator pembelajaran unsur intrinsik cerpen.

Selain itu, selisih yang cukup besar antara nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Educaplay* dapat meningkatkan pemahaman siswa secara umum, melalui aktivitas kuis yang interaktif dan menarik, siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab soal, berdiskusi, serta memahami unsur-unsur intrinsik cerpen secara lebih mendalam. Selain dilihat dari nilai rata-rata keseluruhan, peningkatan kemampuan siswa juga terlihat pada setiap indikator pembelajaran unsur intrinsik cerpen. Berikut disajikan tabel rata-rata persentase pencapaian siswa pada setiap indikator pembelajaran.

Tabel 2. Persentase Rata-rata Per Indikator Kelas Eksperimen

Indikator	Pretest (%)	Posttest (%)
Tema	62	90
Tokoh dan penokohan	65	88
Alur	61	86
Latar	60	89
Sudut pandang	58	85
Konflik	57	91
Amanat	63	90
Nilai dala cerpen	59	84

Berdasarkan tabel 2 tersebut, seluruh indikator mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Peningkatan tertinggi terlihat pada indikator konflik, amanat, dan tema. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik cerpen yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami, melalui tampilan soal yang menarik, umpan balik langsung, serta aktivitas pembelajaran yang interaktif, siswa menjadi lebih aktif dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, peningkatan pada setiap indikator menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa pada aspek, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh terhadap unsur-unsur intrinsik cerpen. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kuis interaktif mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

Kemampuan Siswa di Kelas Kontrol yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Teks Cerpen di SMA Negeri 1 Singosari

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Singosari, kemampuan siswa pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan setelah mengikuti

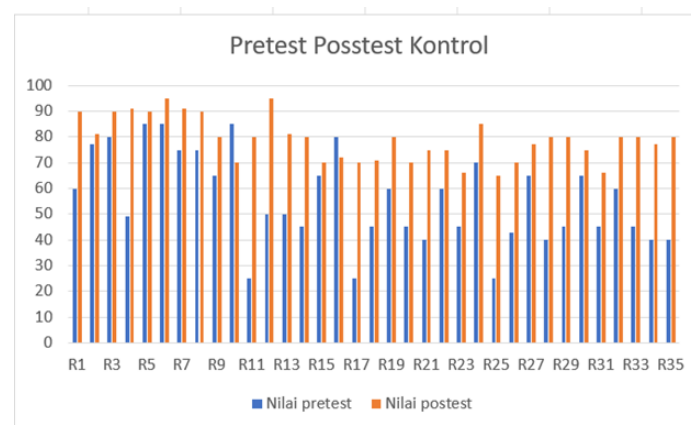
pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pretest dan posttest siswa pada materi teks cerpen. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 55,83 berada pada kategori sedang, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 79,09 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap mampu membantu siswa meningkatkan hasil belajar pada materi teks cerpen. Untuk mengetahui gambaran umum hasil belajar siswa pada kelas kontrol, berikut disajikan tabel statistik deskriptif nilai pretest dan posttest siswa kelas kontrol.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Kelas Kontrol

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std.Dev
Pretest	35	25,00	85,00	55,8286	17,54404
Posttest	35	65,00	95,00	79,0857	8,47963

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa nilai terendah siswa mengalami peningkatan dari 25 pada tahap pretest menjadi 65 pada tahap posttest. Selain itu, nilai tertinggi meningkat dari 85 menjadi 95. Rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 23,26 poin. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran konvensional tetap memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa mengenai unsur-unsur intrinsik teks cerpen.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa tetap mengalami perkembangan kemampuan setelah mengikuti proses pembelajaran yang diberikan guru. Untuk memperjelas perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran konvensional, berikut disajikan grafik rata-rata nilai pretest dan posttest kelas kontrol.



