

Implementasi Penggunaan Quizizz pada Mata Pelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X-10 SMA Negeri 1 Palangka Raya

Sisilia Sri Rejeki^{1*}, Yudi Susanto²

Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Palangka Raya, Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia^{1,2}

Email Korespondensi: sisiliarsirejeki123@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted 28-10-2025

Received 20-11-2025

Published 29-12-2025

Keywords:

Learning Media;

Quizizz;

Learning Motivation;

Kata Kunci:

Media Pembelajaran;

Quizizz;

Motivasi Belajar;

ABSTRACT

The use of media in the learning process has great potential to stimulate students' interest and motivation, prevent boredom, and improve the quality of the learning process and outcomes. This study aims to explain the implementation and results of an online-based learning medium, Quizizz, in increasing students' learning motivation in History subjects. The method used is descriptive quantitative with a one-group pretest-posttest design. The research subjects were 40 students of class X-10 at SMA Negeri 1 Palangka Raya. Data were collected through questionnaires and documentation and then analyzed using descriptive percentage techniques. The results show that the use of Quizizz can be implemented effectively and creates a fun and engaging learning atmosphere. The application of Quizizz is proven to increase students' learning motivation. In Meeting I (conventional learning), the average percentage of students' learning motivation increased by 1.72 percentage points, from 62.05% (pretest) to 63.77% (posttest). In Meeting II (learning with Quizizz), the average percentage increased by 17.52 percentage points, from 63.90% (pretest) to 81.42% (posttest), falling into the very high category. The difference between the two gain scores is 15.80 percentage points (17.52 – 1.72), indicating that the increase in learning motivation in the meeting using Quizizz was substantially greater than in the meeting without Quizizz. These findings indicate that Quizizz as a learning medium not only makes the learning process more interesting but also increases students' learning motivation more noticeably than conventional learning.

ABSTRAK

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran berpotensi besar untuk merangsang minat dan motivasi siswa, mencegah kebosanan, serta meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan menjelaskan pelaksanaan dan hasil penerapan media pembelajaran berbasis daring berupa Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah 40 siswa kelas X-10 SMA

Negeri 1 Palangka Raya. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat dilaksanakan secara efektif dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Penerapan Quizizz terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada Pertemuan I (pembelajaran konvensional), rata-rata persentase motivasi belajar siswa meningkat sebesar 1,72 poin persentase, yaitu dari 62,05% (pretest) menjadi 63,77% (posttest). Pada Pertemuan II (pembelajaran menggunakan Quizizz), rata-rata persentase motivasi belajar siswa meningkat sebesar 17,52 poin persentase, yaitu dari 63,90% (pretest) menjadi 81,42% (posttest) dan berada pada kategori sangat tinggi. Selisih antara kedua gain score tersebut adalah 15,80 poin persentase (17,52 - 1,72), yang menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada pertemuan yang menggunakan Quizizz jauh lebih besar dibandingkan pertemuan tanpa Quizizz. Temuan ini menunjukkan bahwa Quizizz sebagai media pembelajaran tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa secara lebih nyata dibandingkan pembelajaran konvensional.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan interaksi antara guru dan siswa yang mengembangkan pemahaman, sikap, serta nilai-nilai terkait perubahan dan perkembangan pada masa lampau (Firdaus, 2021; Hasan, 2023; Wineburg, 2023). Mata pelajaran sejarah kerap disampaikan dengan metode yang menekankan pada membaca teks panjang, mencatat, dan penyampaian informasi melalui ceramah. Di sisi lain, penilaian sering kali berupa ujian tertulis atau kuis yang cenderung monoton dan berulang. Akibatnya, metode tersebut kurang menarik perhatian siswa sehingga mereka menjadi kurang aktif dan kurang termotivasi untuk memahami serta mengapresiasi isi pelajaran sejarah yang dijelaskan.

