

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN ZEP QUIZ PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA DI SMP

Dhea Widyaningrum¹, Azhar Ahmad Smaragdina², Dion Dwi Rizky³,
Yanuar Eko Ardiansyah⁴, Francisca Anindya Mayta Prasasti⁵
^{1,4,5}Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang
²Departemen Teknik Elektro dan Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Malang
³SMP Negeri 29 Malang, Kota Malang,
dhea.widyaningrum.2431539@students.um.ac.id¹, azhar.ahmad.ft@um.ac.id²,
dionrizky65@guru.smp.belajar.id³, yanuar.eko.2431539@students.um.ac.id⁴,
francisca.anindya.2431537@students.um.ac.id⁵

ABSTRACT

The primary objective of this study is to enhance students' learning motivation in the Informatics subject through the use of the interactive media platform, Zep Quiz. Adopting the Kemmis and McTaggart model, this research employed a Classroom Action Research (CAR) approach, conducted over 2 cycles. The study involved 30 seventh-grade students from class VII-1 at SMP Negeri 29 Malang. Data were collected using a learning motivation questionnaire and analyzed quantitatively using descriptive statistics by calculating the average motivation scores. Improvements in motivation were observed through the results of the questionnaire. The findings indicate that the majority of students showed an increase in learning motivation after participating in quiz-based learning using Zep Quiz. A comparison between cycles revealed an increase in the number of students in the high motivation category and a decrease in those in the low motivation category. Zep Quiz helped create a dynamic and competitive learning atmosphere, encouraging students to be more motivated and actively engaged in understanding the subject matter.

Keywords: learning motivation, interactive quiz, zep quiz

ABSTRAK

Tujuan utama dari penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pelajaran informatika melalui media interaktif Zep Quiz. Dengan mengadopsi model Kemmis dan McTaggart (1988), penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 29 Malang kelas VII-1 berjumlah 30 orang. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket motivasi belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai dari skor rata-rata motivasi siswa dan untuk peningkatan motivasi ditunjukkan pada hasil angket motivasi. Hasil penelitian adalah mayoritas siswa mengalami peningkatan motivasi belajar setelah mengikuti

pembelajaran berbasis kuis interaktif menggunakan Zep Quiz. Dari hasil perbandingan siklus, terdapat peningkatan dari jumlah siswa yang termasuk kategori motivasi tinggi, serta penurunan pada siswa yang berkategori rendah. Zep Quiz dapat membangun atmosfer pembelajaran yang seru dan penuh semangat bersaing sehingga siswa terdorong untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan dalam memahami materi yang disampaikan.

Kata Kunci: motivasi belajar, kuis interaktif, zep quiz

A. Pendahuluan

Pendidikan sifatnya dinamis, dimana akan terus berkembang seiring dengan zaman sehingga menuntut pendekatan yang inovatif agar dapat memenuhi kebutuhan belajar setiap siswa. Media digital telah berkembang pesat dalam ranah pendidikan, satu diantara inovasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu memanfaatkan kuis interaktif berbasis digital. Kuis interaktif adalah aplikasi media yang menyajikan isi pembelajaran yang dikemas sebagai soal atau pertanyaan, yang membantu siswa untuk memperdalam pengetahuan dan memperluas wawasan mereka terkait materi yang diajarkan oleh guru (Zulfa, 2025). Centauri dalam (Kumiawan et al., 2022) juga menyatakan kuis interaktif adalah media digital yang menyajikan isi pelajaran melalui bentuk butir soal atau jenis pertanyaan yang dirancang agar peserta didik mampu memperluas

pengetahuan mengenai materi pelajaran. Media interaktif ini memadukan gamifikasi dengan materi pelajaran, sehingga dapat membangun lingkungan pembelajaran yang atraktif dan memotivasi.

Selain dengan merancang pembelajaran yang menarik, faktor lain yang sangat krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran yaitu motivasi belajar siswa. Motivasi Belajar adalah semangat atau hasrat yang mendorong seseorang untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang berasal dari faktor internal maupun eksternal (Rahmayanti et al., 2024). Brophy dalam (Wardhani, 2023) menambahkan bahwa siswa dengan semangat belajar yang kuat cenderung lebih antusias, tekun, dan memiliki prestasi akademik yang lebih baik. Dengan memiliki keinginan besar untuk terus belajar dapat membuat siswa mencapai hasil yang optimal (Rahman, S, 2021). Peningkatan motivasi dapat

dicapai melalui strategi tertentu yaitu dengan penerapan pembelajaran berbasis kuis. Selain sebagai alat evaluasi, kuis juga dapat dimanfaatkan sebagai metode yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan menyenangkan (Andrayani et al., 2025).