Gambar 2. Grafik Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 2 diagram kelas kontrol, terlihat adanya peningkatan nilai antara pretest dan posttest, kenaikan nilai pada kelas kontrol cenderung lebih moderat dan masih terdapat beberapa siswa yang mengalami peningkatan rendah. Selain dilihat dari nilai rata-rata keseluruhan, peningkatan kemampuan siswa juga terlihat pada setiap indikator pembelajaran unsur intrinsik cerpen. Selain itu, proses pembelajaran konvensional yang lebih

berpusat pada guru menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih terbatas. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan latihan soal sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang variatif.

Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya, peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teks cerpen tidak terjadi secara merata pada seluruh siswa. Selain dilihat dari nilai rata-rata keseluruhan, peningkatan kemampuan siswa juga terlihat pada setiap indikator pembelajaran unsur intrinsik cerpen. Berikut disajikan tabel rata-rata persentase pencapaian siswa pada setiap indikator pembelajaran.

Tabel 4. Persentase Rata-rata Per Indikator Kelas kontrol

Indikator	Pretest (%)	Posttest (%)
Tema	58	82
Tokoh dan penokohan	60	80
Alur	57	78
Latar	56	81
Sudut pandang	52	76
Konflik	51	83
Amanat	59	82
Nilai dala cerpen	54	75

Berdasarkan tabel 4 seluruh indikator pembelajaran mengalami peningkatan setelah pembelajaran konvensional berlangsung. Peningkatan paling terlihat terjadi pada indikator konflik, tema, dan amanat. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik cerpen, meskipun peningkatannya belum setinggi kelas eksperimen. Peningkatan tersebut terjadi karena selama proses pembelajaran siswa tetap memperoleh penjelasan materi, contoh teks cerpen, serta latihan soal yang membantu mereka memahami isi cerita secara lebih baik.

Perbedaan Kemampuan Siswa yang Belajar Menggunakan Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dalam Pembelajaran Teks Cerpen di Kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang

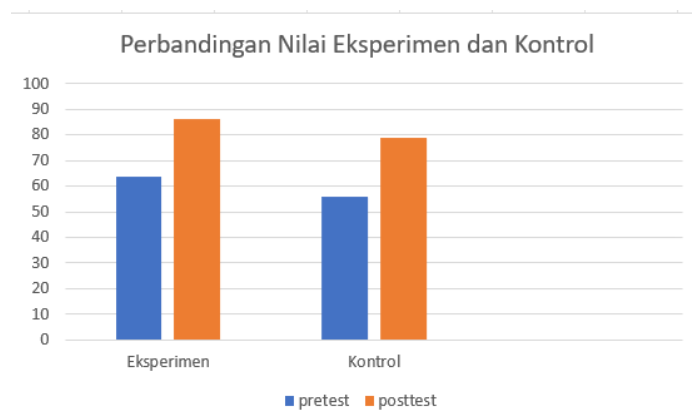
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang, terdapat perbedaan kemampuan siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan kuis interaktif *Educaplay* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pembelajaran teks cerpen. Perbedaan tersebut terlihat dari hasil posttest kedua kelas setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan.

Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 86,23, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 79,09. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, nilai tertinggi pada kelas eksperimen mencapai 99 dengan nilai terendah 76, sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi mencapai 95 dan nilai terendah 65. Untuk memperjelas perbandingan hasil belajar siswa pada kedua kelas, berikut disajikan tabel perbandingan statistik deskriptif posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Perbandingan Statistik Deskriptif Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Dev
Eksperimen	35	76	99	86,23	5,84
Kontrol	35	65	95	79,09	8,48

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar. Akan tetapi, kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selisih rata-rata sebesar 7,14 poin menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kuis interaktif *Educaplay* memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik teks cerpen secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.



Gambar 3. Grafik Perbandingan Nilai Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 3 diagram perbandingan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Namun demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kuis interaktif *Educaplay* memberikan pengaruh

yang lebih efektif terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi teks cerpen dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif dalam memahami materi karena pembelajaran disajikan melalui kuis yang menarik, interaktif, dan memberikan umpan balik secara langsung. Sementara itu, pada kelas kontrol, pembelajaran tetap memberikan peningkatan hasil belajar, tetapi peningkatannya cenderung lebih rendah karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berikut disajikan tabel hasil uji normalitas.