Saat peneliti melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada 18 September-30 November 2023, peneliti menemukan sejumlah kendala dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) di dalam kelas. Sebagian besar siswa kurang aktif, memiliki respons yang lambat terhadap informasi dari guru, menunjukkan sikap tanggung jawab yang kurang, hanya sedikit siswa yang mengumpulkan tugas, dan pengumpulan tugas dengan jawaban sembarangan. Ketika peneliti menemukan masalah tersebut, peneliti berbincang dengan guru mata pelajaran Sejarah di kelas tersebut, dan dari pernyataan guru yang bersangkutan pun sebagian siswa tidak begitu aktif ketika mengikuti pembelajaran Sejarah. Beberapa masalah yang diidentifikasi oleh peneliti disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal yang dapat menyebabkan penurunan hasil belajar siswa dalam proses KBM di kelas X-10 SMA Negeri 1 Palangka Raya. Faktor-faktor yang diduga menjadi penyebab masalah dalam KBM adalah: (1) kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran; dan (2) kurangnya

daya tarik dalam penyampaian materi serta monotonnya evaluasi harian yang hanya menggunakan buku tulis atau buku tugas.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, diperlukan inovasi pembelajaran yang interaktif dan menarik (Yolanda & Ulfah, 2019; Deci & Ryan, 2023; Filgona dkk., 2024; Ryan & Deci, 2020). Salah satu inovasi yang peneliti gunakan adalah Quizizz sebagai media pembelajaran. Quizizz merupakan platform daring yang memungkinkan pembuatan kuis yang interaktif, seru, dan menarik bagi siswa (Hidayat & Nugroho, 2024). Quizizz dapat diakses melalui situs web dan dapat digunakan oleh siswa di kelas untuk bermain bersama atau untuk tugas rumah. Hasil dari tugas ini bisa digunakan oleh guru untuk penilaian (Nurhayati & Rahmawati, 2023). Platform ini menyediakan berbagai koleksi kuis yang mudah diakses oleh siswa. Quizizz sangat efektif untuk menciptakan pembelajaran interaktif karena siswa dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dengan teman-teman mereka dan melihat peringkat yang diperoleh saat menjawab kuis (Rohmad, 2022). Dengan menggunakan platform Quizizz yang menarik dan menyenangkan serta melalui pendekatan "belajar sambil bermain", diharapkan dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran (Hamari dkk., 2024). Dalam aktivitas ini, proses belajar terjadi bersamaan dengan bermain. Keduanya memiliki kesamaan, yaitu mampu mengubah perilaku, sikap, dan pengalaman siswa. Hubungan antara belajar dan bermain sangat erat (Rosarian & Dirgantoro, 2020).

Pemilihan aplikasi Quizizz untuk mengatasi masalah yang telah disebutkan di atas didukung oleh penelitian Setyo Edy Pranoto yang menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan siswa pada siklus I adalah 50,13%, sementara pada siklus II meningkat menjadi 77,04%, dengan peningkatan sebesar 26,91% yang termasuk dalam kategori tinggi (Pratama dkk., 2023; Kurniawan & Putri, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dan metode ini dapat diterapkan pada mata pelajaran lain dengan cara yang lebih interaktif (Sailer & Homner, 2020). Selain itu, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) juga menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar mereka (Arianti, 2018; Deterding dkk., 2024).

Berdasarkan analisis terhadap beberapa penelitian terdahulu seperti Citra dan Rosy (2020) serta Arianti (2018) mengenai pemanfaatan media Quizizz untuk meningkatkan keefektifan belajar siswa dan dampak positifnya terhadap hasil belajar, ditemukan bahwa hasil penelitian tersebut mencapai tingkat efektivitas yang tinggi. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek keaktifan dan hasil belajar, belum secara khusus mengkaji bagaimana Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di jenjang SMA. Selain itu, penelitian-penelitian tersebut umumnya dilakukan pada konteks kelas yang berbeda sehingga temuan mereka belum tentu dapat digeneralisasi ke kelas X-10 SMA Negeri 1 Palangka Raya yang memiliki karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran yang khas. Kesenjangan inilah yang menjadi celah penelitian ini: belum banyak studi yang secara spesifik

mengeksplorasi penerapan Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah, khususnya pada konteks kelas X-10 SMA Negeri 1 Palangka Raya dengan desain *one-group pretest-posttest*.

Harapannya, dengan adanya media ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran Sejarah sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka dan hasil belajarnya menjadi lebih optimal dan memuaskan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut mengenai peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis daring.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (1) mendeskripsikan pelaksanaan penerapan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Sejarah di kelas X-10 SMA Negeri 1 Palangka Raya; dan (2) menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah setelah penerapan media pembelajaran Quizizz.

