

Pengaruh Metode Pengajaran Interaktif Berbasis PowerPoint dan Quizizz terhadap Pemahaman Materi Bahasa Inggris pada Siswa Kelas X Perhotelan SMK 4 LPPM RI Tahun Ajaran 2025/2026

Shafkilla Julia Rossalina¹, Novi Nur Affianti², Sisca Wulandari³, Rita Nur Aini⁴, Mailda Siti Khoirunnisa⁵, Tias Kennedy⁶, Rifqi Farisan Akbar⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi Psikologi, Universitas Indonesia Membangun
e-mail: shafkillajuliar@gmail.com

Abstrak

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi yang perlu dimiliki peserta didik SMK Program Keahlian Perhotelan untuk menunjang komunikasi dengan wisatawan dan tamu di dunia kerja hospitality. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh pembelajaran interaktif berbantuan media PowerPoint terhadap pemahaman materi Simple Future Tense pada siswa kelas X Program Keahlian Perhotelan SMK 4 LPPM RI Tahun Ajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain True Experimental berupa Pretest-Posttest Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa yang dibagi secara acak menjadi kelompok eksperimen (n=10) yang memperoleh pembelajaran interaktif berbantuan PowerPoint dan kelompok kontrol (n=10) yang memperoleh pembelajaran konvensional melalui metode ceramah. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes objektif berbentuk 20 soal pilihan ganda yang diberikan sebagai pretest dan posttest. Data diolah dan dianalisis secara deskriptif serta diuji menggunakan Independent Samples t-Test terhadap gain score. Hasil penelitian menemukan bahwa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata gain score sebesar 55,00 (SD=19,437), sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata gain score sebesar 40,50 (SD=37,002). Hasil uji beda menunjukkan tidak terdapat perbedaan gain score yang signifikan antara kedua kelompok ($t=1,097$; $df=13,615$; $p=0,292$). Kesimpulannya, belum ditemukan pengaruh pembelajaran interaktif berbantuan PowerPoint terhadap pemahaman bahasa Inggris siswa Perhotelan SMK 4 LPPM RI yang signifikan secara statistik, meskipun secara deskriptif kelompok eksperimen unggul dibandingkan kelompok kontrol.

Kata Kunci: *Pembelajaran Interaktif, Powerpoint, Pemahaman Bahasa Inggris, Simple Future Tense, Eksperimen Kuantitatif.*

Abstract

English proficiency is a competence that Vocational High School (SMK) Hospitality students need to support communication with tourists and guests in the hospitality industry. This study aimed to determine the effect of PowerPoint-assisted interactive learning on students'

understanding of Simple Future Tense among tenth-grade Hospitality students at SMK 4 LPPM RI in the 2025/2026 academic year. The type of research used is quantitative with a True Experimental design in the form of a Pretest-Posttest Control Group Design. The research sample consisted of 20 students randomly divided into an experimental group (n=10), which received PowerPoint-assisted interactive learning, and a control group (n=10), which received conventional lecture-based learning. Data were collected using a 20-item multiple-choice objective test given as a pretest and posttest. The data were processed and analyzed descriptively and tested using an Independent Samples t-Test on the gain score. The results found that the experimental group obtained an average gain score of 55.00 (SD=19.437), while the control group obtained an average gain score of 40.50 (SD=37.002). The difference test showed no significant difference in gain scores between the two groups ($t=1.097$; $df=13.615$; $p=0.292$). In conclusion, no statistically significant effect of PowerPoint-assisted interactive learning on the English comprehension of Hospitality students at SMK 4 LPPM RI was found, although the experimental group was descriptively superior to the control group.

Keywords : *Interactive Learning, Powerpoint, English Comprehension, Simple Future Tense, Quantitative Experiment.*

LATAR BELAKANG

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada Program Keahlian Perhotelan. Penguasaan bahasa Inggris tidak hanya diperlukan untuk memenuhi tuntutan kurikulum, tetapi juga menjadi bekal utama dalam menghadapi dunia kerja di bidang hospitality yang menuntut kemampuan berkomunikasi dengan wisatawan maupun tamu dari berbagai negara. Oleh karena itu, proses pembelajaran bahasa Inggris di SMK perlu dirancang secara efektif agar mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Meskipun demikian, proses pembelajaran bahasa Inggris di SMK masih menghadapi berbagai tantangan. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional cenderung menjadikan peserta didik kurang aktif dalam proses belajar sehingga pemahaman terhadap materi belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, kosakata, maupun penerapan bahasa Inggris dalam konteks pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif agar peserta didik terlibat secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan (*assessment*) yang dilakukan di SMK 4 LPPM RI, ditemukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi bahasa Inggris masih perlu ditingkatkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar belum optimal. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya

penerapan pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pembelajaran interaktif berbantuan media *PowerPoint*. Media *PowerPoint* memungkinkan penyajian materi secara lebih sistematis, menarik, dan mudah dipahami melalui kombinasi teks, gambar, ilustrasi, maupun animasi yang relevan dengan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, proses pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan media *PowerPoint* sebagai sarana penyampaian materi, sedangkan *Quizizz* dimanfaatkan pada tahap evaluasi pembelajaran untuk membantu mengukur sekaligus memperkuat recall peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia didukung oleh *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2021). Teori tersebut menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami informasi apabila materi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal secara terintegrasi. Selain itu, *Cognitive Load Theory* yang dikembangkan Sweller (1988) menjelaskan bahwa penyajian materi yang terstruktur dan sesuai kapasitas pemrosesan informasi dapat membantu mengurangi beban kognitif sehingga proses memahami materi menjadi lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan media *PowerPoint* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi bahasa Inggris.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Penelitian-penelitian tersebut melaporkan bahwa pemanfaatan media berbasis multimedia mampu meningkatkan perhatian, motivasi, partisipasi, serta pemahaman peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran interaktif dengan media *PowerPoint* terhadap pemahaman materi bahasa Inggris pada siswa kelas X Program Keahlian Perhotelan SMK 4 LPPM RI Tahun Ajaran 2025/2026. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh pembelajaran interaktif berbantuan media *PowerPoint* terhadap pemahaman materi bahasa Inggris pada siswa kelas X Program Keahlian Perhotelan SMK 4 LPPM RI Tahun Ajaran 2025/2026.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *True Experimental Design*. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal sebelum perlakuan, kemudian diberikan posttest untuk mengetahui perubahan pemahaman setelah proses pembelajaran berlangsung.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran interaktif berbantuan media *PowerPoint*, sedangkan variabel terikat adalah pemahaman materi bahasa Inggris. Pada penelitian ini, *Quizizz* digunakan sebagai media evaluasi untuk membantu mengukur dan memperkuat recall peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, sehingga tidak menjadi perlakuan utama dalam penelitian.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 Juni 2026 di SMK 4 LPPM RI. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X Program Keahlian Perhotelan yang berjumlah 55 siswa. Pada saat pelaksanaan penelitian, sebanyak 21 siswa hadir. Berdasarkan kriteria penelitian, 20 siswa dijadikan sampel penelitian dan dibagi secara acak (*random assignment*) menjadi dua kelompok, yaitu 10 siswa pada kelompok eksperimen dan 10 siswa pada kelompok kontrol.

Instrumen penelitian berupa tes objektif berbentuk 20 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan materi *Simple Future Tense*. Instrumen yang sama digunakan pada saat pretest dan posttest untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran interaktif berbantuan media *PowerPoint*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah sebagaimana proses pembelajaran yang biasa diterapkan di kelas. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest menggunakan instrumen yang sama. Data hasil pretest dan posttest kemudian dikumpulkan untuk dianalisis guna mengetahui pengaruh pembelajaran interaktif berbantuan media *PowerPoint* terhadap pemahaman materi bahasa Inggris.

Analisis data dilakukan melalui analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil pretest dan posttest pada kedua kelompok. Selanjutnya, dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas dan uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* terhadap skor peningkatan (*gain score*) untuk menguji perbedaan pengaruh perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan data dilakukan melalui IBM SPSS Statistics. Untuk menguji Hipotesis yang dilanjut dengan uji parametrik *Independent Sample t-test*.

Tabel 1. Analisis Deskriptif

Kelompok	Pengukuran	Mean	Standar Deviasi	Minimum	Maksimum
Eksperimen	Pretest	27,00	10,85	10	45
Eksperimen	Posttest	82,00	16,87	40	100
Kontrol	Pretest	31,50	16,17	10	55
Kontrol	Posttest	72,00	30,39	30	100

Dari hasil analisis deskriptif diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) hasil pretest pada kelompok eksperimen sebesar 27,00, kemudian sesudah diberikan pembelajaran interaktif berbantuan *PowerPoint* nilai rata-rata posttest naik menjadi 82,00, sehingga selisih yang dicapai kelompok eksperimen sebesar 55,00 poin.