Tabel 6. Uji Normalitas

Shapiro Wilk

posttest	Kelas	statistic	df	sig.
	Eksperimen	.949	35	0.106
	kontrol	.939	35	0.053

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05. Pada kelas eksperimen, nilai signifikansi posttest sebesar 0,106, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,053. Dengan demikian, data hasil belajar pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data pada kedua kelompok tidak menyimpang dari distribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, data penelitian layak digunakan untuk analisis lanjutan menggunakan uji parametrik.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok memiliki kesamaan atau homogen. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat keragaman yang relatif sama sehingga dapat dibandingkan secara objektif dalam pengujian hipotesis. Berikut disajikan hasil dari uji homogenitas.

Tabel 7. Uji Homogenitas

		Levene statistic	df1	df2	Sig
pretest	Based on Mean	0.951	1	68	0.333
	Based on Mean	0.666	1	68	0.417
	Based on Median and With adjusted df	0.666	1	66.839	0.417
	Based on trimmed mean	0.914	1	68	0.342

Berdasarkan tabel 7 diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data kedua kelompok dinyatakan homogen. Hal ini menunjukkan bahwa varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama, sehingga kedua kelompok layak dibandingkan dalam pengujian hipotesis penelitian. Hasil uji homogenitas tersebut menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar yang muncul antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak disebabkan oleh perbedaan tingkat keragaman data, melainkan lebih dipengaruhi oleh perlakuan pembelajaran yang diberikan pada masing-masing kelompok.

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada masing-masing kelompok. Berikut disajikan tabel *paired sample t-test*.

Tabel 8. Uji Paired Sample T-test

Paired Differences										
95% confidence interval of the difference										
Pair	Pretest & posttest	Mean	Sdt Deviation	Sdt error mean	lower	Upper	t	df	One-side p	Two-side p
1		-36.48571	19.86331	3.35751	-43.30900	-29.66243	-10.867	34	<.001	<.001

Berdasarkan tabel 8 diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kedua kelompok. Dengan kata lain, proses pembelajaran yang dilakukan pada masing-masing kelas mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami unsur-unsur intrinsik teks cerpen. Pada kelas eksperimen, peningkatan hasil belajar terjadi lebih tinggi karena siswa memperoleh pembelajaran menggunakan kuis interaktif *Educaplay* yang mampu meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, pada kelas kontrol, peningkatan hasil belajar juga terjadi meskipun tidak sebesar kelas eksperimen karena pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang cenderung berpusat pada guru.

Setelah dilakukan uji *paired sample t-test*, selanjutnya dilakukan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini dilakukan untuk membandingkan rata-rata hasil posttest kedua kelompok setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Berikut disajikan tabel *independent sample t-test*.

Tabel 9. *Independent Sample T-test*

T-test for equality of means

95% Confidence Interval of the Difference

		t	df	One-side p	Two-side p	Mean difference	Std.error difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	4.105	68	<,001	<,001	7.143	1.740	3.671	10.615
	Equal variances not assumed	4.105	60.310	<,001	<,001	7.143	1.740	3.663	10.623

Berdasarkan tabel 9 diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar siswa, perhitungan N-Gain bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan mempertimbangkan skor awal dan skor akhir yang diperoleh siswa. Berikut disajikan tabel N-Gain.

Tabel 11. Uji N-Gain

Kelompok	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-rata	Kategori
Eksperimen	0,88	-0,24	0,52	Sedang
Kontrol	0,88	-0,73	0,45	Sedang

Berdasarkan tabel 11 diketahui bahwa rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,52 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 0,45 yang juga berada pada kategori sedang. Meskipun kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar, nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kuis interaktif *Educaplay* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Perbedaan nilai N-Gain tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan pemahaman yang lebih baik terhadap unsur-unsur intrinsik teks

cerpen setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Media pembelajaran interaktif membantu siswa lebih aktif dalam memahami materi melalui aktivitas kuis, permainan edukatif, serta umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan. Sementara itu, pada kelas kontrol, peningkatan hasil belajar tetap terjadi meskipun nilainya lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional masih mampu meningkatkan pemahaman siswa, tetapi efektivitasnya belum sekuat penggunaan media pembelajaran interaktif.