Sejalan dengan tujuan tersebut, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah setelah penerapan media pembelajaran Quizizz dibandingkan sebelum penerapan Quizizz.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif (Creswell & Creswell, 2023). Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian ini menggunakan penelitian pra-eksperimental dengan jenis desain *one-group pretest-posttest* (Sugiyono, 2023). Desain penelitian ini menggunakan seluruh siswa satu kelas, yaitu pada minggu I pertemuan awal, subjek penelitian diberikan *pretest* untuk menguji motivasi belajar awal siswa sebelum memulai pembelajaran dan pada akhir pembelajaran subjek penelitian diberi *posttest* (Wiggins & McTighe, 2023). Pada pertemuan berikutnya, subjek penelitian diberi perlakuan dengan menggunakan media Quizizz. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini di antaranya teknik penyebaran angket atau kuesioner dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian dilakukan setelah menerima tanggapan dari angket atau kuesioner yang diberikan kepada siswa dan bukti pendukung berupa dokumentasi selama kegiatan berlangsung sebelum dan sesudah menggunakan Quizizz (Sari & Putra, 2024). Hal ini bertujuan untuk menganalisis implementasi Quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah.

Dalam penelitian ini, angket yang digunakan untuk menentukan hasil data, yaitu berupa Skala Likert. Skala Likert adalah skala pengukuran dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap ataupun pendapat suatu kelompok (Wijaya, 2013). Sebelum melakukan penyebaran angket, peneliti membuat jawaban alternatif dengan kriteria SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu-Ragu), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah para subjek penelitian dalam menentukan pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan mereka. Agar dapat dihitung dalam bentuk kuantitatif, jawaban dari subjek

penelitian diberi bobot atau skor. Skor untuk pernyataan positif dan negatif berlawanan satu sama lain (Pranatawijaya dkk., 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertemuan I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin, 20 Mei 2024. Terdapat 40 subjek penelitian yang memberikan jawaban pada kuesioner yang diberikan. Hasil jawaban selanjutnya dihitung menggunakan Skala Likert. Selanjutnya, peneliti menjumlahkan semua hasil jawaban kuesioner menggunakan rumus TxPn (Wijaya, 2013).

Dari data yang peneliti kaji, diketahui bahwa pada indikator (a) memperoleh kategori sedang, yaitu persentase sebesar 60,4%. Pada indikator (b) memperoleh kategori sedang, yaitu persentase sebesar 59,8%. Pada indikator (c) memperoleh kategori sedang, yaitu persentase sebesar 59,4%. Pada indikator (d) memperoleh kategori tinggi, yaitu persentase sebesar 68,6%. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah sebelum pembelajaran dimulai adalah 62,05% atau pada kategori tinggi.

Selain itu, dapat diketahui bahwa pada indikator (a) memperoleh kategori tinggi, yaitu persentase sebesar 62,9%. Pada indikator (b) memperoleh kategori tinggi, yaitu persentase sebesar 61,8%. Pada indikator (c) memperoleh kategori sedang, yaitu persentase sebesar 59,2%. Pada indikator (d) memperoleh kategori tinggi, yaitu persentase sebesar 71,2%. Secara keseluruhan, dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah setelah pembelajaran adalah 63,77% atau pada kategori tinggi.

Hasil data diperoleh bahwa motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*posttest*) mengalami peningkatan sebesar 1,72%, yaitu dari 62,05% menjadi 63,77% yang berada pada kategori tinggi. Namun, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah masih perlu ditingkatkan kembali.

Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Senin, 27 Mei 2024. Pada pertemuan ini setelah pemberian *pretest*, subjek penelitian diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Quizizz. Terdapat 40 subjek penelitian yang memberikan jawaban pada kuesioner yang diberikan. Hasil jawaban selanjutnya dihitung menggunakan Skala Likert. Selanjutnya, peneliti menjumlahkan semua hasil jawaban kuesioner menggunakan rumus TxPn (Wijaya, 2013).

