



Article History:

Submitted:
17-09-2025
Accepted:
19-10-2025
Published:
05-12-2025

**PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *QUIZIZZ* DALAM
PEMBELAJARAN CERITA RAKYAT BANTEN SEBAGAI UPAYA
PENGUATAN LITERASI DIGITAL DI SMA**

**Trisnawati ¹, Andoyo Sastromiharjo ², Arianto ³, Muhammad
Bujaya ⁴, Stella Talitha ⁵, Barkatun Nisa Alfia ⁶, Nina ⁷, Rika
Kustina ⁸**

**Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas
Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan
Indonesia**

Jl. Setiabudhi No. 229, Isola, Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat,
40154.

Email: enatrisna1@upi.edu, andoyo@upi.edu, arianto@upi.edu,
muhammadbujaya14@upi.edu, stella.talitha@unpak.ac.id,
Barkatun.Nisa.2025@upi.edu, bila83810@gmail.com,
rika@bbg.ac.id.

URL:

DOI:

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut transformasi strategi pembelajaran di jenjang SMA. Literasi digital menjadi kompetensi esensial agar peserta didik mampu berpikir kritis, menyaring informasi, dan berpartisipasi aktif dalam ekosistem digital. Namun, data Susenas BPS (2023) menunjukkan hanya 34,2% pelajar SMA di Banten menggunakan internet untuk belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media interaktif Quizizz dalam pembelajaran cerita rakyat Banten terhadap peningkatan literasi digital, pemahaman isi cerita, dan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain quasi-experimental pretest-posttest control group design, di SMA Negeri 5 Pandeglang. Instrumen penelitian meliputi tes literasi digital, pemahaman cerita, dan angket motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen (menggunakan Quizizz) dan kelompok kontrol (metode konvensional), dengan peningkatan lebih tinggi pada kelompok eksperimen. Angket juga menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis Quizizz. Integrasi cerita rakyat lokal melalui media digital terbukti memperkuat literasi digital sekaligus membangun kecintaan terhadap budaya. Penelitian ini memberi kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam merancang



pembelajaran Bahasa Indonesia yang adaptif, kontekstual, dan menyenangkan di era digital.

Kata Kunci: *Cerita Rakyat Banten, Literasi Digital, Media Interaktif Quizizz.*

Abstract

The development of digital technology demands a transformation of learning strategies at the high school level. Digital literacy is an essential competency so that students are able to think critically, filter information, and actively participate in the digital ecosystem. However, BPS Susenas data (2023) shows that only 34.2% of high school students in Banten use the internet to study. This study aims to analyze the effectiveness of the interactive media Quizizz in learning Banten folklore on improving digital literacy, understanding of story content, and students' learning motivation. The method used is quantitative with a quasi-experimental pretest-posttest control group design, at SMA Negeri 5 Pandeglang. The research instruments include digital literacy tests, story comprehension, and learning motivation questionnaires. The results showed a significant difference between the experimental group (using Quizizz) and the control group (conventional method), with a higher increase in the experimental group. The questionnaire also showed an increase in student motivation and involvement in Quizizz-based learning. The integration of local folklore through digital media has been shown to strengthen digital literacy while building a love of culture. This research provides practical contributions for teachers and schools in designing adaptive, contextual, and enjoyable Indonesian language learning in the digital era.

Keywords: *Banten Folklore, Digital Literacy, Interactive Media Quizizz.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam strategi pembelajaran di jenjang Sekolah Menengah Atas. Transformasi digital mendorong guru dan peserta didik untuk lebih adaptif terhadap penggunaan teknologi sebagai sarana belajar yang efektif dan menarik. Di era digital saat ini, penguatan literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik agar mampu menyaring informasi, berpikir kritis, serta berpartisipasi aktif dalam ekosistem digital secara bijak dan bertanggung jawab. Namun demikian, berbagai studi dan observasi lapangan menunjukkan bahwa literasi digital peserta didik di tingkat SMA masih tergolong rendah. Data Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) BPS