PEMBAHASAN

Bagian ini membahas hasil penelitian yang telah dipaparkan pada subbab sebelumnya dengan mengaitkannya pada teori dan hasil penelitian terdahulu. Pembahasan disusun berdasarkan rumusan masalah, yaitu kemampuan siswa pada kelas eksperimen, kemampuan siswa pada kelas kontrol, serta perbedaan kemampuan antara kedua kelas tersebut dalam pembelajaran teks cerpen.

Kemampuan Siswa di Kelas Eksperimen yang Menggunakan Kuis Interaktif *Educaplay* dalam Pembelajaran Teks Cerpen di SMA Negeri 1 Singosari

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan kuis interaktif *Educaplay* dalam pembelajaran teks cerpen. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 63,69 pada pretest menjadi 86,23 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik cerpen secara lebih optimal. Peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh penggunaan media digital yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kuis, permainan edukatif, dan latihan soal interaktif. Pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan fokus, motivasi, serta partisipasi siswa dalam proses belajar (Pendidikan et al., 2020). Penggunaan *Educaplay* juga membantu siswa memahami unsur intrinsik cerpen seperti tema, alur, tokoh, latar, konflik, sudut pandang, dan amanat melalui fitur interaktif yang variatif sehingga pembelajaran tidak monoton (Yunus dkk., n.d.).

Penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran teks cerpen membantu siswa memahami unsur intrinsik seperti tema, alur, tokoh, latar, konflik, sudut pandang, dan amanat secara lebih mudah (Jan'nah, 2025). Selain itu, *Educaplay* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Rokhaniyah et al., 2025). Sebelum menggunakan *Educaplay*, sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami unsur-unsur intrinsik

cerpen yang memerlukan kemampuan analisis. Setelah penerapan Educaplay, kemampuan siswa meningkat karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Sitanggang dkk., 2023).

Pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Alam et al., 2025). Peningkatan hasil belajar juga dapat dijelaskan dari proses pembelajaran yang memungkinkan siswa mengidentifikasi kesalahan dan memperbaiki jawaban secara langsung melalui latihan yang diberikan. Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga materi lebih mudah dipahami (Rostanti, Odin Rosidin, 2022). Penelitian Saputri (2025) menjelaskan bahwa *Educaplay* mendorong siswa untuk terlibat aktif dan memiliki tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Media kuis interaktif yang memadukan teks, gambar, dan audio mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan minat dan aktivitas belajar mereka (Sitanggang dkk., 2023).

Kuis interaktif dengan soal analitis dan kontekstual mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerpen. Peningkatan kemampuan siswa juga didukung oleh umpan balik langsung yang membantu memperbaiki pemahaman secara lebih cepat dan efektif (Ishchenko et al., 2020). Selain itu, sistem skor dan kompetisi sehat dalam kuis interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan Educaplay, melainkan juga oleh faktor lain, seperti kemampuan awal dan kondisi individu siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis, kemampuan siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan kuis interaktif Educaplay. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pretest, posttest, dan nilai N-Gain kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran teks cerpen di SMA Negeri 1 Singosari.

Kemampuan Siswa di Kelas Kontrol yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Teks Cerpen di SMA Negeri 1 Singosari

Berdasarkan hasil analisis data, terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata posttest dibandingkan pretest pada kelas kontrol. Selain itu, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah pembelajaran. Dengan demikian, metode

pembelajaran konvensional tetap memiliki efektivitas dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik, struktur, serta analisis makna dalam teks cerpen.