Dari data yang diperoleh menunjukkan pada indikator (a) memperoleh kategori tinggi yaitu persentase sebesar 63,3%. Pada indikator (b) memperoleh kategori tinggi yaitu persentase sebesar 61,7%. Pada indikator (c) memperoleh kategori sedang yaitu persentase sebesar 59,8%. Pada indikator (d) memperoleh kategori tinggi yaitu persentase sebesar 70,8%. Secara keseluruhan, dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah pada pertemuan II sebelum pembelajaran adalah 63,90% atau pada kategori

tinggi. Namun, tingkat motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah masih perlu ditingkatkan.

Selain itu, setelah subjek penelitian pada pembelajaran Sejarah diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Quizizz, diketahui bahwa pada indikator (a) memperoleh kategori sangat tinggi, yaitu persentase sebesar 81,5%. Pada indikator (b) memperoleh kategori sangat tinggi, yaitu persentase sebesar 84,3%. Pada indikator (c) memperoleh kategori tinggi, yaitu persentase sebesar 74,6%. Pada indikator (d) memperoleh kategori sangat tinggi, yaitu persentase sebesar 85,3%. Secara keseluruhan, dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran Sejarah pada pertemuan II sesudah pembelajaran adalah 81,42% atau pada kategori sangat tinggi.

Hasil data tersebut dinyatakan bahwa motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sesudah pembelajaran setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Quizizz (*posttest*) pada pertemuan II mengalami peningkatan sebesar 17,52%, yaitu dari 63,90% menjadi 81,42% yang berada pada kategori sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat rata-rata persentase *pretest* dan *posttest* pada pertemuan I dan pertemuan II pada tabel berikut.

Tabel 1. Rata-rata Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Pertemuan I dan II.

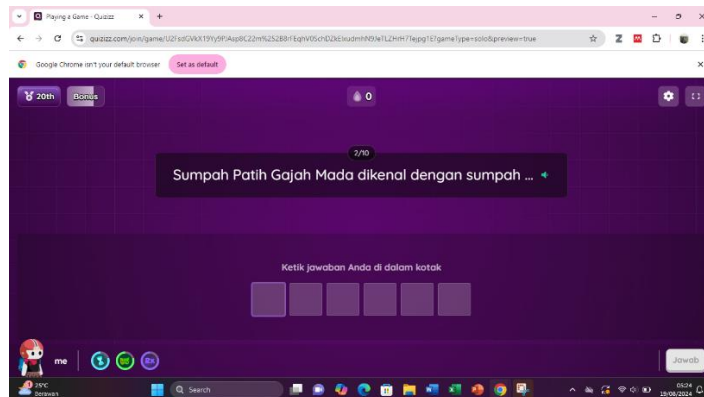
Pertemuan	Pretest	Posttest	Selisih
Pertemuan I	62,05%	62,77%	1,72%
Pertemuan II	63,90%	81,42%	17,52%

Sumber: Data primer yang diolah oleh peneliti, 2024

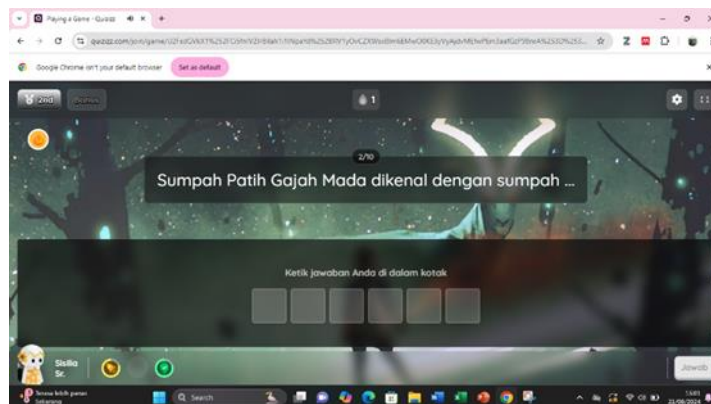
Berdasarkan tabel rata-rata hasil kuesioner motivasi belajar siswa pada pertemuan I (sebelum menggunakan Quizizz/konvensional) dan pertemuan II (sesudah menggunakan Quizizz) di atas, terdapat selisih rata-rata dalam setiap pertemuan. Pada pertemuan I selisih *pretest* dan *posttest* sebesar 1,72%, sedangkan pada pertemuan II selisih *pretest* dan *posttest* sebesar 17,52%. Selisih hasil rata-rata persentase pada pertemuan I terhadap selisih hasil rata-rata pada pertemuan II mengalami peningkatan sebesar 15,8%. Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan sebelum penggunaan Quizizz (Buckley & Doyle, 2023). Hal ini didasarkan pada selisih hasil rata-rata persentase kuesioner pertemuan I (sebelum menggunakan Quizizz) terhadap selisih hasil kuesioner pertemuan II (setelah menggunakan Quizizz) yang mengalami peningkatan sebesar 15,8% (Lestari & Wijaya, 2023).