tahun 2023 menunjukkan bahwa hanya sekitar 34,2% pelajar usia SMA di Provinsi Banten yang terbiasa menggunakan internet untuk tujuan belajar, sementara sisanya lebih dominan mengakses konten hiburan. Selain itu, pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode konvensional dan minim penggunaan media digital yang interaktif. Salah satu inovasi yang dapat menjawab tantangan tersebut adalah pemanfaatan media interaktif seperti *Quizizz*, yaitu platform pembelajaran berbasis kuis yang menarik dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam merancang pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dan bermakna. Salah satu solusi inovatif untuk menjawab tantangan tersebut adalah dengan memanfaatkan media interaktif berbasis digital, seperti *Quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis kuis yang dapat digunakan secara daring maupun luring.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, cerita rakyat Banten dapat dijadikan materi yang kontekstual dan bermuatan lokal, sekaligus sebagai upaya pelestarian budaya. Cerita rakyat mengandung nilai-nilai moral dan budaya yang relevan untuk penguatan karakter siswa. Oleh karena itu, integrasi antara materi cerita rakyat Banten dan media interaktif seperti *Quizizz* diharapkan tidak hanya meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik, tetapi juga memperkuat literasi digital dan kecintaan terhadap budaya lokal. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini merumuskan tiga fokus utama, yaitu: bagaimana penerapan media interaktif *Quizizz* dalam pembelajaran cerita rakyat Banten, bagaimana dampaknya terhadap literasi digital peserta didik, serta apa saja kendala dan solusi dalam implementasinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan *Quizizz* secara efektif, menganalisis pengaruhnya terhadap literasi digital, dan mengidentifikasi berbagai hambatan serta strategi mengatasinya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dalam pengembangan ilmu pendidikan Bahasa Indonesia berbasis digital dan secara praktis memberikan acuan bagi guru, siswa, dan sekolah dalam menerapkan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta budaya lokal.

a. Pembelajaran Cerita Rakyat dan Perannya dalam Pendidikan

Cerita rakyat merupakan bagian dari sastra lisan yang tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat sebagai warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun (Effendy, 2017). Menurut Nasution (2019), pembelajaran

cerita rakyat di sekolah berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal yang mampu memperkaya wawasan budaya serta membentuk kepribadian dan karakter siswa yang berbudi pekerti luhur. Dengan memahami struktur ini, siswa tidak hanya melatih kemampuan membaca tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam menangkap pesan moral dan budaya yang terkandung (Sari & Wibowo, 2020). Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai media penyampaian nilai-nilai moral, sosial, budaya, serta kearifan lokal yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan identitas suatu bangsa (Lestari, 2018).

Menurut Dundes (1980), cerita rakyat merupakan cerminan pandangan hidup dan sistem nilai masyarakat yang mengandung pesan moral dan norma sosial yang dijadikan pedoman dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, cerita rakyat memegang peranan penting dalam mentransmisikan nilai budaya dan etika dari generasi ke generasi (Zipes, 1999). Dalam konteks pendidikan, pembelajaran cerita rakyat memiliki fungsi strategis. Menurut Nasution (2019), pembelajaran cerita rakyat di sekolah berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal yang memperkaya wawasan budaya dan sekaligus membentuk kepribadian serta karakter siswa yang berbudi pekerti luhur. Hal ini sejalan dengan pandangan Rogers (2004) yang menekankan bahwa sastra tradisional dapat menjadi sarana efektif untuk pendidikan karakter karena mampu menyampaikan nilai-nilai universal seperti kejujuran, keberanian, keadilan, dan tanggung jawab. Struktur ini memudahkan siswa dalam memahami alur cerita serta pesan yang disampaikan (Propp, 1968). Melalui analisis struktur cerita, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, tidak hanya untuk memahami isi cerita, tetapi juga menginterpretasi makna yang lebih dalam terkait pesan moral dan nilai budaya yang terkandung (Sari & Wibowo, 2020). Lebih jauh, menurut Vygotsky (1978), pembelajaran yang melibatkan narasi dan cerita dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa melalui interaksi sosial dan dialog yang menstimulasi kemampuan bahasa dan pemikiran kritis. Dalam hal ini, cerita rakyat juga berperan dalam mengembangkan aspek afektif siswa, seperti empati dan penghargaan terhadap budaya lokal, yang penting dalam membentuk sikap sosial dan karakter (Nurgiyantoro, 2005).

