

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME EDUKATIF
BERBANTUAN WEBSITE EDUCAPLAY TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS
TEKS NEGOSIASI PADA SISWA KELAS X**

Rut Hotmaida Hutagalung¹, Harlen Simanjuntak², Rolan Manurung³

Email : ruthotmaida.hutagalung@student.uhn.ac.id, harlen.simanjuntak@uhn.ac.id,
rolan.manurung@uhn.ac.id

^{1,2,3} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas
HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas X SMK Swasta Dwiwarna Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif tipe eksperimen dengan desain penelitian Two Group Posttest-Only Control Design. Dalam penelitian ini, sampel penelitian adalah kelas X TKJ dengan jumlah 25 siswa yang menjadi kelas eksperimen dengan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif game edukatif berbantuan website educaplay adalah kelas X TKR dengan jumlah 25 siswa yang menjadi kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif game edukatif berbantuan website educaplay. Adapun teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Sesuai dengan metode kuantitatif ini yang berusaha menyajikan data dalam suatu penelitian yang sedang berlangsung. Hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dengan uji "t" pada taraf signifikan 0,05, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $7,22 > 2,0106$. Dengan demikian (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media game edukatif berbantuan website educaplay berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas x SMK Swasta Dwiwarna Medan tahun ajaran 2025/2026.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Game Edukatif, Website Educaplay, Kemampuan Menulis Teks Negosiasi

Abstract

This study aims to determine the Effect of Interactive Learning Media Educational Games Assisted by the Educaplay Website on the Ability to Write Negotiation Texts in Class X Students of SMK Swasta Dwiwarna Medan in the 2025/2026 Academic Year. This type of research is a quantitative experimental research with a Two Group Posttest-Only Control Design research design. In this study, the research sample was class X TKJ with a total of 25 students who became the experimental class with a learning process using interactive learning media educational games assisted by the educaplay website and class X TKR with a total of 25 students who became the control class without using interactive learning media educational games assisted by the educaplay website. The data collection technique used a test. The data analysis techniques used were normality test, homogeneity test, and hypothesis test. In accordance with this quantitative method which attempts to present data in an ongoing study. The results of the hypothesis test carried out with the "t" test at a significance level of 0.05, the $t_{count} > t_{table}$ was obtained, namely $7.22 > 2.0106$. Thus (H_0) is rejected and (H_a) is accepted. So it can be stated that educational game media assisted by the educaplay website has an effect on the ability to write negotiation texts in class X students of SMK Swasta Dwiwarna Medan in the 2025/2026 academic year.

Keywords: Interactive Learning Media, Educational Games, Educaplay Website, Ability To Write Negotiation Texts

PENDAHULUAN

Salah satu kemampuan berbahasa yang perlu dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung fungsi bahasa sebagai alat komunikasi ialah menulis. Menurut (Rahayu et al., 2022) keterampilan berbahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yakni membaca, menulis, mendengar dan berbicara. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan seseorang berusaha dengan diri sendiri. Ke empat keterampilan bahasa tersebut saling berhubungan satu sama lain sehingga untuk mempelajari salah satu keterampilan berbahasa, beberapa keterampilan berbahasa lainnya ikut terlibat. Seperti diketahui, dari ke empat aspek keterampilan yang paling sulit dikuasai, yaitu keterampilan menulis. Dalam arti lain keterampilan menulis ialah keterampilan yang sulit untuk dipelajari, banyak orang yang menganggap bahwa keterampilan menulis jauh lebih sulit dipelajari dibanding keterampilan yang lain.

Menulis merupakan salah satu keterampilan bahasa yang mengungkapkan ide pikiran dalam bentuk tulisan (Suwiwa et al., 2016). Menulis juga merupakan salah satu rangkaian kegiatan seseorang dalam mengungkapkan gagasan melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk memahami isi dari yang disampaikan penulis kepada pembaca. Tuti Agustin (Audhiha et al., 2022) menyatakan bahwa menulis adalah sebuah perilaku yang membutuhkan sebuah keberanian, dalam tindakan, perbuatan serta penuangan sebuah ide, dan gagasan oleh seorang penulis. Pada dasarnya, menulis tidak hanya melahirkan pikiran tetapi juga mengungkapkan gagasan, pengetahuan ilmu dan pengalaman hidup dalam bahasa tulis. Melalui menulis, si penulis menuangkan gagasan, ide, dan pendapat kepada pembacamenegenai sesuatu yang dipikirkan, dirisaukan, ataupun dirasakannya secara tertulis (Akram Mei Hasman et al., 2023). Melalui pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis ialah kemampuan yang menuangkan gagasan, ide, dan pendapat penulis dalam bentuk tulisan. Dengan memiliki kemampuan menulis, siswa dapat mengungkapkan ide pikiran, penghayatan, dan pengalaman ke berbagai pihak, terlepas dari ikatan waktu dan tempat.

Dalam dunia yang semakin kompetitif, kemampuan bernegosiasi menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia kerja. Menurut Yustinah (Noviani & Fajri, 2022), negosiasi merupakan proses yang membutuhkan kesepakatan bersama untuk kepentingan bersama melalui proses pengajuan, penawaran, dan persetujuan. Kemampuan untuk mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan melalui komunikasi yang efektif merupakan kunci keberhasilan dalam berbagai situasi. Salah satu bentuk komunikasi negosiasi yang penting adalah melalui tulisan, yaitu teks negosiasi. Teks negoisasi merupakan teks yang berisi tawar-menawar dengan jalannya perundingan untuk mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak dan pihak lainnya. Teks negosisasi juga dapat diartikan sebagai upaya untuk mencapai suatu kesepakatan melalui suatu bentuk diskusi atau percakapan (Wicaksono, 2023).