Pada kelompok kontrol, nilai rata-rata pretest sebesar 31,50 dan naik menjadi 72,00 pada posttest setelah mengikuti pembelajaran konvensional melalui metode ceramah, atau selisih sebesar 40,50 poin. Peningkatan rata-rata kelompok eksperimen memang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Yang menarik, standar deviasi posttest kelompok kontrol (30,39) juga jauh lebih lebar dibandingkan kelompok eksperimen (16,87). Artinya, hasil belajar peserta didik pada kelompok kontrol jauh lebih bervariasi, ada yang naik banyak, ada pula yang hampir tidak berubah, sementara pada kelompok eksperimen kenaikannya relatif lebih merata di antara peserta didik.

Nilai terendah (minimum) pada kelompok eksperimen naik dari 10 saat pretest menjadi 40 saat posttest. Pada kelompok kontrol, nilai minimumnya juga 10 saat pretest, tetapi hanya naik menjadi 30 saat posttest, masih di bawah nilai minimum posttest kelompok eksperimen. Untuk nilai tertinggi (maksimum), kelompok eksperimen naik dari 45 menjadi 100, sedangkan kelompok kontrol naik dari 55 menjadi 100. Kedua kelompok sama-sama ada peserta didik yang mencapai skor sempurna di posttest, hanya saja rata-rata keseluruhan kelompok eksperimen tetap lebih unggul.

Selisih rata-rata di atas tentu belum bisa langsung disimpulkan signifikan secara statistik. Untuk itu dilakukan analisis terhadap gain score, yaitu selisih skor *posttest* dikurangi *pretest* tiap peserta didik, Sebagaimana disajikan pada tabel 1.2 berikut.

Tabel 1.2 Analisis Deskriptif

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Minimum	Maksimum
gain	Eksperimen	10	55,00	19,437	6,146	10	80
	Kontrol	10	40,50	37,002	11,701	-5	85

Hasil analisis deskriptif gain score menunjukkan kelompok eksperimen (N=10) memperoleh rata-rata $M=55,00$ dengan standar deviasi $SD=19,437$, bergerak dari nilai terendah 10 sampai tertinggi 80. Kelompok kontrol (N=10) memperoleh rata-rata *gain score* $M=40,50$ dengan standar deviasi $SD=37,002$, dengan rentang dari -5 sampai 85. Angka -5 pada kelompok kontrol berasal dari satu peserta didik yang skor *posttest*-nya justru lebih rendah dari *pretest*-nya. Secara deskriptif, kelompok eksperimen unggul baik dari sisi rata-rata gain maupun konsistensi datanya, sementara kelompok kontrol punya sebaran yang jauh lebih lebar.

Selanjutnya, uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk menguji apakah data pretest dan posttest pada kedua kelompok berdistribusi normal. Berdasarkan uji *Shapiro-Wilk*, data *pretest* pada kelompok eksperimen ($p=0,513$) maupun kelompok kontrol ($p=0,376$) berdistribusi normal ($p>0,05$). Namun, pada data *posttest*, baik kelompok eksperimen ($p=0,021$) maupun kelompok kontrol ($p=0,008$) menghasilkan nilai signifikansi di bawah 0,05, yang mengindikasikan bahwa data posttest tidak terdistribusi secara normal. Sebagaimana pada table 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Eksperimen	,241	10	,105	,936	10	,513
	Kontrol	,200	10	,200*	,922	10	,376
Posttest	Eksperimen	,253	10	,070	,814	10	,021
	Kontrol	,323	10	,004	,780	10	,008

Lalu, pada uji homogenitas varians dilakukan menggunakan *Levene's Test of Homogeneity of Variance* untuk menguji kesamaan varians gain score antarkelompok. Berdasarkan hasil uji homogenitas *Levene's Test (Based on Mean)*, diperoleh nilai $F=12,143$ dengan nilai signifikansi $p=0,003$ ($p<0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa varians data *gain score* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat tidak homogen (heterogen). Oleh karena asumsi normalitas pada data *posttest* dan asumsi homogenitas varians tidak terpenuhi sepenuhnya, pembacaan hasil uji beda pada tahap selanjutnya mengacu pada baris *Equal variances not assumed* dalam *Independent Samples t-Test*. Seperti yang terlihat pada Tabel 3 berikut