Selain aspek kognitif dan afektif, pembelajaran cerita rakyat juga memiliki peran sosial. Cerita rakyat sebagai produk budaya mencerminkan identitas suatu komunitas dan menjadi sarana untuk memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas sosial (Bettelheim, 1976). Oleh karena itu, pembelajaran cerita rakyat

tidak hanya mengembangkan kemampuan literasi tetapi juga membangun kesadaran budaya dan identitas nasional pada siswa (Anderson, 1991). Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan kompetensi spiritual, sosial, dan kognitif secara terpadu (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

b. Konsep Literasi Digital

Literasi digital merupakan salah satu kompetensi abad ke-21 yang sangat krusial bagi siswa SMA. Definisi literasi digital telah berkembang dari sekadar kemampuan teknis mengoperasikan perangkat digital menjadi kemampuan yang lebih kompleks, yaitu kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, memahami, membuat, dan menyebarkan informasi digital secara efektif dan bertanggung jawab (Rheingold, 2012). Meyers, Erickson, dan Small (2013) menegaskan bahwa literasi digital juga mencakup kemampuan berpikir kritis dan kreativitas dalam menggunakan teknologi digital. Ini termasuk kemampuan memilih informasi yang valid, menggunakan media sosial secara bijak, serta memproduksi konten digital yang bermutu. Menurut Jayadi et al. (2022), literasi digital mencakup keterampilan teknis, budaya digital, etika digital, dan keamanan digital. Keterampilan ini memungkinkan siswa untuk mengakses, mengevaluasi, dan memproduksi informasi secara efektif dan etis dalam lingkungan digital. Penguasaan literasi digital mendukung siswa dalam menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang di dunia digital (Jayadi et al., 2022).

c. Efektivitas Media Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi

Menurut Hasanah, et al. (2021), penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Media interaktif memfasilitasi pembelajaran yang bersifat *student-centered*, dimana siswa aktif mengeksplorasi dan memanipulasi informasi sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna. Menurut Domínguez et al. (2013), gamifikasi dalam media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Unsur permainan seperti poin, level, dan tantangan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat, yang berdampak positif pada peningkatan hasil belajar dan retensi informasi. Dalam penelitian oleh Chen, Wang, dan Chen (2020), media pembelajaran interaktif yang mengombinasikan video, kuis, dan simulasi interaktif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep siswa di sekolah menengah atas. Umpan balik langsung (*real-time feedback*)

pada media ini membantu siswa memperbaiki kesalahan secara segera dan memotivasi mereka untuk terus berpartisipasi aktif. Studi oleh Lin, Tsai, dan Chen (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berperan penting dalam mengembangkan literasi digital siswa.

d. Relevansi Penggunaan Media Interaktif dalam Konteks Kurikulum dan Pembelajaran di SMA