Dari hasil observasi saat pelaksanaan PPL di SMP Negeri 29 Malang salah satu motivasi siswa mengikuti pembelajaran Informatika di lab komputer yaitu kesempatan bermain game di akhir jam pembelajaran. Siswa lebih cepat mengerjakan tugas jika diberi reward dengan memperbolehkan untuk mengakses game online. Ketertarikan seseorang dapat berfungsi sebagai suatu bentuk motivasi (Fadhilah & Rahmi, 2025). Pembelajaran melalui permainan bertujuan menciptakan interaksi yang aktif dan semangat belajar siswa dalam mengeksplorasi materi yang dipelajari (Kusuma, 2022). (Fauziah et al., 2025) juga menyatakan bahwa integrasi unsur game dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan motivasi diri dalam individu dengan menyediakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan kompetitif.

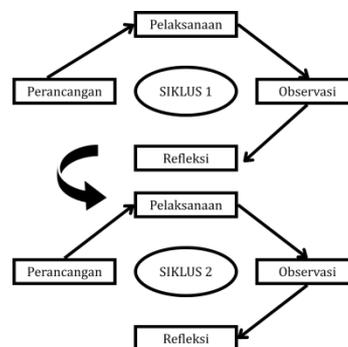
Di era digital ini sudah banyak platform kuis interaktif yang menarik, salah satu permainan edukatif yang diyakini mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa adalah Zep Quiz yang memiliki konsep sama dengan quizizz. Penerapan aplikasi Quizizz cukup efektif membuat siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan aktif dalam menjawab kuis (Angzalni,& Aslam, 2025). (Salam et al., 2022) juga menyatakan bahwa penggunaan quizizz memberikan dampak signifikan terhadap pencapaian hasil belajar serta peningkatan motivasi siswa. Sependapat dengan penelitian dari (Handayani et al., 2022) menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi quizizz, proses pembelajaran terasa lebih menarik dan penuh inovasi. Zep Quiz sendiri merupakan platform kuis interaktif yang dirancang untuk mengevaluasi pembelajaran secara menyenangkan dan efektif. Dengan menggunakan Zep Quiz guru dapat membuat berbagai jenis pertanyaan mulai dari pilihan ganda, jawaban singkat, dan O/X (benar/salah). Melalui fitur skor langsung, papan peringkat, tampilan yang interaktif, banyak jenis mode permainan yang digunakan serta terdapat avatar yang

menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini juga sependapat dengan (Jong & Tacoh, 2024) yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa melalui penyajian kuis yang bersifat interaktif dan menarik.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Suatu jenis kegiatan ilmiah yang ditulis dengan menggunakan bahasa ilmiah untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan yang ditemui guru di kelas yaitu penelitian tindakan kelas (Lesviza et al., 2025). Guru melaksanakan penelitian di lingkungan kelas dengan sasaran meningkatkan kualitas pembelajaran dan penerapan pendidikan. Model PTK Kemmis dan McTaggart (1988) menjadi dasar dalam penelitian ini dengan langkah berulang berupa perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kurniawan et al., 2025). Penelitian ini bersifat kuantitatif dan melibatkan siswa SMP Negeri 29 Malang kelas VII-1 berjumlah 30 orang sebagai subjek penelitian. Penelitian ini fokus pada

mata pelajaran informatika pada topik "Himpunan Data Terstruktur Bervolume Kecil".



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Riset ini dilakukan dalam dua siklus sesuai tahapan model Kemmis dan McTaggart (1988). Selama fase perencanaan, peneliti menyusun strategi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan menyiapkan instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti mengajar menggunakan Zep Quiz sebagai evaluasi interaktif. Observasi dilaksanakan dengan mencatat aktivitas siswa, sedangkan pada tahap refleksi ini mengevaluasi hasil pembelajaran dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Data dikumpulkan dengan menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan pada siklus 1 dan siklus 2. Data dianalisis berdasarkan deskriptif kuantitatif melalui perhitungan nilai dari rerata

skor motivasi siswa dan untuk peningkatan motivasi ditunjukkan pada hasil angket motivasi. Penelitian ini dianggap berhasil jika terdapat peningkatan angka rata-rata motivasi belajar pada siswa. dan menunjukkan kategori motivasi tinggi setelah penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran.