Revisi Ahli Media

Sesuai dengan catatan dari ahli media, terdapat format tema atau *background* yang perlu diperbaiki. Adapun perbaikannya sebagai berikut.



Gambar 1. Tema Sebelum Perbaikan
Sumber: Peneliti



Gambar 2. Tema Sesudah Perbaikan
Sumber: Peneliti

Perbandingan antara Gambar 1 yang menunjukkan tema sebelum perbaikan dan Gambar 2 yang menggambarkan tema setelah perbaikan terlihat jelas. Gambar 1 memperlihatkan tema yang kurang menarik, sementara Gambar 2 menunjukkan tema yang lebih teratur dan estetik dengan perbaikan desain tampilan lebih baik dari sebelumnya. Perubahan pada Gambar 2 mencakup penataan yang lebih baik dan peningkatan detail visual yang membuat tema lebih menarik dibandingkan dengan Gambar 1.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil data, dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis daring menggunakan Quizizz dapat diterapkan dengan baik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah di kelas X-10 SMA Negeri 1 Palangka Raya (Putri & Handoko, 2024). Hasil implementasi media pembelajaran berbasis daring menggunakan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terbukti membawa hasil

yang lebih baik (Zainuddin dkk., 2023). Hal ini didasarkan pada selisih hasil rata-rata persentase kuesioner pertemuan I (sebelum menggunakan Quizizz) terhadap selisih hasil kuesioner pertemuan II (setelah menggunakan Quizizz) yang mengalami peningkatan sebesar 15,8%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti dapat menyampaikan beberapa saran yang mungkin berguna untuk pihak-pihak yang berkepentingan. Adapun beberapa saran sebagai berikut.

1. Kepada pihak sekolah, dimohon dukungannya untuk para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis daring seperti Quizizz dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Langkah ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, diharapkan agar fasilitas pembelajaran di sekolah seperti jaringan internet dapat ditingkatkan.
2. Kepada guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tepat untuk KBM di kelas karena pemilihan metode yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik lagi.
3. Kepada siswa, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadikan mereka lebih termotivasi lagi dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
4. Untuk penelitian selanjutnya, hendaknya ketika melaksanakan penelitian serupa dapat memperhatikan aspek-aspek yang belum terjangkau dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti. (2018). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(2).
- Buckley, P., & Doyle, E. (2023). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 31(2), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1851764>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar Teknologi Perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan*, 8(2).
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). Sage Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2023). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

- Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2024). Motivation in learning: A systematic review. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 50(1), 1–18.
- Firdaus, D. R. (2021). *Pentingnya sejarah bagi generasi muda*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hasan, S. H. (2023). *Pendidikan sejarah untuk membangun karakter bangsa*. Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, A., & Putri, N. L. (2024). Pemanfaatan Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 78–95.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2).
- Pratama, R. A., Setyo, E., & Kurniawati, D. (2023). *Game-based learning dengan Quizizz: Perspektif siswa dan guru*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(3), 201–218.
- Rohmad, H. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring (*online*) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada materi sepak bola kelas VIII A di SMP Negeri 1 Samigaluh tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. (2020). Upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain. *Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2).
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2023). *Understanding by design* (3rd ed.). ASCD.
- Wijaya, R. (2013). *Skala Likert: Metode perhitungan, persentase, dan interval*.
- Wineburg, S. (2023). *Why learn history? A historical thinking perspective*. Harvard University Press.
- Yolanda, F., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional*.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2023). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 38, 100495. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100495>