Kemampuan menulis teks negosiasi yang baik dan efektif merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai siswa. Selain itu berpikir kritis kognitif dan emosional juga sangat dibutuhkan dalam menulis teks negosiasi untuk mengelola kecerdasan peserta didik. Selain berpikir kritis, media pembelajaran juga diperlukan dalam menulis teks negosiasi. Media pembelajaran yang bervariasi sangatlah membantu siswa dalam menulis sebuah teks negosiasi selain itu dapat menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan. Melalui media pembelajaran yang variatif, muncul ide-ide yang menarik untuk dikembangkan menjadi sebuah teks negosiasi. Namun, melalui pengalaman kerja lapangan peneliti pada saat mengajar di kelas X SMK Swasta Dwiwarna Medan masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis sebuah teks negosiasi. Siswa masih kesulitan dalam membedakan unsur-unsur dan kaidah kebahasaan dalam sebuah teks negosiasi. Selain itu siswa beranggapan bahwa menulis teks negosiasi tidak penting bagi mereka, sehingga disaat guru memberikan tugas dalam menulis sebuah teks negosiasi siswa tidak mengerjakan tugas tersebut.

Rut Hotmaida Hutagalung, Harlen Simanjuntak, Rolan Manurung | Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Kemampuan Menulisteks Negosiasi Pada Siswa Kelas X
Siswa juga merasa bosan pada saat proses belajar, dikarenakan guru hanya fokus pada satu media pembelajaran yaitu buku paket bahasa Indonesia tanpa berkolaborasi dengan media pembelajaran lainnya (Puspaningrum et al., 2021).

Melalui permasalahan di atas maka dilakukan observasi dan wawancara singkat terhadap guru bahasa Indonesia yaitu ibu Elva Pasaribu, S.Pd. yang mengampuh mata pelajaran bahasa Indonesia. Melalui wawancara yang dilakukan terdapat masalah yaitu bahwa nilai menulis teks negosiasi siswa SMK Dwiwarna Medan ditemukan 20 dari 30 siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan KKM mata Pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 75. Sedangkan rata-rata jumlah nilai yang didapatkan oleh siswa yaitu 50. Ibu Elva Pasaribu, S.Pd., menjelaskan terdapat permasalahan pada siswa dalam menulis teks negosiasi yaitu: Pertama, siswa sulit memahami isi teks negosiasi dan kurang minat dan motivasi siswa dalam menulis teks negosiasi karena siswa menganggap bahwa menulis itu ialah pembelajaran yang membosankan. Kedua, Siswa cenderung kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan, karena siswa sulit memahami penjelasan yang disampaikan guru mengenai struktur, ciri-ciri umum dan kaidah kebahasaan teks negosiasi. Tiga, siswa sulit merangkai kata-kata untuk dijadikan sebuah teks negosiasi karena siswa sulit memahami langkah-langkah penulisan teks negosiasi yang baik. Empat, guru hanya fokus pada satu media pembelajaran tanpa melibatkan media lain sebagai acuan guru dalam mengajar, sehingga siswa cenderung bosan pada saat pembelajaran berlangsung (Sulistiawati et al., 2021).

Melalui permasalahan di atas maka peneliti mencoba memecahkan permasalahan dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yaitu sebuah game edukatif berbasis digital. Di era digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi krusial untuk menarik minat siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perkembangan teknologi semakin pesat dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat, terutama dalam pendidikan. Pendidikan kini perlu mengintegrasikan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang diterapkan akan menjadi lebih menarik bagi siswa. Pada abad ke-21 guru dituntut untuk menciptakan aktivitas belajar yang inovatif dengan media interaktif untuk mendukung efektivitas pembelajaran (I. M. J. Putra, 2021). Penggunaan media pembelajaran melalui sebuah game edukatif dengan menggunakan website educaplay dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta merangsang pengembangan ide-ide inovatif dalam penulisan teks negosiasi. Game edukatif merupakan sebuah game yang menerapkan media Pendidikan sebagai elemen utamanya (Fauzi, 2015). Media pembelajaran yang menggunakan game edukatif memiliki peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan mengembangkan proses pembelajaran yang tepat dan bervariasi, media ini dapat mencegah kejenuhan serta membantu siswa tetap fokus pada materi yang diajarkan.

Permainan edukatif kini tidak hanya ditujukan untuk anak-anak, tetapi juga dapat diterapkan bagi siswa di bidang kejuruan untuk mengembangkan keterampilan mereka melalui bermain. Salah satu inovasi media pembelajaran yang penting adalah penggunaan media belajar berbasis game interaktif dan menyenangkan (Sugiarti et al., 2021). Dengan kemajuan zaman yang pesat dan teknologi yang semakin canggih, para pendidik mempunyai kesempatan untuk menciptakan berbagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna meningkatkan kemampuan menulis siswa. Salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah melalui konsep bermain sambil belajar. Di era digital ini, pendidik dapat memanfaatkan berbagai situs web dan aplikasi untuk merancang permainan edukatif yang membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan kreatif dalam menghasilkan teks negosiasi yang menarik serta kreatif.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran game edukatif dapat mendorong siswa ikut aktif dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal. Hal ini dibuktikan menurut (Wao et al., 2022) menyatakan bahwa game edukatif

Rut Hotmaida Hutagalung, Harlen Simanjuntak, Rolan Manurung | Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Kemampuan Menulisteks Negosiasi Pada Siswa Kelas X dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan pembelajaran peserta didik dengan bermain sambil dalam meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam belajar. Selain itu disampaikan oleh peneliti (Ardiansyah, 2021) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Inggris. Pada media game edukasi educaplay yang menarik siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran di kelas, siswa menjadi tertarik belajar bahasa Inggris dengan menggunakan game edukasi salah satunya dengan game edukasi educaplay. Menurut (Wedyastuti, 2022) menyampaikan bahwa meningkatnya motivasi dan kemampuan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Indonesia melalui media pembelajaran game edukatif dengan hasil data pretest dan posttest di uji normalitas kemudian diuji N-gain dengan Hasil uji N-gain diperoleh nilai 0,702. Maka hasil nilai tersebut dapat dikatakan pembelajaran berbantu game memiliki efektivitas dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah bahasa Indonesia (Utami & Nurlaili, 2022).

Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengambil judul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas X SMK Swasta Dwiwarna Medan". Karena belum banyak pendidik menggunakan media pembelajaran game edukatif berbantuan website educaplay dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METHOD

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Menurut (Manoi & Soesanto, 2022) penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian dan analisis data. Ramhadhan (TURSIL0, 2020) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah studi fenomena secara sistematis melalui pengumpulan data yang dapat diukur dengan menggunakan Teknik komputasi, matematika, atau statistik. Adapun jenis penelitian kuantitatif yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen. Metode kuantitatif eksperimen adalah metode dengan mengadakan perlakuan.

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK Swasta Dwiwarna Medan, sekolah ini terletak di Jl. Gedung Arca No.52, Teladan Bar., Kec. Medan Kota, Sumatra Utara. Adapun alasan penulis dalam memilih Lokasi tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Sekolah tersebut memenuhi persyaratan untuk dilaksanakan penelitian terutama dari populasi siswanya.
- b. Sekolah yang bersangkutan belum pernah dilaksanakan penelitian terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dengan game edukatif berbasis digital.

Menurut (R. A. Putra & Dewi, 2020) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menentukan yang menjadi populasi penelitian adalah siswa-siswi kelas X SMK Swasta Dwiwarna Medan semester genap tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data ialah langkah awal yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi yang akan digunakan sebagai bukti penelitian. Dalam penelitian ini Teknik pengumpulan data yang akan digunakan peneliti untuk memperoleh data yaitu dengan melakukan tes eksperimen

Desain penelitian yang digunakan adalah Posttest-Only Control Design. Peneliti menggunakan desain ini karena penerapannya sangat cocok terhadap judul yang ingin diteliti oleh peneliti untuk mendapatkan data yang maksimal. Penerapan yang dilakukan peneliti pada desain ini adalah menggunakan dua kelas yang masing-masing dipilih secara random. Kelas pertama sebagai kelas kontrol dan kelas kedua sebagai kelas eksperimen. Konsep yang digunakan pada kelas kontrol dengan melakukan posttest dengan menggunakan media pembelajaran konvensional kemudian

Rut Hotmaida Hutagalung, Harlen Simanjuntak, Rolan Manurung | Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Kemampuan Menulisteks Negosiasi Pada Siswa Kelas X mengambil penilaian dan untuk konsep yang digunakan pada kelas eksperimen dengan memberikan posttest setelah menggunakan media pembelajaran game edukatif berbantuan website educaplay. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas atau media pembelajaran game edukatif berbantuan website educaplay yang digunakan terhadap variabel terikat atau teks negosiasi.

Instrument penelitian ialah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Menurut (Laela et al., 2022) menjelaskan bahwa instrument penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrument penelitian ialah alat ukur yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dengan kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dalam penelitian. Instrument digunakan untuk memperoleh data dan mengukur kemampuan berdasarkan hasil yang diperoleh melalui tes pada objek penelitian. Penelitian ini menggunakan tes bentuk penugasan menyuruh siswa- siswi menulis teks negosiasi.

Tes ini akan diberikan untuk kelas kontrol dan eksperimen. pada kelas kontrol untuk mengambil data kemampuan siswa menulis teks negosiasi dengan tema bebas (sesuai pengalaman pribadi) tanpa menggunakan game Sedangkan pada kelas eksperimen siswa menulis teks negosiasi dengan tema "bisnis" dengan menggunakan game belajar sambil bermain. Pada tes tersebut digunakan pedoman penilaian kemampuan menulis yakni perhitungan skor dilakukan dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi tersebut.

Menurut Sugiyono (Saputro & Febriani, 2023) analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain dan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis reponden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan dalam menguji hipotesis penelitian. Suatu penelitian dilakukan melalui pengumpulan data. Data ini kemudian dianalisis untuk sampai kepada Kesimpulan atau pemecahan masalah yang menjadi akhir penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Sebagaimana telah dijelaskan pada bab sebelumnya, penelitian ini ingin melihat bagaimana "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi" bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi. Penelitian ini melibatkan siswa kelas X di SMK Swasta Dwiwarna Medan sebagai sampel, terdiri dari 25 siswa dalam kelas kontrol dan 25 siswa dalam kelas eksperimen yang dipilih secara acak. Dalam proses pembelajaran, kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif berupa game edukatif berbantuan website educaplay, sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional tanpa menggunakan pendekatan digital. (Candrawaty et al., 2022)

Pada tahap awal, peneliti memberikan pemahaman kepada siswa mengenai teks negosiasi, termasuk struktur, tujuan, kaidah kebahasaan serta ciri-ciri yang ada pada teks negosiasi. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran interaktif melalui game edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Untuk mendukung proses pembelajaran, peneliti menggunakan media game edukatif dengan berbantuan sebuah website educaplay yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan konten secara langsung. Setelah penyampaian materi, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi mengenai materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, peneliti menampilkan sebuah game teka-teki silang di depan kelas dengan menggunakan infokus. Siswa ikut serta dalam game yang telah dirancang dengan aktif, siswa saling berdiskusi dengan teman untuk menjawab pertanyaan

Rut Hotmaida Hutagalung, Harlen Simanjuntak, Rolan Manurung| Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Kemampuan Menulisteks Negosiasi Pada Siswa Kelas X yang ada pada game tersebut. Setelah itu peneliti menugaskan siswa untuk menuliskan teks negosiasi berdasarkan pemahaman mereka dengan tema teks negosiasi dalam dunia bisni. Proses ini bertujuan untuk mengukur kreativitas dan kemampuan siswa dalam menyusun teks negosiasi yang sesuai dengan kaidah kebahasaan dan strategi komunikasi yang telah dipelajari (Firmansah & Firdaus, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data mengenai kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi tanpa dan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan website Educaplay. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Siswa di kelas eksperimen mampu menghasilkan teks negosiasi dengan struktur yang lebih jelas, penggunaan bahasa yang lebih variatif, serta strategi komunikasi yang lebih efektif. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti game edukatif berbantuan website Educaplay dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi siswa.