Nilai rata-rata	Kriteria Penelitian
81% - 100%	Sangat Tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

Gambar 2 Kriteria Penilaian Motivasi Belajar Siswa

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

SMP Negeri 29 Malang menjadi tempat dilaksanakannya penelitian ini, khususnya pada kelas VII-1 yang melibatkan 30 orang. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi kondisi awal siswa. Hasil dari observasi berikut ini :

1. Siswa kurang menunjukkan motivasi untuk melakukan pembelajaran informatika, hanya dua hingga tiga siswa yang bisa menjawab pertanyaan ketika guru sedang bertanya.

2. Siswa cenderung tidak mengerjakan soal latihan secara individu, siswa lebih suka bertanya atau melihat jawaban temannya agar cepat selesai dan segera bermain game.
3. Guru belum mengoptimalkan inovasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan minat siswa.

Siklus pertama dilaksanakan dalam 2 pertemuan dengan waktu 80 menit, pada tahap perencanaan, peneliti telah menyusun rancangan pembelajaran yang akan digunakan dalam siklus 1, berupa modul ajar dan perangkat pembelajarannya. Peneliti menyiapkan instrumen penelitian untuk mengetahui tingkat motivasi siswa.

Implementasi pelaksanaan pertemuan pertama tindak kelas siklus I dilakukan mulai dari 17 Februari 2025. Pada siklus ini terdapat 30 siswa yang mengikuti pembelajaran, materi yang disampaikan adalah malware. Proses pembelajaran dilaksanakan di lab informatika dengan menggunakan perangkat komputer, media pembelajaran, dan LKPD. Pelaku tindakan pada siklus ini adalah guru yang menjalankan peran sebagai

peneliti, sedangkan siswa kelas VII-1 SMPN 29 Malang sebagai penerima tindakan.

Pembelajaran dimulai dengan mengikuti langkah langkah yang telah dirancang dalam rpp, guru mengawali pembelajaran dengan memberikan pengantar dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan isi pembelajaran yang akan dipelajari dan mengerjakan LKPD yang diberikan. Setelah mengerjakan, siswa diminta untuk merangkum pengetahuan yang telah diperoleh. Kemudian guru melakukan umpan balik dan siswa melakukan diskusi mengenai apa saja yang telah dibahas hari ini. Pada proses ini sebagian besar siswa masih kurang aktif dalam menunjukkan minat dan juga keterlibatan, motivasi belajar juga belum sepenuhnya merata di kelas.

Pelaksanaan tindak kelas pada pertemuan kedua dilakukan pada hari 24 Februari 2025. Dengan materi Himpunan Data Terstruktur Bervolume Kecil. Proses pembelajaran menggunakan perangkat komputer, media pembelajaran, dan LKPD. Pembelajaran diawali dengan pembagian LKPD agar siswa dapat

membaca petunjuk terlebih dahulu, selagi guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Siswa bersama kelompoknya berkumpul untuk memecahkan tugas yang ada di LKPD, kemudian kelompok yang mendapatkan jawaban tercepat dapat maju untuk menyajikan hasil yang didapat. Sedangkan kelompok lain diberi kesempatan untuk menanggapi presentasi yang telah disampaikan untuk memperkuat pemahaman konsep. Kemudian siswa melakukan mengerjakan evaluasi menggunakan Zep Quiz. Setelah itu guru melakukan penguatan materi di akhir materi. Pada pertemuan kedua ini menunjukkan peningkatan kecil dibanding pertemuan pertama, meskipun motivasi belajar belum sepenuhnya merata.

Selama pembelajaran berlangsung guru berperan aktif dalam memfasilitasi jalannya proses pembelajaran. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan pengantar serta menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian menjelaskan tata cara pengerjaan LKPD. Berdasarkan hasil pengamatan siswa pada kedua pertemuan tersebut, diketahui bahwa sebagian siswa masih menunjukkan

ketidak aktifannya dalam pembelajaran dan juga menunjukkan rasa tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil data pada siklus I dapat dijelaskan bahwa sebesar 26% siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, sedangkan terdapat 37% siswa memiliki motivasi yang cukup, sedangkan terdapat 28% siswa yang kurang memiliki motivasi belajar dan 9% siswa yang tidak memiliki motivasi belajar. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan pada siklus I tidak terjadi peningkatan motivasi belajar di kelas VII-1 SMP Negeri 29 Malang.