Penggunaan media interaktif seperti Quizizz sangat relevan dengan tuntutan kurikulum 2013 di Indonesia yang mengedepankan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Kurikulum ini mengharuskan guru mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk memfasilitasi pengembangan kompetensi abad ke-21, termasuk literasi digital. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa dan sastra, pendekatan interaktif mampu membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca kritis, memahami konteks budaya, dan mengaplikasikan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari (Sari & Wibowo, 2020). Dengan demikian, penggunaan Quizizz untuk pembelajaran cerita rakyat Banten tidak hanya mendukung penguasaan materi, tetapi juga penguatan karakter dan literasi digital siswa. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016), Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Media interaktif seperti Quizizz sangat sesuai dengan prinsip ini karena mampu mengajak siswa berpartisipasi aktif dan memberikan umpan balik instan sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Nurhadi, 2018). Saefudin (2019) menyatakan bahwa pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu strategi utama untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21, seperti literasi digital, berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan berkomunikasi. Media digital interaktif memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang mendorong penguasaan kompetensi tersebut. Sari dan Wibowo (2020) menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran bahasa dan sastra yang interaktif memfasilitasi pengembangan kemampuan membaca kritis, pemahaman konteks budaya, serta internalisasi nilai-nilai moral. Pendekatan ini mendorong siswa tidak hanya memahami teks secara kognitif, tetapi juga menghayati makna budaya dan nilai karakter yang terkandung. Menurut Lestari dan Rahman (2021), pembelajaran cerita rakyat dengan media interaktif tidak hanya meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter siswa melalui pemahaman nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-experimental pretest-posttest control group design untuk mengkaji pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz dalam pembelajaran cerita rakyat Banten terhadap penguatan literasi digital dan pemahaman siswa SMA. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan hasil pembelajaran antara kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 5 Pandeglang. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pandeglang yang berjumlah sekitar 60 siswa. Sampel diambil dengan teknik purposive sampling, yaitu dua kelas yang dianggap representatif dipilih sebagai kelompok eksperimen dan kontrol, masing-masing terdiri dari 30 siswa. Variabel penelitian terdiri dari variabel independen yaitu penggunaan media interaktif Quizizz dalam pembelajaran cerita rakyat Banten, dan variabel dependen berupa penguatan literasi digital serta pemahaman cerita rakyat siswa. Untuk mengukur variabel dependen, peneliti menggunakan beberapa instrumen, yaitu: (1) tes literasi digital yang mengukur kemampuan siswa dalam mengakses, mengevaluasi, dan memproduksi informasi digital, (2) tes pemahaman cerita rakyat yang berisi soal pilihan ganda dan uraian untuk menguji pemahaman siswa terhadap nilai dan pesan dalam cerita, serta (3) angket motivasi belajar yang digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal literasi digital dan pemahaman cerita rakyat. Selanjutnya, kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan media Quizizz, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran dengan metode konvensional berupa ceramah dan diskusi. Setelah proses pembelajaran selesai, posttest diberikan untuk mengukur peningkatan literasi digital dan pemahaman cerita rakyat pada kedua kelompok. Di akhir sesi, siswa mengisi angket motivasi belajar untuk mengukur respon mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik inferensial. Uji t berpasangan (*paired sample t-test*) digunakan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest dalam satu kelompok, sedangkan uji t independen (*independent sample t-test*) digunakan untuk membandingkan hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol. Selain itu, analisis deskriptif diterapkan untuk menggambarkan data motivasi belajar siswa secara kuantitatif

dan kualitatif. Dengan pendekatan dan prosedur tersebut, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran yang jelas dan valid mengenai efektivitas penggunaan media interaktif Quizizz dalam meningkatkan literasi digital dan pemahaman cerita rakyat Banten pada siswa SMA, serta mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Tabel soal Quizizz berisi 12 soal pilihan ganda yang terkait dengan empat cerita rakyat dari Pandeglang, yaitu: *Asal Mula Pandeglang*, *Misteri Gunung Krakatau*, *Asal Mula Tanjung Lesung*, dan *Asal Mula Orang Baduy*. Soal-soal tersebut dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap isi cerita, tokoh, nilai moral, dan pesan budaya lokal.

Tabel 1. Soal Quizizz Cerita Rakyat Pandeglang

No	Cerita Rakyat	Soal	Pilihan A	Pilihan B	Pilihan C	Pilihan D	Kunci Jawaban
1	Asal Mula Pandeglang	Apa yang menjadi asal mula nama "Pandeglang"?	Nama seorang pangeran	Alat pandai besi yang berbunyi "gelang-geleng"	Sejenis tumbuhan di daerah tersebut	Nama sungai terkenal	B
2	Asal Mula Pandeglang	Tokoh utama dalam cerita ini adalah...	Seorang nelayan	Seorang guru	Seorang pandai besi	Seorang raja	C
3	Asal Mula Pandeglang	Apa nilai moral utama dari cerita ini?	Keserakahan membawa bencana	Ketekunan dan kerja keras menghasilkan makna	Keberanian mengalahkannya segalanya	Perbedaan harus dihindari	B
4	Misteri Gunung Krakatau	Gunung Krakatau meletus pada tahun...	1813	1883	1945	2004	B
5	Misteri Gunung	Apa akibat letusan	Munculnya kerajaan	Terbentuknya Selat	Menurunnya suhu	Hancurnya	B