Uji Hipotesis

Berdasarkan data yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi menunjukkan distribusi normal serta memiliki variansi yang seragam atau homogen. Karena sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen, maka untuk menganalisis perbedaan rata-rata dalam kemampuan mempresentasikan teks biografi antara kedua kelompok, dilakukan uji-t dengan ketentuan berikut (Sepriana et al., 2023).

Hipotesis:

H0: Tidak ada perbedaan dalam kemampuan menulis teks negosiasi antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H1: Terdapat perbedaan dalam kemampuan menulis teks negosiasi antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kriteria Keputusan:

Jika nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka H0 diterima. Jika nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H0 ditolak.

Tabel 1. Hasil Uji Deskriptif

Statistik	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Jumlah Nilai	1668	2112
Rata-Rata	66.72	84.48
Varians	102.0100	112.9969
Standar Deviasi	10.10	10.63

Hasil uji hipotesis mengenai kemampuan menulis teks negosiasi dengan penggunaan model media pembelajaran interaktif game edukatif berbantuan website educaplay disajikan sebagai berikut. Untuk menentukan nilai T_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha=5\%$ atau 0,05 karena uji dua pihak (two tails) maka nilai $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$. $db= n-2 = 48$, sehingga $t_{tabel}(\alpha,db) = t(0,025;48) = 2,015$

$T_{hitung} = 7,22$

$T_{tabel} = 2,0106$

Diketahui $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H0 ditolak dan H1 diterima artinya terdapat pengaruh pengaruh media pembelajaran interaktif game edukatif berbantuan website educaplay terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif yang didukung oleh website Educaplay terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi. Sampel penelitian terdiri dari 50 siswa kelas X SMK Swasta Dwiwarna

Rut Hotmaida Hutagalung, Harlen Simanjuntak, Rolan Manurung | Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Kemampuan Menulisteks Negosiasi Pada Siswa Kelas X Medan, yang dibagi menjadi kelas control dan kelas eksperimen, masing-masing kelas terdiri dari 25 siswa kelas X. Kelas eksperimen (menggunakan media interaktif game edukatif berbantuan website Educaplay) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif game edukatif berbantuan website educaplay memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan menulis siswa

Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Siswa Pada Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol, menunjukkan bahwa rata-rata skor kelas kontrol adalah 66,72 dengan standar deviasi 10,10. Analisis frekuensi menunjukkan bahwa 8 % siswa tergolong sangat baik, 2% siswa tergolong baik, dan 78% siswa tergolong cukup. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa dikelas kontrol memiliki kemampuan menulis teks negosiasi pada kategori cukup. Pembelajaran konvensional yang diterapkan di kelas ini tampaknya kurang efektif dalam mendorong kreativitas siswa karena tidak melibatkan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dalam pembelajaran yaitu game edukatif berbantuan website educaplay.

Dari 25 siswa yang melakukan posttest pada kelas kontrol terdapat lima siswa yang memperoleh nilai 56. Terdapat lima siswa yang memperoleh nilai 60. Terdapat lima siswa yang memperoleh nilai 64. Terdapat tiga siswa yang memperoleh nilai 68. Terdapat dua siswa yang memperoleh nilai 72. Terdapat satu siswa yang memperoleh nilai 76. Terdapat satu siswa yang memperoleh nilai 80. Terdapat satu siswa yang memperoleh nilai 84. Terdapat satu siswa yang memperoleh nilai 88. Terdapat satu siswa yang memperoleh nilai 92.

Berikut penjabaran perolehan skor pada kelas kontrol. Penilaian telah disesuaikan dengan rubrik penilaian menulis teks negosiasi siswa tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif game edukatif berbantuan website educaplay (Jafnihirda et al., 2023)

1. Struktur Teks Negosiasi

Pada proses penilaian terhadap struktur teks negosiasi, peneliti melakukan evaluasi berdasarkan kelengkapan struktur teks negosiasi, yaitu orientasi, permintaan, penawaran, persetujuan, dan penutup. Apabila teks negosiasi yang disusun siswa tidak memenuhi salah satu struktur tersebut, maka skor yang diberikan akan disesuaikan dengan kriteria yang tercantum dalam rubrik penilaian.

Berdasarkan hasil analisis, sebanyak dua belas atau (48%) siswa memperoleh skor 3 akibat tidak terpenuhinya dua struktur teks negosiasi dalam hasil karya mereka. Selanjutnya terdapat sembilan atau (36%) siswa yang memperoleh skor 4, hal ini disebabkan oleh ketidaklengkapan satu struktur teks negosiasi dalam teks yang mereka tulis. Sementara itu, empat atau (16%) siswa berhasil meraih skor 5, yang menunjukkan bahwa teks negosiasi yang mereka hasilkan telah memenuhi seluruh struktur secara lengkap sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

2. Kaidah Kebahasaan

Penilaian terhadap kaidah kebahasaan dalam hasil teks negosiasi siswa dilakukan dengan merujuk pada ketentuan yang terdapat dalam kaidah kebahasaan teks negosiasi. Kaidah tersebut mencakup penggunaan bahasa persuasif, kalimat deklaratif, bahasa yang sopan, penggunaan konjungsi, kalimat efektif, pasangan tuturan, sifat memerintah dan pemenuhan perintah, penggunaan pronomina, kalimat langsung, serta kalimat yang menyatakan kesepakatan atau penolakan. Apabila terdapat aspek-aspek kaidah kebahasaan yang tidak terpenuhi dalam teks negosiasi siswa, maka siswa akan menerima skor yang sesuai dengan rubrik penilaian yang telah diterapkan oleh peneliti.