Akhir siklus I peneliti merefleksikan yang terjadi pada kelas VII-1 SMP Negeri 29 Malang, dari pengamatan yang dilaksanakan diperoleh guru aktivitas belajar secara umum cukup baik, namun belum maksimal mendorong motivasi siswa karena sebagian siswa belum sepenuhnya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil observasi ini maka dirancang perbaikan untuk melakukan siklus II. Peneliti kembali menyusun rencana dan merumuskan masalah berdasarkan hasil siklus I dan juga memfokuskan untuk memperbaiki

kekurangan yang ada pada siklus I. Berikut merupakan refleksi pada siklus I:

1. Siswa cenderung pasif saat diberikan pertanyaan hanya menjawab singkat tanpa penjelasan atau alasan jawaban.
2. Saat siswa mengerjakan evaluasi yang berbasis game kelas menjadi kurang kondusif, walaupun hal ini sedikit meningkatkan antusias siswa dalam mengerjakan evaluasi.

Untuk siklus II, peneliti melakukan perbaikan dari hasil siklus sebelumnya. Berikut perbaikan yang telah dirancang :

1. Selama pembelajaran guru menerapkan reward dan punishment yang positif untuk membangun kelas yang kondusif dan memotivasi siswa.
2. Sebelum memulai sesi evaluasi, guru memberikan arahan saat mengerjakan soal evaluasi seperti ketentuan waktu, larangan saling membantu, dan kewajiban menjawab dengan mandiri.

Pelaksanaan tindak kelas siklus II dilakukan mulai dari tanggal 21 April 2025. Pada siklus ini

menggunakan rangkaian langkah seperti siklus sebelumnya. Perubahan dilakukan dengan guru menawarkan reward bagi siswa yang aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran dimulai dengan peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari dan menjelaskan aturan cara bermain. Kemudian siswa bermain game yang telah dipilih. Saat siswa bermain guru melakukan arahan jika diperlukan dan juga melakukan observasi pada tiap individu. Setelah bermain game, siswa diminta untuk merangkum pengetahuan yang telah diperoleh dari pengalaman bermain. Kemudian guru melakukan umpan balik dan siswa melakukan diskusi mengenai apa saja yang telah dipelajari pada hari ini. Pada tahap ini sebagian besar siswa masih kurang aktif dalam menunjukkan minat dan juga keterlibatan, motivasi belajar juga belum sepenuhnya merata di kelas.

Pelaksanaan tindak kelas pada pertemuan kedua dilakukan pada dari 28 April 2025. Degan sub materi Himpunan Data Terstruktur Bervolume Kecil bagian jenis-jenisnya. Proses pembelajaran menggunakan game base learning dengan media Zep quiz.

Pembelajaran diawali dengan guru menjelaskan aturan permainan, pembagian kelompok siswa secara acak dalam game tersebut, setelah guru selesai menjelaskan materi. Siswa bersama kelompoknya bersaing untuk mendapatkan poin banyak dalam menyelesaikan soal yang ada di Zep Quiz, kemudian kelompok yang mendapatkan poin tertinggi adalah pemenangnya. Setelah permainan siswa melakukan refleksi mengenai pengalaman selama bermain. Setelah itu guru melakukan penguatan di akhir materi. Pada pertemuan kedua ini menunjukkan peningkatan yang banyak dibanding pertemuan pertama.

Selama pembelajaran berlangsung guru berperan aktif dalam memfasilitasi jalannya proses pembelajaran. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan pengantar serta menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian menjelaskan aturan permainan.

Berdasarkan hasil pengamatan siswa pada pertemuan pertama dan kedua, diketahui bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat, diikuti dengan semangat

yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus ini, dapat disimpulkan bahwa 76% siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, sementara 17% memiliki motivasi yang cukup, 6% kurang memiliki motivasi, dan 2% tidak menunjukkan motivasi belajar. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa di kelas VII-1 SMP Negeri 29 Malang. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan motivasi belajar setelah mengikuti pembelajaran berbasis game based learning menggunakan Zep Quiz. Dibanding dengan kondisi sebelumnya, terdapat peningkatan dari jumlah siswa yang termasuk kategori motivasi tinggi, serta penurunan pada siswa yang berkategori rendah. Penerapan Zep Quiz terbukti efektif untuk membangun lingkungan belajar yang aktif dan kompetitif sehingga siswa terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Kemajuan motivasi belajar ini sejalan dengan karakteristik Zep Quiz yang interaktif dan kompetitif. Dengan adanya tampilan yang menarik, banyaknya versi permainan yang bisa

