

## **IMPLEMENTASI WAYGROUND QUIZIZZ PAPER MODE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS**

Nimas Dewina Adani Putri<sup>1\*</sup>, Najib Jauhari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang

<sup>1\*</sup>[nimas.dewina.2531747@students.um.ac.id](mailto:nimas.dewina.2531747@students.um.ac.id), <sup>2</sup>[najib.jauhari.fis@um.ac.id](mailto:najib.jauhari.fis@um.ac.id)

*Corresponding author\**

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the implementation of Wayground Quizizz Paper Mode to improve student learning motivation in social studies class VII F SMPN 19 Malang. The background is student boredom with mobile-based learning which causes decreased focus, low motivation, and uneven participation. Wayground Quizizz Paper Mode was chosen as an alternative that maintains gamification elements such as competition and instant feedback without requiring students to use mobile phones. The study used a qualitative descriptive approach with 28 students as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis used the Miles and Huberman model and validity testing with triangulation of techniques and sources. The results showed that Wayground Quizizz Paper Mode successfully reduced students' digital fatigue such as tired eyes, notification distractions, and blurred boundaries between play and study time. This is in line with Sweller's Cognitive Load Theory. Student learning motivation also increased, marked by more even participation, better focus, and enthusiasm in class. This improvement is supported by Keller's ARCS Model and Vygotsky's Social Constructivism. The success of this media is highly dependent on the role of the teacher as a host. Therefore, this media is useful and inclusive for schools that have technological limitations.*

**Keywords:** *Learning Motivation, Social Studies, Digital Fatigue*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan *Wayground Quizizz Paper Mode* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII F SMPN 19 Malang. Latar belakangnya adalah kejenuhan siswa terhadap pembelajaran berbasis ponsel yang menyebabkan penurunan fokus, motivasi rendah, dan partisipasi tidak merata. *Wayground Quizizz Paper Mode* dipilih sebagai alternatif yang mempertahankan unsur gamifikasi seperti kompetisi dan umpan balik instan tanpa mengharuskan siswa menggunakan ponsel. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan 28 siswa sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dan uji keabsahan dengan triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Wayground Quizizz Paper Mode* berhasil mengurangi kelelahan digital siswa seperti mata lelah, gangguan notifikasi, dan kaburnya batas antara waktu bermain dan belajar. Hal ini sejalan dengan Teori Beban Kognitif Sweller. Motivasi belajar siswa juga meningkat, ditandai dengan partisipasi yang lebih merata, fokus lebih baik, dan antusiasme di kelas. Peningkatan ini didukung oleh ARCS Model Keller dan Konstruktivisme

Sosial Vygotsky. Keberhasilan media ini sangat bergantung pada peran guru sebagai *host*. Oleh karena itu, media ini bermanfaat dan inklusif bagi sekolah yang memiliki keterbatasan teknologi.

**Kata Kunci:** *Wayground Quizizz Paper Mode*, Motivasi Belajar, IPS, Kelelahan Digital

## **A. Pendahuluan**

Pada abad ke-21, kemajuan teknologi informasi telah membawa perubahan besar ke dunia pendidikan, terutama dalam hal media pembelajaran. Jika dahulu guru hanya mengandalkan papan tulis, buku teks, dan gambar tempel, saat ini berbagai media digital interaktif telah tersedia dan mudah diakses. Kondisi ini mendorong banyak guru untuk berinovasi memanfaatkan teknologi sebagai sarana penyampai materi (Sanjaya, 2020). Penggunaan media digital dapat memvisualisasikan materi yang abstrak, memberikan umpan balik langsung, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa.

Tujuan pembelajaran IPS di SMP adalah untuk membuat siswa menjadi warga negara yang memahami lingkungan sosial mereka, dapat berpikir kritis, dan peduli dengan masalah masyarakat. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru IPS harus memiliki kemampuan untuk

mengubah materi yang abstrak dan luas menjadi lebih konkret, kontekstual, dan menarik bagi siswa. Memilih media pembelajaran yang inovatif dan sesuai karakteristik siswa adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan ini. Media digital seperti kuis interaktif berbasis aplikasi menjadi populer di sekolah berkat kemajuan teknologi yang pesat.

Hasil observasi peneliti yang dilakukan pada bulan April 2026 di kelas VII F SMPN 19 Malang selama semester genap tahun pelajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kejenuhan saat menggunakan ponsel dalam proses belajar. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa telah terbiasa menggunakan ponsel untuk hiburan di rumah, sehingga ketika pembelajaran di sekolah juga memerlukan penggunaan ponsel, minat siswa akan hilang dan mereka akan menganggap pelajaran tidak relevan lagi. Kondisi tersebut diperparah dengan masih adanya sebagian siswa yang memiliki

motivasi belajar rendah. Partisipasi siswa saat diskusi hanya di dominasi 3 sampai 4 orang yang sama, artinya lebih dari 60% siswa terlihat mengantuk atau mengobrol saat guru menjelaskan materi.

Menghadapi kenyataan ini, inovasi baru dalam media pembelajaran harus dibuat dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sambil tidak membuat siswa bergantung pada ponsel mereka. *Wayground Quizizz Paper Mode* adalah opsi lain yang dapat digunakan. Media ini adalah fitur *platform Wayground Quizizz* yang memungkinkan guru mengadakan kuis interaktif digital tanpa siswa harus menggunakan ponsel. Siswa hanya perlu menulis jawaban mereka pada lembar kertas yang telah disediakan, sedangkan guru hanya menggunakan ponsel saja untuk mendapatkan jawaban. Keterlibatan siswa sangat berpengaruh pada efektivitas pembelajaran, khususnya dalam membangun motivasi dan berpikir kritis (Widyastika, Nasution, & Misykah, 2025).

