



Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di SDN Ngesrep 03 Semarang

Vanka Septalianto^{1*}, Arsito Ari Kuncoro², Unang Achlison³

¹⁻³Program Studi Teknik Informatika, Universitas Sains dan Teknologi Komputer,
Majapahit 605 Semarang, Indonesia

Email: septaliantovanka20@gmail.com¹, arsito@stekom.ac.id², unang@stekom.ac.id³

*Penulis Korespondensi: septaliantovanka20@gmail.com

Abstract. *The rapid development of information technology has transformed conventional learning into interactive digital learning. One of the most widely used learning platforms is Quizizz, a game-based learning application that provides interactive quizzes, leaderboards, automatic scoring, and instant feedback. This study aims to analyze the effectiveness of Quizizz-based learning media in improving the learning motivation of sixth-grade students at SDN Ngesrep 03 Semarang. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental pretest-posttest design. The participants were sixth-grade students who participated in classroom learning using Quizizz. Data were collected through learning motivation questionnaires, classroom observations, documentation, and learning achievement results. Descriptive statistical analysis was applied to examine changes in students' learning motivation before and after implementing Quizizz. The findings indicate that Quizizz significantly improves students' learning motivation. Improvements were observed in learning enthusiasm, classroom participation, attention to learning materials, confidence in answering questions, and willingness to achieve better academic performance. Furthermore, the gamification features of Quizizz created a more enjoyable learning environment that encouraged students to participate actively throughout the learning process. This study concludes that Quizizz is an effective digital learning medium for improving elementary students' learning motivation and can be implemented as an innovative instructional and assessment tool.*

Keywords: *Digital Learning Media; Elementary School; Gamification; Learning Motivation; Quizizz.*

Abstrak. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi proses pembelajaran dari metode konvensional menuju pembelajaran berbasis digital yang lebih interaktif. Salah satu media yang banyak dimanfaatkan adalah Quizizz, yaitu platform pembelajaran berbasis game yang menyediakan berbagai fitur seperti kuis interaktif, leaderboard, pemberian skor otomatis, dan umpan balik secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SDN Ngesrep 03 Semarang. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi experiment melalui desain pretest–posttest. Sampel penelitian terdiri atas siswa kelas VI SDN Ngesrep 03 Semarang yang mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz. Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar, observasi, dokumentasi, serta hasil evaluasi pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui perubahan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Peningkatan terlihat pada indikator antusiasme belajar, keaktifan selama pembelajaran, perhatian terhadap materi, kepercayaan diri dalam menjawab soal, serta keinginan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, fitur gamifikasi pada Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dan layak digunakan sebagai alternatif media evaluasi maupun pembelajaran interaktif.

Kata Kunci: Gamifikasi; Media Pembelajaran Digital; Motivasi Belajar; Quizizz; Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat pesat dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Digitalisasi pendidikan mendorong terjadinya transformasi pembelajaran dari metode konvensional

menuju pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan hasil belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi pendidikan menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital (Kartini et al., 2024; Hasan et al., 2025).

Salah satu media pembelajaran berbasis gamifikasi yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah Quizizz. Platform ini menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti kuis daring, pengaturan waktu, papan peringkat (*leaderboard*), avatar, pemberian poin, serta umpan balik otomatis terhadap jawaban siswa. Berbagai fitur tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, Quizizz juga memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran karena hasil belajar siswa dapat diperoleh secara otomatis dan tersaji dalam bentuk laporan yang mudah dianalisis (Sudarsono et al., 2025; Siddik et al., 2026).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Ngesrep 03 Semarang, masih ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada siswa kelas VI. Sebagian siswa menunjukkan motivasi belajar yang relatif rendah, ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, rendahnya partisipasi dalam diskusi kelas, serta kurang antusias ketika mengerjakan latihan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, proses evaluasi pembelajaran masih didominasi penggunaan soal berbasis kertas sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa (Aziza et al., 2026; Ulya et al., 2026).

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Kartini et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian kuis interaktif yang menarik dan kompetitif. Penelitian Hasan et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz pada pembelajaran IPAS berpengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Maliani et al. (2025) membuktikan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan berbantuan Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Sementara itu, Kolifah dan Hasanudin (2024) melalui kajian Systematic Literature Review menyimpulkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang efektif

dalam meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, keterlibatan siswa, dan kualitas evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SDN Ngesrep 03 Semarang. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar, menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, serta menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Hayon et al., 2026; Sustoro et al., 2026).

2. KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran Berbasis Digital

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah paradigma pembelajaran dari teacher centered menjadi student centered. Salah satu bentuk implementasi transformasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan menarik. Media pembelajaran digital merupakan sarana penyampaian informasi yang memanfaatkan perangkat teknologi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan media konvensional (Syahroni & Alfi, 2025).

Menurut Putri, Rahman, dan Hidayat (2023), media pembelajaran digital mampu meningkatkan kualitas proses belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Penggunaan media digital juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi, melakukan evaluasi, serta memonitor perkembangan belajar siswa secara real time.

Media pembelajaran digital memiliki beberapa karakteristik, yaitu mudah diakses melalui berbagai perangkat elektronik, menyediakan berbagai bentuk penyajian materi seperti teks, gambar, video, animasi, dan audio, serta memungkinkan adanya interaksi langsung antara guru dan peserta didik. Karakteristik tersebut menjadikan media digital sebagai salah satu komponen penting dalam implementasi pembelajaran abad ke-21.

Dalam konteks sekolah dasar, penggunaan media digital menjadi semakin penting karena peserta didik pada usia tersebut cenderung lebih mudah memahami materi apabila disampaikan melalui tampilan visual dan aktivitas yang menarik. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus membangun motivasi belajar peserta didik.

Quizizz sebagai Media Pembelajaran

Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dirancang untuk mendukung proses evaluasi maupun pembelajaran interaktif. Platform ini menyediakan berbagai fitur seperti pembuatan soal secara daring, pemberian skor otomatis, leaderboard, pengaturan waktu, avatar, meme edukatif, serta laporan hasil belajar yang dapat diakses secara langsung oleh guru.

Selain itu, Zanah, Herlambang, dan Hariyanti (2024) menjelaskan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran karena adanya kompetisi yang sehat melalui sistem skor dan peringkat. Guru juga memperoleh kemudahan dalam melakukan analisis hasil belajar karena seluruh data tersimpan secara otomatis dalam sistem.

Keunggulan lain dari Quizizz adalah kemampuannya menampilkan hasil evaluasi secara cepat sehingga guru dapat segera mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, proses evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai penilaian hasil belajar tetapi juga sebagai dasar dalam memperbaiki strategi pembelajaran berikutnya.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Motivasi diartikan sebagai dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri seseorang untuk melakukan aktivitas belajar demi mencapai tujuan tertentu.

Menurut Uno (2021), motivasi belajar merupakan kekuatan yang mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara terus-menerus sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk aktif bertanya, mengerjakan tugas, serta memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Dalam penelitian ini motivasi belajar diukur melalui beberapa indikator, yaitu:

- a. Ketekunan mengikuti pembelajaran.
- b. Keaktifan selama proses pembelajaran.
- c. Perhatian terhadap materi pelajaran.
- d. Antusiasme mengikuti kegiatan belajar.
- e. Kemandirian dalam mengerjakan tugas.
- f. Keinginan memperoleh prestasi belajar yang lebih baik.

Hubungan Quizizz dengan Motivasi Belajar

Penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menggabungkan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran. Melalui sistem poin, leaderboard, avatar, dan penghargaan virtual, siswa terdorong untuk mengikuti pembelajaran secara lebih aktif.

Menurut Heriyanto, Cahyadi, dan Suroso (2024), penggunaan Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa lebih antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kualitas proses pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental menggunakan desain *Pretest–Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz.

Penelitian dilaksanakan di SDN Ngesrep 03 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VI yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Quizizz.

Tahapan penelitian meliputi:

- a) Penyusunan instrumen penelitian.
- b) Pelaksanaan pretest untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa.
- c) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Quizizz.
- d) Pelaksanaan posttest setelah proses pembelajaran selesai.
- e) Pengolahan dan analisis data penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas angket motivasi belajar menggunakan skala Likert lima tingkat, lembar observasi aktivitas siswa, dokumentasi kegiatan pembelajaran, serta laporan hasil belajar yang diperoleh dari platform Quizizz.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung, penyebaran angket motivasi kepada siswa, dokumentasi kegiatan pembelajaran, serta pengambilan data hasil evaluasi dari aplikasi Quizizz.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Data disajikan dalam bentuk tabel, grafik, persentase, dan uraian deskriptif sehingga memudahkan interpretasi hasil penelitian.