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	12,143	1	18	,003
	Based on Median	2,130	1	18	,162
	Based on Median and with adjusted df	2,130	1	12,987	,168
	Based on trimmed mean	11,310	1	18	,003

Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan *gain score* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan *Independent Samples t-Test*. Mengingat hasil uji *Levene* menunjukkan varians antarkelompok tidak homogen ($p=0,003<0,05$), maka pembacaan uji beda mengacu pada nilai *Equal variances not assumed*. Berdasarkan hasil analisis *Independent Samples t-Test* dengan *Equal variances not assumed*, diperoleh nilai $t=1,097$ dengan $df=13,615$ dan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $p=0,292$. Oleh karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka Hipotesis Nihil (H_0) diterima dan Hipotesis Kerja (H_a) ditolak. Artinya, tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan pemahaman (*gain score*) yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol, meskipun secara deskriptif kelompok eksperimen mencatatkan gain score rata-rata yang lebih tinggi (selisih 14,50 poin) dibandingkan kelompok kontrol. Sebagaimana disajikan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample t-test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
gain	Equal variances assumed	9,333	,007	1,097	18
	Equal variances not assumed			1,097	13,615

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
gain	Equal variances assumed	,287	14,500	13,217	-13,268
	Equal variances not assumed	,292	14,500	13,217	-13,923

Kelompok eksperimen yang mendapat pembelajaran interaktif berbantuan *PowerPoint* mencatatkan *gain score* rata-rata yang lebih tinggi sekaligus lebih merata dibandingkan kelompok kontrol yang belajar dengan metode ceramah. Kondisi ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2021) yang menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila informasi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal secara terintegrasi, bukan verbal saja seperti pada metode ceramah. Sejalan dengan itu, *Cognitive Load Theory* (Sweller, 1988) juga menjelaskan bahwa penyajian materi yang terstruktur lewat slide dapat membantu mengurangi beban kognitif peserta didik saat memproses informasi baru.

Namun, ketika diuji lebih lanjut menggunakan *Independent Samples t-Test*, selisih *gain score* antara kedua kelompok ternyata tidak signifikan secara statistik ($p=0,292>0,05$). Artinya, keunggulan kelompok eksperimen yang tampak pada data deskriptif belum cukup kuat untuk membuktikan bahwa pembelajaran interaktif berbantuan *PowerPoint* benar-benar berbeda

pengaruhnya dibandingkan metode ceramah. Temuan ini agak berbeda dari kebanyakan penelitian terdahulu yang melaporkan pengaruh signifikan media pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar.

Ada beberapa hal yang mungkin menjelaskan mengapa hasil uji hipotesis pada penelitian ini tidak signifikan. Jumlah sampel yang hanya 10 peserta didik per kelompok membuat kekuatan uji statistiknya terbatas, sehingga selisih rata-rata yang secara kasat mata terlihat besar belum tentu cukup kuat untuk terdeteksi signifikan. Sebaran *gain score* pada kelompok kontrol yang sangat lebar ($SD=37,002$), termasuk satu peserta didik yang skornya justru turun setelah pembelajaran, juga ikut memperbesar varians kelompok kontrol dan pada akhirnya memengaruhi hasil uji beda. Selain itu, penelitian ini hanya berlangsung dalam satu hari pelaksanaan (22 Juni 2026), sehingga durasi paparan perlakuan yang singkat mungkin belum cukup untuk memunculkan efek pembelajaran interaktif secara maksimal.

Meski tidak signifikan secara statistik, temuan deskriptif tetap punya makna praktis. Kelompok eksperimen bukan hanya unggul dari sisi rata-rata, tetapi juga menunjukkan hasil belajar yang lebih merata antarindividu, sedangkan pada kelompok kontrol ada peserta didik yang hasilnya melonjak tinggi namun ada pula yang nyaris tidak berubah. Pola ini cukup konsisten dengan gagasan dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* bahwa penyajian materi yang terstruktur bisa membantu peserta didik dengan kemampuan awal yang berbeda-beda untuk sama-sama memahami materi, bukan hanya menguntungkan sebagian peserta didik saja.