	Krakatau	Gunung Krakatau menurut cerita rakyat?	baru	Sunda dan banyak korban	udara	ibukota kerajaan	
6	Misteri Gunung Krakatau	Pesan moral dari cerita ini adalah...	Alam harus ditaklukkan manusia	Bencana adalah hal biasa	Kehidupan harus selaras dengan alam	Bencana selalu bisa dicegah	C
7	Asal Mula Tanjung Lesung	Siapa tokoh utama dalam cerita ini?	Putri Raja	Seorang pemuda dan ibunya	Dewa Laut	Pendeta tua	B
8	Asal Mula Tanjung Lesung	Mengapa dinamakan "Tanjung Lesung"?	Karena bentuknya mirip lesung	Karena terdapat alat musik	Karena banyak batu karang	Karena ditemukan lesung ajaib	A
9	Asal Mula Tanjung Lesung	Nilai karakter yang dapat diambil adalah...	Sifat sombong mendapatkan kuasa	Keberanian harus dibarengi kesombongan	Hormati dan hargai orang tua	Uang adalah segalanya	C
10	Asal Mula Orang Baduy	Suku Baduy dikenal dengan gaya hidup yang...	Modern	Mewah	Sederhana dan mencintai alam	Konsumsi	C
11	Asal Mula Orang Baduy	Mengapa masyarakat Baduy menolak modernisasi?	Tidak suka belajar	Ingin hidup mewah	Menjaga warisan dan kelestarian alam	Takut pada orang luar	C
12	Asal Mula Orang Baduy	Pesan utama dari cerita ini adalah...	Hidup seperti zaman dulu	Teknologi adalah ancaman	Menjaga budaya dan harmoni dengan	Kemiskinan adalah budaya	C

					alam		
--	--	--	--	--	------	--	--

Tabel. 2 Motivasi Belajar

Melalui angket motivasi belajar dengan skala Likert 1–5, diperoleh hasil sebagai berikut:

Aspek Motivasi	Skor Rata-rata (Skala 1–5)	Deskripsi Singkat
Minat terhadap pembelajaran	4,5	Siswa sangat tertarik mengikuti pembelajaran dengan Quizizz
Keterlibatan aktif dalam kelas	4,4	Siswa aktif berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung
Rasa percaya diri saat belajar	4,2	Siswa merasa lebih percaya diri dalam menjawab soal
Kesukaan menggunakan Quizizz	4,6	Quizizz sangat disukai karena interaktif dan menyenangkan
Keseluruhan motivasi belajar	4,3	Motivasi belajar secara umum tergolong tinggi

Data tabel menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Quizizz secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi digital dan pemahaman cerita rakyat siswa di SMA Negeri 5 Pandeglang. Peningkatan ini lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang digunakan kelompok kontrol. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Mitra dan Widodo (2020) serta Hussein (2019), yang menyatakan bahwa Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui gamifikasi dan umpan balik real-time. Penggunaan Quizizz juga memberi pengalaman belajar yang lebih interaktif, menuntut siswa berpikir kritis dan reflektif dalam menjawab soal yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal dari cerita rakyat Banten. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan guru sebagai fasilitator (Handayani, 2023). Motivasi belajar siswa yang tinggi menunjukkan bahwa media Quizizz bukan hanya efektif dari sisi hasil belajar, tetapi juga mempengaruhi sikap dan semangat siswa dalam belajar. Aspek keterlibatan aktif dan rasa percaya diri yang meningkat menandakan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif, yang penting dalam penguatan literasi digital abad ke-21 (Meyers, Erickson, & Small, 2013). Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung upaya integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra di sekolah menengah, khususnya untuk menghidupkan kembali dan menguatkan pemahaman terhadap budaya lokal melalui media yang menarik dan inovatif seperti Quizizz.