Hasil evaluasi pada teks negosiasi siswa menunjukkan bahwa tiga atau (12%) siswa memperoleh skor 2, hal ini disebabkan oleh ketidakpenuhan 8 kaidah kebahasaan dalam teks negosiasi mereka, serta kurangnya kejelasan dalam penyampaian teks tersebut. Selanjutnya, terdapat sepuluh atau (4%) siswa yang mendapatkan skor 3, di mana lima kaidah kebahasaan dalam teks negosiasi tidak terpenuhi. Selain itu, sebelas atau (44%) siswa meraih skor 4, yang disebabkan oleh

Rut Hotmaida Hutagalung, Harlen Simanjuntak, Rolan Manurung| Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Kemampuan Menulisteks Negosiasi Pada Siswa Kelas X ketidakpenuhan tiga kaidah kebahasaan dalam tulisan mereka. Terakhir, satu siswa memperoleh skor 5, yang menunjukkan bahwa teks negosiasi yang dibuatnya sudah lengkap dan memenuhi semua kaidah kebahasaan yang diperlukan.

3. Ketepatan Dalam Penulisan Ejaan

Penilaian terhadap ejaan yang dilakukan oleh penulis berfokus pada identifikasi kesalahan yang terdapat dalam ejaan siswa, yang meliputi kesalahan pemakaian huruf, kesalahan penulisan kata, kesalahan tanda baca, dan kesalahan penulisan unsur serapan pada teks negosiasi. Berdasarkan analisis terhadap hasil penulisan teks negosiasi siswa, ditemukan bahwa masih banyak kesalahan ejaan yang terjadi dalam kalimat. Hal ini akan menjadi fokus utama dalam penilaian oleh peneliti. Kesalahan ejaan dalam penulisan teks negosiasi akan dievaluasi sesuai dengan rubrik penilaian yang telah ditetapkan oleh penulis (Asman et al., 2020).

Dalam penilaian teks negosiasi, skor yang diberikan berdasarkan jumlah kesalahan ejaan dan penyingkatan yang terdapat dalam tulisan siswa. Jika teks negosiasi tidak terdapat kesalahan dalam ejaan dan penyingkatan tulisan, siswa akan memperoleh skor 5. Apabila terdapat satu atau dua kesalahan ejaan dalam penyingkatan, tanda baca, pemakaian huruf, dan unsur serapan dalam penulisan peneliti akan memberikan skor 4. Jika terdapat tiga kesalahan ejaan dalam penulisan akan diberikan skor 3, jika teks mengandung empat kesalahan maka akan memperoleh skor 2, dan apabila terdapat lima kesalahan atau lebih, siswa akan mendapatkan skor 1.

Hasil penilaian peneliti menunjukkan bahwa terdapat dua atau (8%) siswa yang memperoleh skor 2, selanjutnya terdapat tiga atau (12%) siswa yang memperoleh skor 3, selain itu terdapat tiga belas atau (52%) siswa yang memperoleh skor 4, dan terakhir terdapat tujuh atau (28%) siswa yang memperoleh skor 5.

4. Ketepatan Aspek Bahasa

Penilaian terhadap ketepatan aspek bahasa dalam teks negosiasi dilakukan oleh peneliti dengan mengevaluasi penyampaian isi yang terstruktur dengan baik, logis, dan mudah dipahami. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terdapat kekurangan dalam kejelasan penyampaian tawaran dan persetujuan di antara siswa. Selain itu, banyak siswa yang menghasilkan teks negosiasi yang tidak logis dan sulit dipahami. Oleh karena itu, dalam penilaian ini, peneliti menyajikan hasil penilaian dalam bentuk skor berdasarkan rubrik penilaian yang telah diterapkan (ZINNURAIN, 2021).

Berdasarkan hasil penilaian, terdapat satu siswa (4%) yang memperoleh skor 2, yang menunjukkan bahwa penyampaian isi dalam teks negosiasi tidak logis, sehingga kurang memahami tujuan yang ingin disampaikan dalam teks negosiasi. Selain itu, terdapat dua belas siswa (48%) yang memperoleh skor 3, yang menunjukkan bahwa penyampaian dalam teks negosiasi telah tersusun dengan baik, namun kurang tepat bahasa yang disampaikan dalam menawar. Selanjutnya, sebelas siswa (44%) memperoleh skor 4, yang mengindikasikan bahwa penyampaian bahasa dalam teks negosiasi sudah terstruktur, logis, dan sesuai hanya saja kurang tepat dalam penyampaian kesepakatan. Terakhir, satu siswa (4%) berhasil meraih skor 5, yang berarti bahwa penyampaian bahasa dalam teks negosiasi telah mencapai tingkat kesempurnaan, tersusun dengan tepat dan logis.

5. Keruntutan Pemaparan

Penilaian dalam keruntutan pemaparan dalam teks negosiasi ini ialah meruntutkan struktur teks negosiasi berupa orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup. Penilaian ini dilakukan peneliti ialah melihat isi dari teks negosiasi siswa berurut mulai dari awal hingga akhir. Penilaian terhadap keruntutan pemaparan dalam teks negosiasi ini disesuaikan dengan rubrik penilaian yang telah disesuaikan peneliti. Hasil penilaian mengenai keruntutan pemaparan dalam teks negosiasi menunjukkan bahwa terdapat satu siswa, yang setara dengan 4%, memperoleh skor 2. Hal ini mengindikasikan bahwa isi teks negosiasi yang dihasilkan siswa tidak sesuai dengan urutan yang diharapkan dan tidak melengkapi struktur yang seharusnya ada dalam teks negosiasi. Selain itu, enam

Rut Hotmaida Hutagalung, Harlen Simanjuntak, Rolan Manurung | Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Kemampuan Menulisteks Negosiasi Pada Siswa Kelas X belas siswa, atau 64%, memperoleh skor 3, yang menunjukkan bahwa isi teks negosiasi mereka sesuai dengan keruntutan pemaparan, meskipun kurang memperhatikan inti dari struktur yang ada. Sementara itu, delapan siswa, yang mewakili 32%, memperoleh skor 4, yang berarti mereka mampu menuliskan teks negosiasi sesuai dengan keruntutan yang diharapkan, namun masih kurang memperhatikan aspek struktur secara keseluruhan (Pramesti et al., 2021).

Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Siswa Terhadap Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata mencapai 84,48 dengan standar deviasi 10,63. Sebanyak 56% siswa tergolong sangat baik, 32% siswa tergolong baik dan 12% siswa tergolong cukup. Dibandingkan dengan kelas kontrol kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis teks negosiasi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukatif berbantuan website educaplay mampu meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi siswa (Zaini, 2021).

Dari 25 siswa yang melakukan posttest terdapat satu siswa yang memperoleh nilai 56, terdapat satu siswa yang memperoleh nilai 64, terdapat satu siswa yang memperoleh nilai 68, terdapat satu siswa yang memperoleh nilai 72, terdapat dua siswa yang memperoleh nilai 76, terdapat dua siswa yang memperoleh nilai 80, terdapat empat siswa yang memperoleh nilai 84, terdapat tiga siswa yang memperoleh nilai 88, terdapat lima siswa yang memperoleh nilai 92, terdapat lima siswa yang memperoleh nilai 96.

Berikut penjabaran skor posttest pada kelas eksperimen dari tes menulis teks negosiasi. Penilaian telah disesuaikan dengan rubrik penilaian menulis teks negosiasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran game edukatif berbantuan website educaplay.

1) Struktur Teks Negosiasi

Hasil penilaian terhadap struktur pada teks negosiasi menunjukkan terdapat tiga atau (12%) siswa mendapat 3 skor. Teks negosiasi yang dibuat hampir lengkap sesuai dengan struktur yang ditetapkan pada teks negosiasi. Terdapat delapan atau (32%) siswa mendapat skor 4, dan terdapat empat belas atau (56%) siswa mendapatkan skor 5. Hal ini menunjukkan bahwa teks negosiasi yang ditulis siswa telah memenuhi kriteria kelengkapan dan kesesuaian dengan struktur teks negosiasi pada teks negosiasi (Tuono et al., 2024).

2) Kaidah Kebahasaan

Hasil penilaian terhadap kaidah kebahasaan pada teks negosiasi menunjukkan terdapat empat atau (16%) siswa mendapat skor 3. Kaidah kebahasaan yang dibuat siswa kurang tepat terutama pada bahasa persuasif yang kurang mempengaruhi penjual dalam mendapatkan suatu kesepakatan yang ada pada teks negosiasi siswa. Terdapat tiga belas atau (52%) siswa mendapat skor 4 dan terdapat delapan atau (32%) siswa mendapat skor 5. Dengan skor yang diperoleh siswa, bahasa yang digunakan pada isi teks negosiasi sudah sesuai dan jelas terhadap kaidah kebahasaan pada teks negosiasi.

3) Ketepatan Dalam Penulisan Ejaan

Hasil penilaian pada penulisan ejaan pada kalimat teks negosiasi terdapat dua atau (8%) siswa mendapat skor 2, di mana terdapat lima kesalahan ejaan dan penyingkatan kalimat pada teks negosiasi. Selain itu terdapat tiga atau (12%) siswa mendapat skor 3, yang menunjukkan masih adanya tiga kesalahan ejaan dan penggunaan singkatan pada kalimat dalam teks negosiasi siswa. Sementara itu terdapat tiga belas atau (52%) siswa mendapat skor 4, dan terdapat tujuh atau (28%) siswa mendapat skor 5, di mana pada kategori ini penulisan ejaan sudah tepat dan sesuai dengan kaidah yang terdapat pada teks negosiasi (Sugiyono, 2022).

4) Ketepatan Aspek Bahasa

Hasil penilaian pada ketepatan aspek bahasa dalam teks negosiasi menunjukkan bahwa terdapat

Rut Hotmaida Hutagalung, Harlen Simanjuntak, Rolan Manurung | Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Kemampuan Menulisteks Negosiasi Pada Siswa Kelas X tiga atau (12%) siswa yang mendapatkan skor 3. Hal ini terjadi dikarenakan ketepatan penggunaan bahasa dalam teks negosiasi tersebut masih kurang tepat sehingga membuat pembaca kurang memahami tujuan dari teks negosiasi. Selanjutnya terdapat sebelas atau (44%) siswa mendapat skor 4, yang menunjukkan bahwa Ketepatan pada aspek bahasa sudah baik, dan dapat dipahami. Sementara itu terdapat sebelas (44%) siswa mendapat skor 5. Ketepatan aspek bahasa dalam teks negosiasi siswa sudah logis dan mudah untuk dipahami melalui isi yang disampaikan pada teks negosiasi.

5) Keruntutan Pemaparan

Hasil penilaian pada keruntutan pemaparan pada teks negosiasi terdapat tiga atau (12%) siswa mendapat skor 3. Hal ini terjadi karena struktur teks negoasiasi yang disusun siswa sudah terurut, hanya saja isi dari teks negoasiasi tersebut kurang sesuai dengan struktur yang ada pada teks negoasiasi. Sementara itu terdapat empat belas atau (56%) siswa yang mendapat skor 4, yang menunjukkan bahwa keruntutan pemaparan pada teks negosiasi sudah tepat dan jelas. Dan terdapat delapan atau (32%) siswa mendapat skor 5 yang menandakan bahwa urutan pemaparan dalam teks negosiasi tersebut telah terstruktur dengan baik dari awal hingga akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku dalam teks negosiasi (Rahmawati, 2019).