Secara teoretis, pembelajaran konvensional tetap dapat meningkatkan hasil belajar apabila materi disampaikan secara sistematis dan terstruktur (Noetel dkk., 2022). Dalam pembelajaran teks cerpen, peningkatan nilai pada kelas kontrol dapat dikaitkan dengan penjelasan guru, latihan soal, dan diskusi yang membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik cerpen melalui proses pengulangan dan pembiasaan. Metode penjelasan langsung juga masih relevan dalam membangun pemahaman konseptual siswa, khususnya pada pembelajaran sastra (Güneş, 2025; Ishchenko et al., 2020).

Dari sisi pemerataan kemampuan, standar deviasi nilai siswa pada kelas kontrol menurun setelah pembelajaran, menunjukkan bahwa kemampuan siswa menjadi lebih homogen. Kondisi ini terjadi karena pembelajaran konvensional memberikan perlakuan yang sama kepada seluruh siswa melalui penjelasan materi dan latihan yang terstruktur. Penelitian Cavanagh dan Kiersch (2023) juga menunjukkan bahwa metode instruksional yang jelas tetap mampu meningkatkan pemahaman siswa apabila materi disampaikan secara terstruktur tanpa stimulus berlebihan.

Meskipun efektif meningkatkan hasil belajar, pembelajaran konvensional memiliki keterbatasan dalam keterlibatan siswa. Berbeda dengan platform gamifikasi yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar secara signifikan Rokhanyah dkk. (2025) menyatakan bahwa *platform gamifikasi* mampu meningkatkan keterlibatan belajar secara signifikan dibandingkan metode tradisional. Selain itu, Wang dkk. (2021) juga menjelaskan bahwa *platform* pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Umpan balik instan tersebut membantu siswa mengenali kesalahan dan memperbaiki pemahaman konsep dengan lebih cepat (Thi Truc Le & Van Tran, 2024). Sebaliknya, dalam pembelajaran konvensional proses koreksi biasanya dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai sehingga efektivitas refleksi dan perbaikan pemahaman berlangsung lebih lambat (Tao & Zou, 2023).

Meskipun memiliki keterbatasan, pembelajaran konvensional tetap efektif dalam meningkatkan kemampuan dasar siswa memahami teks cerpen. Hal ini terlihat dari peningkatan pemahaman siswa terhadap struktur naratif dan unsur intrinsik cerpen setelah pembelajaran, dengan peran guru sebagai fasilitator yang tetap menjadi faktor penting dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Soon dkk. (2021) menyatakan bahwa kombinasi antara penjelasan langsung dan latihan terstruktur masih menjadi fondasi penting dalam pembelajaran bahasa, terutama untuk membangun pemahaman konseptual awal siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam pembelajaran teks cerpen di SMA Negeri 1 Singosari mengalami peningkatan yang signifikan.

Perbedaan Kemampuan Siswa yang Belajar Menggunakan Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dalam Pembelajaran Teks Cerpen di Kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang

Berdasarkan hasil penelitian, kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 86,23, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 79,09. Selisih rata-rata sebesar 7,14 poin menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif *Educaplay* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan yang signifikan antara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,52 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 0,45 yang juga berada pada kategori sedang. Meskipun kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penggunaan evaluasi daring memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar (Fonseca dkk., 2024). Hal ini diperkuat oleh penelitian D. Maraza-Quispe (2024) yang menemukan bahwa penggunaan *Kahoot* dan *Quizizz* menghasilkan peningkatan skor yang lebih tinggi dibandingkan metode evaluasi tradisional, terutama dalam pemahaman konsep.