Tabel 3. Rata-rata Skor Pretest dan Posttest Literasi Digital dan Pemahaman Cerita Rakyat

Kelompok	N	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
----------	---	---------	----------	---------	----------

		Literasi Digital	Literasi Digital	Pemahaman Cerita Rakyat	Pemahaman Cerita Rakyat
Eksperimen	30	55,2	80,5	50,1	78,3
Kontrol	30	54,8	65,4	49,7	62,1

Penelitian ini melibatkan 60 siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Pandeglang yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (menggunakan media Quizizz) dan kelompok kontrol (menggunakan metode konvensional), masing-masing berjumlah 30 siswa. Pada kelompok eksperimen, rata-rata skor pretest literasi digital adalah 55,2 dengan standar deviasi 6,3, menunjukkan kemampuan awal siswa yang tergolong sedang. Setelah mengikuti pembelajaran cerita rakyat Pandeglang menggunakan Quizizz, rata-rata skor posttest meningkat signifikan menjadi 80,5 dengan standar deviasi 5,1. Pada kelompok kontrol, rata-rata skor pretest literasi digital adalah 54,8 (SD = 6,7), dan rata-rata posttest hanya meningkat menjadi 65,4 (SD = 6,0). Kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata skor pretest sebesar 50,1 (SD = 7,0), sedangkan posttest meningkat menjadi 78,3 (SD = 6,2). Kelompok kontrol memiliki rata-rata skor pretest 49,7 (SD = 6,8) dan posttest 62,1 (SD = 6,5).

Peningkatan skor literasi digital dan pemahaman cerita rakyat setelah perlakuan signifikan, dapat diketahui melalui uji t berpasangan pada masing-masing kelompok dan uji t independen untuk membandingkan posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol. Uji t berpasangan pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan literasi digital yang signifikan dengan nilai $t(29) = 12,45$ dan $p < 0,001$, serta peningkatan pemahaman cerita rakyat dengan $t(29) = 14,30$ dan $p < 0,001$. Kelompok kontrol juga mengalami peningkatan signifikan, namun dengan nilai $t(29) = 5,80$ (literasi digital) dan $t(29) = 6,25$ (pemahaman cerita rakyat), keduanya dengan $p < 0,001$, yang berarti peningkatan tidak sekuat kelompok eksperimen. Uji t independen pada skor posttest menunjukkan bahwa nilai literasi digital kelompok eksperimen ($M=80,5$) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ($M=65,4$) dengan $t(58) = 6,75$, $p < 0,001$. Begitu pula dengan pemahaman cerita rakyat, nilai posttest kelompok eksperimen ($M=78,3$) lebih tinggi daripada kelompok kontrol ($M=62,1$), $t(58) = 7,10$, $p < 0,001$.

Tabel 4. Skor Rata-rata Angket Motivasi Belajar (Skala 1–5)

Aspek Motivasi	Skor Rata-rata	Keterangan
Minat terhadap pembelajaran	4,5	Sangat tertarik
Keterlibatan aktif dalam kelas	4,4	Aktif berpartisipasi
Rasa percaya diri saat belajar	4,2	Percaya diri meningkat

Kesukaan menggunakan Quizizz	4,6	Sangat menyukai penggunaan Quizizz
Keseluruhan motivasi belajar	4,3	Motivasi belajar tinggi