digunakan untuk kuis interaktif, beserta skor yang ditampilkan secara real-time, membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan soal dengan baik. Hasil ini sesuai dengan hasil temuan peneliti sebelumnya yang hasilnya menunjukkan penggunaan kuis interaktif pada pembelajaran menunjukkan manfaat dalam kemajuan motivasi belajar siswa. Keikutsertaan siswa dalam pembelajaran menjadi lebih antusias dan merasa tertantang dalam menyelesaikan soal dalam quiz yang berbentuk permainan (Rahmayanti et al., 2024). (Alawiyah & Gumala, 2025) juga berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz memiliki kontribusi dalam meningkatkan minat dan dorongan belajar siswa. Implementasi aplikasi Quizizz juga memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar. Quizizz, dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif, dapat membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan dinamis, sehingga berpengaruh pada peningkatan antusiasme serta partisipasi siswa dalam pembelajaran (Syahabuddin et al., 2025).

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Zep Quiz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran informatika di kelas VII-1 SMP Negeri 29 Malang. Hal ini ditandai dengan naiknya jumlah siswa yang berada pada kategori motivasi tinggi sebesar 76% pada siklus II, serta penurunan siswa pada kategori rendah.

Penerapan Zep Quiz dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan juga kompetitif, sehingga mendorong antusias siswa dalam proses pembelajaran. Fitur yang interaktif dan visual yang menarik beragamnya mode permainan terbukti mampu meningkatkan perhatian, minat, dan semangat belajar siswa. Selain itu siswa sangat antusias saat mengerjakan soal dibuktikan dengan saat observasi di kelas banyak siswa yang mengulang untuk mengerjakan soal kembali. Dengan demikian Zep Quiz dapat menjadi alternatif inovasi dalam pembelajaran.

Acknowledgement

Terimakasih kami ucapkan kepada program studi Pendidikan

Profesi Guru (PPG) Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang telah mendanai kegiatan ini

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, S., & Gumala, Y. (2025). Penggunaan Media Berbasis Quizizz Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Menumbuhkan Motivasi Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(2), 2589-2601.
- Altrichter, H., Kemmis, S., McTaggart, R., & Zuber-Skerritt, O. (2002). The concept of action research. *The Learning Organization*, 9(3), 125-131
- Andrayani, D., & Nasution, S. A. (2025). Pembelajaran Kuis Sebagai Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Karim: Jurnal Pendidikan, Psikologi dan Studi Islam*, 10(1), 29-35.
- Angzalni, A., & Aslam, A. (2025). Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bontang Barat Tahun Pelajaran 2023/2024. *NABAWI: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 3(2), 121-135.
- Fadhilah, N., & Rahmi, U. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak MAN 3 Agam. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(6).

- Fauziah, F., Alfazli, M. A., Aisyah, S., Yusmita, Y., & Marwa, M. (2025). Pemanfaatan Quizizz Dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar. *INSPIRE: Innovation and Sustainability in Pedagogical Research and Education*, 1(1), 113-119.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131-147.
- Kurniawan, A. D., Sahari, S., & Astutik, E. S. (2025). Quizizz Mode Kertas: Upaya Tingkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN Bangsal 3. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 9-9.
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech*, 7(1), 28-37.
- Lesviza, R., Sestiya, S., Putri, S. M., Mustika, V., & Astuti, Y. (2025). Penerapan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri 105 Palembang. *Journal of Knowledge and Collaboration*, 2(1), 455-459.
- Rahman, S. (2022, January). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.
- Rahmayanti, W., Indriyani, I., Nugraha, U., & Suliatiyo, U. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Quizizz Pada Pembelajaran IPAS Mengenai Magnet Di Kelas V. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 18796–18801. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.40926>
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh penerapan game based learning terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94-103.
- Syahabuddin, S., Kesuma, S., & Gultom, R. (2025). Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaran. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(1), 257-268.
- Wardhani, D. W. K., Ariantana, L. S., Azzahidah, M. 'A., Mufidah, N., Antika, R., Sari, S. I., & Setiawan, A. M. (2023). Pengembangan media belajar berbasis Quizizz mode lesson sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 3(10), 2. <https://doi.org/10.17977/um066v3i102023p2>
- Zulfa, N. *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Kelompok B Melalui Penggunaan Media Kuis Interaktif Berbasis Canva di TK Widyastuti* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Zumiaty, P., Jaelani, A. Q., & Oktafiani, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas 5 SDN 39 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 669-673.