Dari sini, penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran tetap layak dipertimbangkan sebagai variasi metode mengajar di kelas bahasa Inggris Program Keahlian Perhotelan, mengingat kecenderungan hasil belajar yang lebih merata pada kelompok eksperimen. Hanya saja, berdasarkan hasil penelitian ini, klaim bahwa media tersebut secara nyata lebih unggul dibandingkan metode ceramah belum bisa dibuktikan secara statistik, dan generalisasi hasilnya perlu dilakukan dengan hati-hati.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh metode pengajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dan *Quizizz* terhadap pemahaman materi bahasa Inggris pada siswa kelas X Program Keahlian Perhotelan SMK 4 LPPM RI Tahun Ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbantuan *PowerPoint* menunjukkan kecenderungan hasil yang lebih baik secara deskriptif dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari rata-rata *gain score* kelompok eksperimen yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol, serta sebaran hasil belajar yang lebih merata pada kelompok eksperimen. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media *PowerPoint* dan *Quizizz* berpotensi mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, terstruktur, dan membantu peserta didik dalam memahami materi Simple Future Tense secara lebih efektif.

Namun demikian, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa perbedaan *gain score* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh metode pengajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dan *Quizizz* terhadap pemahaman materi bahasa Inggris siswa belum dapat

diterima secara empiris dalam penelitian ini. Meskipun demikian, hasil deskriptif tetap menunjukkan adanya kecenderungan positif dari penerapan pembelajaran interaktif, sehingga media PowerPoint dan Quizizz masih layak dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa Inggris, khususnya untuk meningkatkan partisipasi dan pemerataan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alptekin, C., & Tatar, S. (2022). Using Commonly-Available Technologies To Create Online Multimedia Lessons Through The Application Of The Cognitive Theory Of Multimedia Learning. *Technology, Pedagogy And Education*, 31(2), 165–182. <https://doi.org/10.1007/S11423-022-10181-1> [link.Springer](#)
- Hasanah, U., & Lestari, S. (2024). Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 7(1). [Journal.Unismuh](#)
- Hidayati, N., & Ramadhani, D. (2023). Keefektifan Quizizz Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Dan IPA Pada Siswa VIII Mts Nurul Huda. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 14(2). [Journal.Unuha.Ac](#)
- Kurniawan, A., & Sari, P. (2023). Development Of Interactive Powerpoint Learning Media Based On ICT For Fifth-Grade Students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 145–156. [Ojs.Unpkediri.Ac](#)
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd Ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2022). The Past, Present, And Future Of The Cognitive Theory Of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 34(1), 1–23. <https://doi.org/10.1007/S10648-023-09842-1> [link.Springer](#)
- Mulyani, R., & Pratama, D. (2024). Pemanfaatan Quizizz Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 12(3). [Eprints.Ukmc.Ac](#)
- Ningsih, W. H. (2025). *The Effectiveness Of Quizizz Application As A Learning Media For English Learning*. Repository Metro University. [Repository.Metrouniv.Ac](#)
- Nugroho, D., & Wulandari, S. (2023). Analisis Hasil Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Sintaksis*, 5(1). [Journal.Aspirasi.Or](#)
- Putri, A., & Lestari, M. (2025). Unlocking Students' Speaking Potential: The Role Of Quizizz. *UMSIDA Preprint*. [Archive.Umsida.Ac](#)
- Rahmawati, E., & Fitriani, L. (2025). The Effect Of Interactive Powerpoint Learning Media On Students' Understanding. *Umsida Preprint*. [Archive.Umsida.Ac](#)
- Rahayu, T., & Sari, N. (2024). Interactive Powerpoint In Indonesian Language Learning. *Journal Of Language And Language Teaching*. [Ejournal.Undiksha.Ac](#)
- Sari, M., & Wahyuni, D. (2024). Gamifying Report Text Reading: Implementing Quizizz To Improve Reading Comprehension. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*. [Jljp.Stkipyapisdampu.Ac](#)
- Setiawan, A., & Dewi, N. (2023). English Language Needs For Hotel Service And ESP Program: The Case Of Hospitality Vocational Secondary School. *[Journal Title Unavailable In Snippet]*. [Gotriple](#)

- Sweller, J. (2020). Cognitive Load Theory And Educational Technology. *Educational Technology Research And Development*, 68(2), 1–18.
- Veenman, M. V. J., Kenter, B., & Post, L. (2021). Cognitive Load In Multimedia Learning Environments. *Computers In Human Behavior*, 125, 106946. [Sciencedirect](#)
- Wahyuni, N. W., & Swarniti, N. W. (2025). Efektivitas Quizizz Dalam Pembelajaran Inggris. *Scribd Document*. [Scribd](#)
- Yuliana, I., & Sari, D. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Di SMK. *VOX Edukasi*.