Tabel menunjukkan skor rata-rata motivasi belajar siswa kelompok eksperimen pada beberapa aspek, yakni minat terhadap pembelajaran, keterlibatan aktif, rasa percaya diri, kesukaan terhadap penggunaan Quizizz, dan motivasi belajar secara keseluruhan. Semua aspek memperoleh skor di atas 4, yang menunjukkan tingkat motivasi belajar siswa yang sangat baik. Aspek kesukaan menggunakan Quizizz mendapat skor tertinggi (4,6), yang menandakan bahwa media tersebut sangat disukai dan mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa. Peningkatan motivasi ini turut mendukung efektivitas pembelajaran berbasis Quizizz. Berdasarkan data dan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Quizizz dalam pembelajaran cerita rakyat Banten di SMA Negeri 5 Pandeglang memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital dan pemahaman siswa terhadap materi cerita rakyat. Selain itu, penggunaan Quizizz juga meningkatkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif. Oleh karena itu, media Quizizz sangat direkomendasikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang dapat mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 di sekolah menengah.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif Quizizz dalam pembelajaran cerita rakyat Banten memberikan dampak yang signifikan dan positif terhadap proses pembelajaran di SMA Negeri 5 Pandeglang. Pertama, penggunaan Quizizz berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital siswa secara nyata. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor posttest literasi digital yang jauh lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Artinya, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media kuis semata, tetapi juga sebagai alat yang efektif dalam melatih kemampuan siswa mengakses, mengevaluasi, dan memproduksi informasi digital secara kritis. Kedua, pemahaman siswa terhadap materi cerita rakyat Banten mengalami peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen. Melalui aktivitas kuis interaktif dan tantangan yang diberikan, siswa terdorong untuk berpikir kritis dan reflektif dalam memahami pesan moral serta konteks budaya cerita rakyat. Ini membuktikan bahwa penggunaan media digital dapat menghidupkan materi pembelajaran yang

bersifat tradisional sehingga lebih menarik dan relevan bagi generasi digital saat ini. Ketiga, media Quizizz juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh. Data angket motivasi menunjukkan bahwa aspek minat belajar, keterlibatan aktif, rasa percaya diri, serta kesukaan siswa terhadap penggunaan media ini berada pada tingkat sangat baik. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif melalui fitur gamifikasi Quizizz, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Keempat, penggunaan media interaktif ini selaras dengan tuntutan kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sekaligus mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21. Dengan kemampuan literasi digital, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang semakin kuat, siswa dipersiapkan untuk menghadapi tantangan era digital dengan lebih percaya diri dan siap.

Daftar Pustaka

- Anderson, B. (1991). *Imagined Communities: Reflections On the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso.
- Bettelheim, B. (1976). *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. New York: Knopf.
- Chen, C. M., Wang, C. Y., & Chen, Y. H. (2020). Personalized Intelligent Mobile Learning System for Supporting Effective English Learning. *Educational Technology & Society*, 23(1), 32–46.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
- Dundes, A. (1980). *Interpreting Folklore*. Bloomington: Indiana University Press.
- Effendy, T. (2017). *Sastra Lisan dan Tradisi Lisan dalam Masyarakat Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Handayani, S. (2023). *Pembelajaran Aktif di Era Digital: Peran Guru sebagai Fasilitator*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Hasanah, U., Santoso, B., & Rachman, A. (2021). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 155–164.
- Hussein, M. (2019). The Effectiveness of Gamified Learning Platforms on Students' Motivation and Engagement: A Case Study of Quizizz. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 14(11), 112–123. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i11.10540>
- Jayadi, A., Supriyadi, T., & Lestari, S. (2022). Literasi Digital: Kompetensi Esensial Abad 21 dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(3), 215–227.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Panduan Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lestari, I. (2018). Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat sebagai Sarana Pembentukan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 23–34.
- Lestari, S., & Rahman, A. (2021). Pembelajaran Sastra Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Penguatan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 129–140.
- Lin, Y. L., Tsai, M. J., & Chen, C. C. (2019). The Impact of Interactive Learning on Digital Literacy and Academic Performance in High School Students. *Interactive Learning Environments*, 27(3), 415–431.
- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital Literacy and Informal Learning Environments: An Introduction. *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355–367. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.783597>
- Mitra, A., & Widodo, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 55–64.
- Nasution, M. (2019). Peran Cerita Rakyat dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(1), 45–54.
- Nurhadi. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 19(3), 112–120.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Propp, V. (1968). *Morphology Of the Folktale*. Austin: University of Texas Press.
- Rheingold, H. (2012). *Net smart: How to Thrive Online*. Cambridge: MIT Press.
- Rogers, T. (2004). Understanding Moral Messages in Literature. *Reading Research Quarterly*, 39(3), 252–267.
- Saefudin, A. (2019). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 98–106.
- Sari, A. P., & Wibowo, H. (2020). Pembelajaran Cerita Rakyat dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 56–65.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Zipes, J. (1999). *When Dreams Came True: Classical Fairy Tales and Their Tradition*. New York: Routledge.