Perbedaan ini mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan menulis yang lebih signifikan pada siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas kontrol, mayoritas siswa (64%) berada dalam kategori cukup, sementara pada kelas eksperimen, mayoritas siswa (64%) juga berada dalam kategori sedang tetapi dengan skor yang sangat baik secara keseluruhan.

Uji Normalitas

Selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk menentukan apakah data dari kedua kelompok memiliki distribusi yang sesuai dengan distribusi normal. Pengujian ini menggunakan metode Liliefors, dan hasilnya menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok memang berdistribusi normal. Pada kelas kontrol, nilai Lhitung yang diperoleh adalah 0,1683, sedangkan pada kelas eksperimen adalah 0,1401. Kedua nilai ini lebih kecil dibandingkan dengan Ltabel sebesar 0,1726, yang menjadi batas kritis dalam uji normalitas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian ini memenuhi asumsi distribusi normal. Distribusi normal ini sangat penting karena menjadi salah satu syarat utama dalam penggunaan teknik analisis statistik parametrik untuk membandingkan hasil belajar antara kedua kelompok (Aini et al., 2020).

Uji Homogitas

Selain itu, peneliti juga melakukan uji homogenitas untuk memastikan bahwa variansi data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen seragam atau tidak jauh berbeda. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki tingkat variasi yang sebanding, sehingga analisis lebih lanjut dapat dilakukan dengan lebih valid. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa variansi data pada kelas kontrol adalah 102,0100, sedangkan pada kelas eksperimen adalah 112,9969. Dengan nilai Fhitung sebesar 1,10 yang lebih kecil dibandingkan Ftabel sebesar 3,40, dapat disimpulkan bahwa variansi kedua kelompok bersifat homogen. Homogenitas variansi ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan hasil antara kedua kelompok bukan disebabkan oleh faktor eksternal yang tidak terkontrol, melainkan benar-benar karena perlakuan yang diberikan dalam penelitian. Oleh karena itu, validitas hasil penelitian dapat lebih terjamin.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menulis teks negosiasi antara siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Educaplay dan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Thitung yang diperoleh adalah

Rut Hotmaida Hutagalung, Harlen Simanjuntak, Rolan Manurung | Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Kemampuan Menulisteks Negosiasi Pada Siswa Kelas X 7,22, yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan Ttabel sebesar 2,0106 pada tingkat signifikansi 5%. Dengan hasil ini, hipotesis nol (H_0), yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Educaplay memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa. Temuan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran berbasis teknologi memiliki efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif Educaplay tidak hanya meningkatkan hasil akademik siswa tetapi juga berkontribusi pada peningkatan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Siswa yang tergabung dalam kelas eksperimen menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih tinggi dalam menyusun teks negosiasi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Mereka mampu merancang teks dengan struktur yang lebih jelas, menggunakan variasi bahasa yang lebih kaya, serta menerapkan strategi komunikasi yang lebih efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan digital dalam pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis dengan lebih baik. Dengan demikian, hasil uji-t yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok semakin diperkuat oleh temuan terkait keterlibatan dan kreativitas siswa dalam proses belajar, yang menjadi indikator bahwa teknologi pembelajaran seperti Educaplay dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi dunia pendidikan, terutama dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Educaplay tidak hanya berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa tetapi juga mampu meningkatkan motivasi mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya teknologi ini, guru memiliki kesempatan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan pendekatan yang lebih inovatif, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Educaplay memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan skor rata-rata yang lebih tinggi pada siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama di era digital saat ini. Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif seperti Educaplay dapat terus dikembangkan dan diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, eksplorasi terhadap berbagai teknologi pembelajaran lainnya juga menjadi aspek penting dalam mendukung inovasi dalam dunia pendidikan, sehingga proses belajar mengajar dapat terus berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan uji statistik, maka ditetapkan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X SMA swasta Dwiwarna Medan tahun pembelajaran 2025-2026 tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif game edukatif berbantuan website educaplay berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata yaitu 66,72 dan standar deviasi yaitu 10,10.

Rut Hotmaida Hutagalung, Harlen Simanjuntak, Rolan Manurung | Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Kemampuan Menulisteks Negosiasi Pada Siswa Kelas X

2. Kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X SMA swasta Dwiwarna Medan tahun pembelajaran 2025-2026 dengan menggunakan media pembelajaran interaktif game edukatif berbantuan website educaplay berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 84,48 dan standar deviasi yaitu 10,63.
3. Berdasarkan hipotesis tersebut terbukti $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yakni $7,22 \geq 2,0106$. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif game edukatif berbantuan website educaplay berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X SMA swasta Dwiwarna Medan Tahun Pembelajaran 2025-2026.

Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Kepada siswa SMA swasta Dwiwarna Medan diharapkan agar lebih meningkatkan hasil belajar menulis teks negosiasi. Jika kurang memahami dalam pembelajaran, bertanya kepada guru Bahasa Indonesia atau membaca buku-buku yang berkaitan dengan teks negosiasi.
2. Guru Bahasa Indonesia diharapkan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa terhadap setiap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran game edukatif berbantuan website educaplay dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar dan dalam setiap kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran game edukatif berbantuan website educaplay merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan minat siswa, sehingga diharapkan untuk guru Bahasa Indonesia menjadikan game edukatif berbantuan website educaplay sebagai media pembelajaran interaktif siswa dalam kelas khususnya pada saat pembelajaran teks negosiasi.
4. Kepada pihak sekolah disarankan agar mengupayakan sarana dan prasarana yang lebih baik lagi dan menciptakan guru-guru yang inovatif dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