Selain analisis deskriptif, penelitian ini menggunakan uji t berpasangan (*Paired Sample t-Test*) untuk mengetahui signifikansi perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% menggunakan perangkat lunak IBM SPSS *Statistics*. Apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis alternatif diterima, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

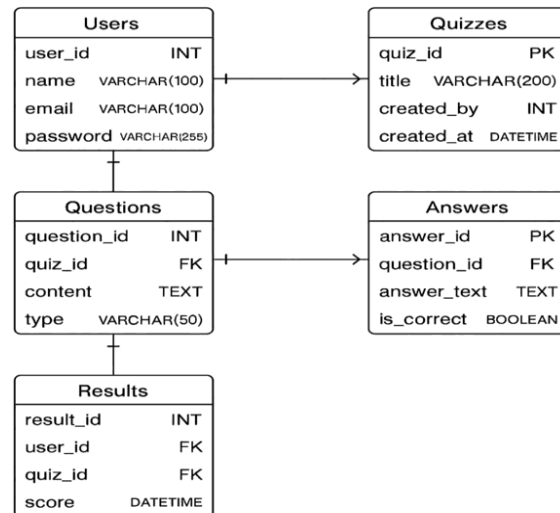
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran, perhatian terhadap materi, keberanian menjawab pertanyaan, serta semangat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Mutmainah dan Qurrotaini (2023) yang menyatakan bahwa Quizizz meningkatkan motivasi belajar karena mampu mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Heriyanto, Cahyadi, dan Suroso (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui kompetisi yang sehat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif pada berbagai mata pelajaran.

Tabel ERD Quizizz

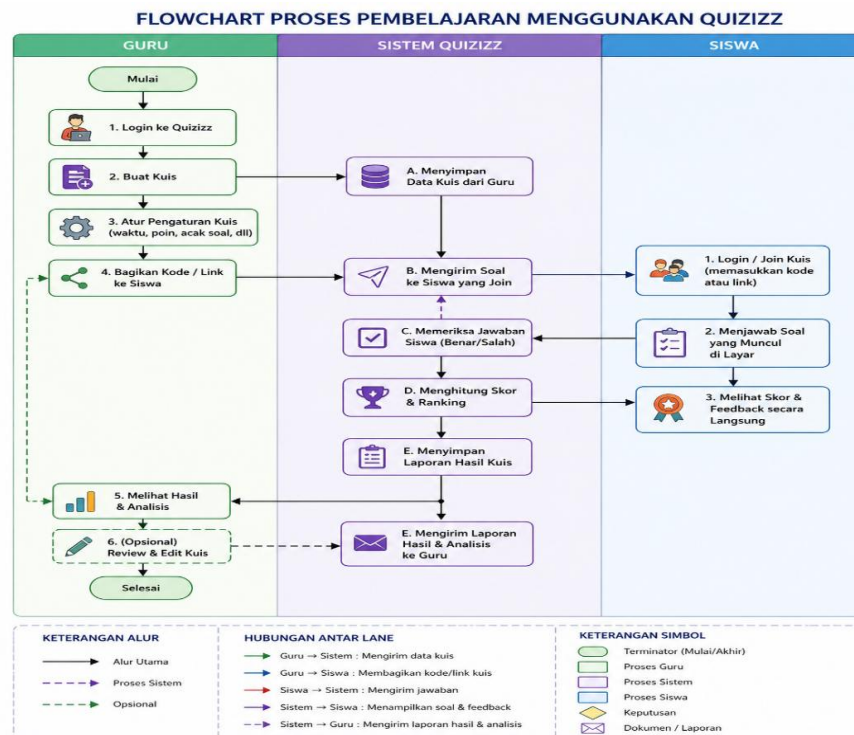
Gambar berikut menunjukkan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang menggambarkan struktur basis data pada sistem pembelajaran berbasis Quizizz.