Selain itu, unsur gamifikasi dalam media interaktif juga berpengaruh terhadap peningkatan keterlibatan perilaku dan emosional siswa. Penelitian X. Chen (2023) menjelaskan bahwa gamifikasi berbasis *Quizizz* memiliki pengaruh signifikan terhadap retensi belajar dan penguasaan materi. Penelitian N. Singh dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa keterlibatan perilaku siswa meningkat secara signifikan ketika pembelajaran dilengkapi kuis interaktif berbasis teknologi. Dengan demikian, siswa pada kelas eksperimen memperoleh keuntungan berupa meningkatnya motivasi dan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Fitur umpan balik instan memungkinkan siswa mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara cepat sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Maur, 2023). Selain itu, keberhasilan penggunaan media digital juga dipengaruhi oleh kesiapan teknologi dan literasi digital siswa. (Fattahi & Ghorbani, 2025).

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Narpila dkk. (2025) menemukan bahwa media digital memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan tersebut didukung oleh Aryfien dkk. (2025) dan Mastery dkk. (2024) yang menyatakan bahwa interactive learning media mampu meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan Educaplay meningkatkan keterlibatan siswa melalui kuis interaktif dan umpan balik langsung yang membantu pemahaman materi secara lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional (Lestari dkk., 2024). Oleh karena itu, terdapat perbedaan kemampuan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran teks cerpen. Hasil yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kuis interaktif *Educaplay* efektif dalam pembelajaran teks cerpen. Hal ini terlihat dari hasil belajar pada kelas eksperimen setelah diterapkan pembelajaran berbasis kuis interaktif. Rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, serta diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,52 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami unsur intrinsik, struktur, dan analisis teks cerpen. Pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tetap efektif dalam membantu siswa memahami materi teks cerpen melalui penjelasan langsung guru, latihan soal, dan diskusi terarah. Meskipun demikian, pembelajaran konvensional memiliki keterbatasan dalam aspek keterlibatan aktif siswa dan pemberian umpan balik secara langsung dibandingkan pembelajaran berbasis media interaktif.

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan yang signifikan antara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran teks cerpen. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 86,23, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 79,09. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,52 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,45. Dengan demikian, penggunaan kuis interaktif *Educaplay* terbukti lebih efektif dibandingkan

metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran teks cerpen di kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis kuis interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan kuis interaktif *Educaplay* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks cerpen.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, kritik, saran, dan dukungan yang sangat bermanfaat kepada penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada SMA Negeri 1 Singosari, guru Bahasa Indonesia, serta seluruh siswa kelas XI yang telah membantu dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses penyusunan artikel ini. Penulis menyadari bahwa artikel ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan penelitian selanjutnya. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, A. S., Islam, R., Chen, Y., Wijeratne, V., Shu, C., Ma, L., & Chai, K. K. (2025). Enhancing Reflective Learning Through Self-Revision Quizzes in TNE: A Four-Year Study. *IEEE Global Engineering Education Conference, EDUCON*. <https://doi.org/10.1109/EDUCON62633.2025.11016483>
- 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>
- 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>
- 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>
- 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=ceedebd6a539837746be9c9c1863b83>
- 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>
- 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>
- Jan'nah, H. N. (2025). *Penggunaan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SDN Pakis V-372 Surabaya*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33084/jppp.v3i2.11497>
- 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>
- Lestari dkk. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 2130–2141.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- 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>
- 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>
- 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>
- Pendidikan, S., Elektro, T., Teknik, F., Surabaya, U. N., Elektro, D. T., Teknik, F., & Surabaya, U. N. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA BERDASARKAN GAYA BELAJAR Erlina Damayanti Agus Budi Santosa , Muhamad Syariffuddien Zuhrie , Puput Wanarti Rusimamto*. 639–645.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p639-645>
- 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 Bacadi Kelas 2 SD*. 14(02), 157–174.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i2.8069>
- 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>
- Sitanggang, R. R., Tegeh, I. M., & Simamora, A. H. (2023). Media Pembelajaran Interakti Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah 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>
- Yunus, M., Salehi, H., Sigan, D., & John, A. (n.d.). *Using Visual Aids as a Motivational Tool in Enhancing Students ’ Interest in Reading Literary Texts 2 Benefits of Using Visual Aids in Teaching Literature*. 114–117.