REFERENCESS

- Aini, I. N. Q., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 178–184.
- Akram Mei Hasman, Nadrah Nadrah, & Rahmatia Tahir. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Interaktif Digital Berbasis Chatbot Pada Siswa Kelas Iv 2 Upt Sd Negeri 8 Binamu Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 01–25. <https://doi.org/10.58192/Sidu.V2i2.770>
- Ardiansyah, M. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif, Gaya Belajar Dan Konsep Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(3). <https://doi.org/10.30998/Sap.V5i3.7624>
- Asman, V., Menrisal, M., & Arsyah, R. H. (2020). Perancangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran simulasi Dan Komunikasi Digital Siswa Smk Kelas X. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang*, 10–17. <https://doi.org/10.35134/Jpti.V7i2.29>
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., Mz, Z. A., & Risnawati, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate Cc Pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086–1097. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i1.2170>
- Candrawaty, D. A., Damariswara, R., & Aka, K. A. (2022). Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap

- Rut Hotmaida Hutagalung, Harlen Simanjuntak, Rolan Manurung | Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Kemampuan Menulisteks Negosiasi Pada Siswa Kelas X Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7456–7465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3459>
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas Iii. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 145–158. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7386>
- Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i1.2734>
- Laela, D. S., Heriyanto, Y., & Mulyanti, S. (2022). Peningkatan Pengetahuan Dan Keterampilan Menyikat Gigi Dengan Menggunakan Media Poster Dan Kalender Interaktif Sehat Merawat Gigi. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(10), 3683–3694. <https://doi.org/10.31604/jpm.v5i10.3683-3694>
- Manoi, G., & Soesanto, R. H. (2022). Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating The Activeness Of Students Through The Implementation Of Interactive Media In Online Mathematics Learning]. *Johme: Journal Of Holistic Mathematics Education*, 6(1), 43–56.
- Noviani, E., & Fajri, B. R. (2022). Rancang Bangun Media Interaktif Augmented Reality Pengenalan Gerak Dasar Pencak Silat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12553–12561. <https://doi.org/10.31004/paradikma.v14i2.27147>
- Pramesti, P. D., Dibia, I. K., & Ujjanti, P. R. (2021). *Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point Dengan Fungsi Hyperlink*. 4(2), 258–267.
- Puspaningrum, C., Syahputra, E., & Surya, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Interaktif Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa. *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 1–10. <https://doi.org/10.24114/paradikma.v14i2.27147>
- Putra, I. M. J. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Pendekatan Kontekstual Materi Sumber Energi Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 57–65. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32356>
- Putra, R. A., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan Media E-Book Interaktif Pada Sub Materi Permintaan, Penawaran, Dan Harga Keseimbangan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jupe)*, 1–7. <https://doi.org/10.26740/jupe.v9n1.p1-7>
- Rahayu, D. D., Sakdiyah, S. H., & Chrisyarani, D. D. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate Cc Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v2i1.354>
- Rahmawati, A. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Psej (Pancasakti Science Education Journal)*, 4(1), 7–17.
- Saputro, H. B., & Febriani, O. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas Iv Sdn 2 Klesem. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(1), 130–139.
- Sepriana, R., Sefriani, R., Wijaya, I., & Lestari, P. (2023). Pengujian Validitas Modul Interaktif Simulasi Dan Komunikasi Digital Berbasis Macromedia Director Mx. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 1(1), 13–19. <https://ejournal.cvrobema.com/index.php/jpip/article/view/4>
- Sugiarti, S., Darmawan, D., & Rahadian, D. (2021). Pemanfaatan Game Model Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan. *Teknologi Pembelajaran*, 6(2). <https://doi.org/10.31980/tp.v6i2.2003>
- Sugiyono, P. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk Penelitian Yang Bersifat : Eksploratif*, Info Artikel : Diterima April 2025 | Disetujui April 2025 | Dipublikasikan Mei 2025

- Rut Hotmaida Hutagalung, Harlen Simanjuntak, Rolan Manurung| Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Kemampuan Menulisteks Negosiasi Pada Siswa Kelas X *Enterpretif, Interaktif, Dan Konstruktif*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sulistiawati, S., Kusumah, Y. S., & Dahlan, J. A. (2021). Penggunaan Information Communication And Technology (Ict) Tools Dalam Mendukung Pembelajaran Matematika Interaktif. *Jpmi (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(5), 1033–1054. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.p1033-1054>
- Suwiwa, I. G., Santyasa, I. W., & Kirna, I. M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Pencak Silat. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jtpi.v6i1.1372>
- Tueno, Y. R., Arifin, I. N., & Arif, R. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Berbasis Digital Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sdn 13 Telaga Biru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 10(2), 1649–1657. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3282>
- Tursilo, Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Berbasis Multimedia Dalam Pembejaraan Matematika Menggunakan Sparkol Videoscribe*. Uin Raden Intan Lampung.
- Utami, I. S., & Nurlaili, L. (2022). Optimalisasi Peran Sekolah Dengan Analisis Interaktif Bagi Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 7(1), 32–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jmk.v7i1.6464>
- Wao, Y. P., Priska, M., & Peni, N. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Pada Mata Kuliah Zoologi Invertebrata. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(2), 76–87. <https://doi.org/10.26740/jipb.v3n2.p76-87>
- Weddyastuti, R. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Polinomial Menggunakan Media Interaktif Live Worksheet. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 171–178. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.427>
- Wicaksono, S. (2023). *Ta: Perancangan Prototype Game Interaktif Adventure Pengetahuan Umum Anak Usia 16-18 Tahun Sebagai Upaya Menjaga Kesehatan Mental*. Universitas Dinamika. <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/7019>
- Zaini, M. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas Xi Administrasi Perkantoran Di Smk Negeri 2 Buduran Sidoarjo Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Adobe P. 9*, 349–361.
- Zinnurain, Z. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Flip Pdf Corporate Edition Pada Mata Kuliah Manajemen Diklat. *Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 132–139. <https://doi.org/https://doi.org/10.33102/sainsinsani.vol6no1.263>