Gambar 1. ERD Quizizz.

Flowchart Proses Pembelajaran Menggunakan Quizizz.

Gambar berikut menunjukkan alur pembelajaran menggunakan Quizizz yang melibatkan guru, sistem, dan siswa. Guru membuat serta membagikan kuis, siswa mengerjakan soal melalui Quizizz, sedangkan sistem secara otomatis memeriksa jawaban, menghitung skor, dan menyajikan laporan hasil yang dapat digunakan guru untuk mengevaluasi proses pembelajaran.



Gambar 2. Flowchart Menggunakan Quizizz.

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VI SDN Ngesrep 03 Semarang dengan tujuan mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. Pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran menggunakan Quizizz, dan pemberian *posttest*.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru memanfaatkan berbagai fitur Quizizz, seperti Live Quiz, Leaderboard, Timer, Feedback Otomatis, dan Laporan Hasil. Penggunaan fitur-fitur tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Indikator Motivasi Belajar Mengalami Peningkatan Setelah Penggunaan Quizizz.

No	Indikator	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Peningkatan
1	Antusias mengikuti pembelajaran	68,2	90,4	22,2
2	Keaktifan bertanya	63,7	88,5	24,8
3	Perhatian terhadap materi	70,1	91,3	21,2
4	Kepercayaan diri	65,8	89,1	23,3
5	Ketekunan mengerjakan soal	72,4	93,2	20,8
6	Motivasi memperoleh nilai tinggi	74,0	95,4	21,4

Hasil Penggunaan Quizizz

Selama implementasi pembelajaran, siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan Quizizz. Sebagian besar siswa mampu mengikuti pembelajaran tanpa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi.

Hasil observasi menunjukkan beberapa perubahan perilaku belajar, antara lain:

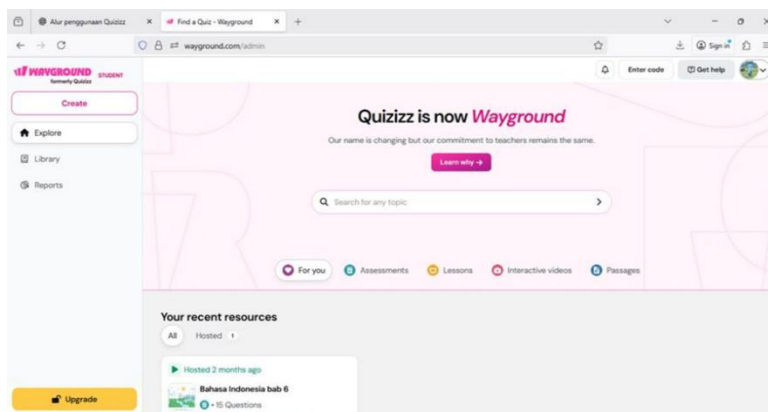
- 1) Siswa lebih aktif menjawab pertanyaan guru.
- 2) Suasana kelas menjadi lebih interaktif.
- 3) Siswa lebih fokus selama pembelajaran.
- 4) Siswa menunjukkan antusiasme ketika melihat peringkat (leaderboard).
- 5) Siswa terdorong menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat.

Fitur *leaderboard* menjadi salah satu faktor yang meningkatkan motivasi belajar karena siswa berusaha memperoleh peringkat terbaik tanpa mengurangi kerja sama selama pembelajaran.

Dashboard Utama Guru

Gambar pertama menunjukkan dashboard guru, dimana guru dapat melihat menu utama seperti:

- "My Quizzes" untuk melihat dan mengelola kuis.
- Tombol untuk membuat kuis baru.
- Akses ke kelompok kelas, dan laporan hasil.
- Tampilan bersih dengan navigasi di sisi kiri memudahkan akses cepat.

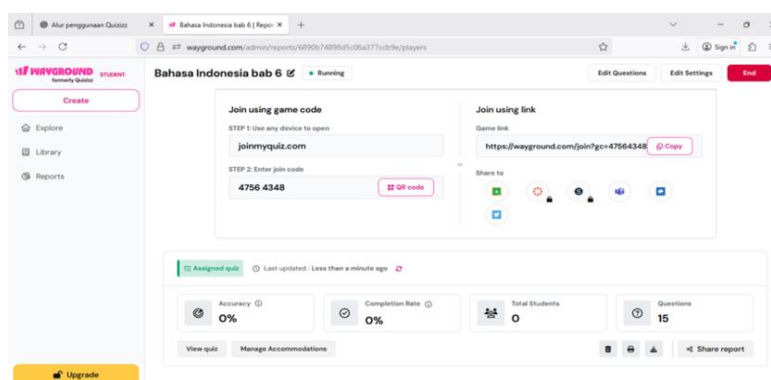


Gambar 3. Dashboard Guru.

Tampilan Mode Game / Live Quiz

Gambar kedua menampilkan *scoreboard / leaderboard* setelah kuis dimulai:

- Menampilkan peringkat peserta, skor, dan kolom “*accuracy*” (persentase benar).
- Grafik statistik secara real-time saat siswa menjawab.

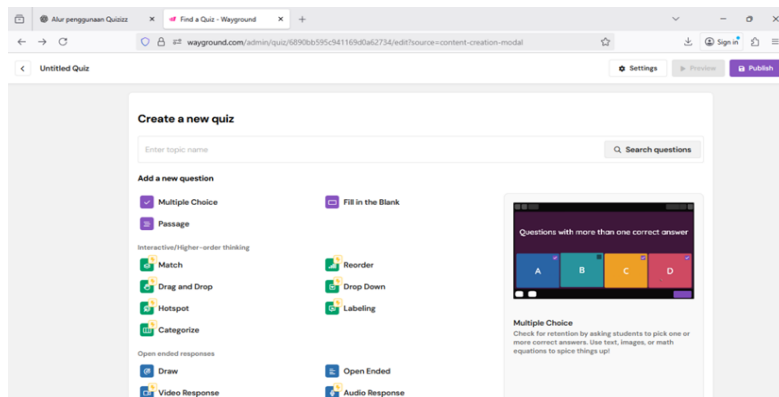


Gambar 4. Tampilan Mode Game.

Tampilan Antarmuka Saat Membuat atau Memulai Kuis

Gambar keempat memperlihatkan tampilan antarmuka saat guru membuat atau memulai kuis atau lesson:

- Memuat menu pembuatan kuis/lesson, pengaturan jenis pertanyaan, dan pengaturan penugasan.
- Pilihan untuk menjalankan mode live atau assign sebagai PR.

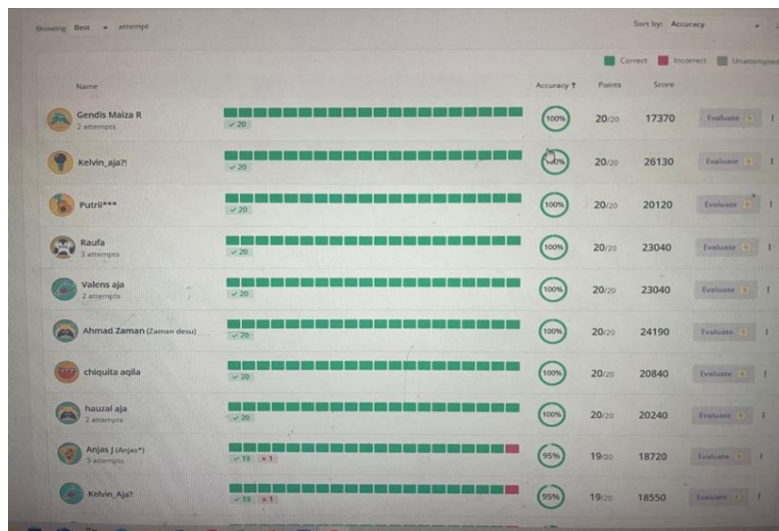


Gambar 5. Pembuatan Quizizz.

Layar Pemantauan Hasil (Live Dashboard)

Gambar ketiga menggambarkan dashboard yang digunakan selama kuis berjalan live:

- Menampilkan progress siswa ke siswa dengan indikator hijau-merah untuk jawaban benar-salah.
- Skor serta akurasi siswa diperbarui secara langsung.



Gambar 6. Pemantauan Hasil Quizizz.

Analisis Hasil Belajar

Selain meningkatkan motivasi, penggunaan Quizizz juga meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi diperoleh peningkatan nilai rata-rata setelah penerapan Quizizz.

Tabel 2. Nilai Pretest dan Posttest.

No	Keterangan	Pretest	Posttest
1	Nilai Terendah	55	75
2	Nilai Tertinggi	90	100
3	Rata-rata	71,46	88,37
4	Ketuntasan Belajar	65%	96%

Hasil Uji Statistik

Analisis menggunakan *Paired Sample t-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*.

Variabel	t-hitung	Sig. (2-tailed)
Motivasi Belajar	8,472	0,000

Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VI SDN Ngesrep 03 Semarang.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SDN Ngesrep 03 Semarang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui peningkatan pada berbagai indikator motivasi belajar, meliputi antusiasme mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam proses belajar, perhatian terhadap materi, kepercayaan diri dalam menjawab soal, ketekunan mengerjakan tugas, serta keinginan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Penerapan Quizizz juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai posttest menunjukkan peningkatan dibandingkan nilai pretest, sedangkan hasil uji statistik memperlihatkan nilai signifikansi di bawah 0,05 sehingga hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Quizizz terbukti efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital pada jenjang sekolah dasar,

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran perlu terus dikembangkan sebagai bagian dari inovasi pendidikan abad ke-21. Guru diharapkan mampu memanfaatkan berbagai platform pembelajaran digital secara kreatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan berpusat pada peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala SDN Ngesrep 03 Semarang, guru kelas VI, seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi dalam penelitian, serta dosen pembimbing Program Studi S1 Teknik Informatika Universitas Sains dan Teknologi Komputer

Majapahit 605 Semarang yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziza, N. S., et al. (2026). Analisis kajian semantik pada kumpulan cerpen *Ihwal Nama Majid Pucuk* sebagai bahan ajar Kelas XI SMAN 1 Telukjambe Timur Kabupaten Karawang. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 4(3). <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v4i3.1830>
- Hasan, A., Rahmawati, D., & Prasetyo, B. (2025). Pengaruh penggunaan Quizizz pada pembelajaran IPAS terhadap motivasi dan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 45–56.
- Hayon, M. B., et al. (2026). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pembelajaran PAK untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik di SMPK Swadaya Tuakepa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan dan Agama*, 4(3). <https://doi.org/10.59024/jipa.v4i3.1839>
- Heriyanto, D., Cahyadi, A., & Suroso, B. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 88–98.
- Kartini, S., Wulandari, N., & Kurniawan, A. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(2), 112–123.
- Kolifah, N., & Hasanudin, M. (2024). Efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran: Sebuah systematic literature review. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 31(3), 201–215.
- Maliani, R., Setiawan, H., & Puspitasari, E. (2025). Penerapan pembelajaran berbasis permainan berbantuan Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 67–78.
- Putri, A., Rahman, M., & Hidayat, R. (2023). Media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada era teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 95–107.
- Siddik, J., et al. (2026). Analisis komprehensif teori evaluasi pendidikan dalam pembelajaran. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 4(3). <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v4i3.3056>
- Sudarsono, A., Fitriani, R., & Nugroho, D. (2025). Implementasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Informasi*, 12(2), 89–101.
- Sustoro, P. I., et al. (2026). Strategi pengembangan technopreneurship mahasiswa di era digital: Kajian literatur tentang pendidikan kewirausahaan, literasi digital, dan inkubasi bisnis. *Jurnal Riset Ekonomi dan Akuntansi (JREA)*, 4(2). <https://doi.org/10.54066/jrea-itb.v4i2.4093>
- Syahroni, & Alfi, M. (2025). Rancang bangun sistem informasi e-commerce penjualan kaos berbasis website (Studi kasus pada Konveksi Alpis). *Dinamik*, 30(1). <https://doi.org/10.35315/dinamik.v30i1.9942>

- Ulya, S. F., et al. (2026). Optimalisasi kedisiplinan belajar siswa melalui sistem star rewards dalam pembelajaran kooperatif di SDN 1 Bugel. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 4(4). <https://doi.org/10.61132/nakula.v4i4.2890>
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Zanah, N., Herlambang, Y. T., & Hariyanti, N. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 120–132.