Terdapat prinsip dalam pembelajaran yaitu prinsip berbuat oleh karena itu aktivitas menjadi hal penting dalam belajar. Apabila tidak

ada aktivitas maka tidak ada belajar, dikarenakan aktivitas merupakan asas atau dasar yang utama dalam melakukan interaksi dalam belajar mengajar antara siswa dan juga guru. Salah satu elemen yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa adalah pengaplikasian media dalam pembelajaran. Penggunaan *Wayground Quizizz Paper Mode* sebagai alternatif pembelajaran yang menarik, karena metode, pengalaman model, serta pendekatan pembelajaran yang cocok dan dapat digunakan untuk mendorong aktivitas belajar dari siswa (Ramadhani, 2020).

*Wayground Quizizz Paper Mode* pada pembelajaran IPS membuat siswa lebih aktif dan antusias karena format kuis menggunakan kertas dapat menghadirkan suasana kompetitif yang menyenangkan. Guru dapat dengan mudah melacak perkembangan setiap siswa melalui lembar jawaban yang dikumpulkan, hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung (Fauziah & Hadi, 2023). Pendekatan kualitatif dipilih karena peneliti ingin memahami fenomena dari sudut pandang subjek guru dan siswa secara alami serta menyeluruh. Penelitian ini juga ingin mempelajari

secara menyeluruh bagaimana penggunaan *Wayground Quiziz Paper Mode* dilakukan di kelas, bagaimana siswa menyadari dan memahami pengalaman belajar tersebut serta bagaimana muncul perubahan motivasi setelah penggunaan mode tersebut.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana penerapan media *Wayground Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 19 Malang. Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi praktis bagi guru yang menggunakan media digital. Dengan memasukkan elemen kompetisi dan suasana belajar yang menyenangkan, penelitian ini juga akan memperkaya literatur tentang gamifikasi dasar dalam pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS dengan *Wayground Quizizz Paper Mode*. Metode ini dipilih karena dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang perilaku, perasaan, dan motivasi

siswa selama pembelajaran berlangsung secara natural tanpa intervensi peneliti (Sugiyono, 2022). Dibandingkan dengan hasil akhir, penelitian fokus pada proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi, berpartisipasi, dan memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran alternatif, seperti mengadaptasi platform digital ke kertas. Kejenuhan siswa terhadap pembelajaran melalui telepon mendorong mereka untuk memilih media kertas.

Berdasarkan hasil observasi, siswa merasa bosan dan mudah terganggu ketika pelajaran dilakukan terus menerus dengan ponsel mereka. Siswa kehilangan fokus karena notifikasi muncul sehingga lebih tertarik untuk membuka aplikasi lain dan jenuh menatap layar. Hasilnya, *Wayground Quiziz Paper Mode* menawarkan solusi untuk menghidupkan kembali semangat belajar dengan memberikan pengalaman gamifikasi tanpa bergantung pada perangkat digital.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII F SMPN 19 Malang yang berjumlah 28 siswa. *Quizizz Paper Mode* adalah cara baru

untuk membuat pembelajaran interaktif dan kompetitif tanpa menggunakan ponsel. Penelitian ini dilakukan di sekolah sebagai cara kreatif untuk mengatasi kejenuhan siswa yang menggunakan ponsel mereka saat berpartisipasi dalam pelajaran. Wawancara dengan guru dan siswa, observasi langsung aktivitas siswa, dan dokumentasi hasil pembelajaran adalah langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data. Lembar observasi, panduan wawancara, dan catatan dokumentasi adalah alat penelitian yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data.

Analisis data dilakukan dalam beberapa tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan, sesuai dengan model Miles dan Huberman (Miles, M. B.; Huberman, 1994). Untuk memastikan bahwa data yang ditemukan sesuai dengan keadaan di lapangan, peneliti melakukan uji keabsahan data dengan melakukan triangulasi sumber dan teknik dan melakukan wawancara dengan guru dan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa *Wayground Quizizz Paper Mode* dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi saat belajar. Selain itu, siswa lebih terlibat

aktif dalam menjawab pertanyaan dan meningkatkan fokus perhatian mereka selama kegiatan belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa membuat media pembelajaran berbasis kertas yang sederhana dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif tanpa bergantung pada ponsel.

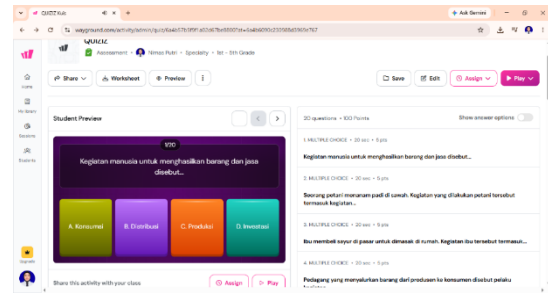
## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Implementasi *Wayground Quizizz Paper Mode* dalam Pembelajaran IPS**

Data menunjukkan sebagian besar siswa mengaku pembelajaran melalui ponsel membuat mereka cepat bosan dan lelah. Penyebabnya beragam dan spesifik mulai dari mata yang sakit akibat menatap layar terlalu lama, kuota internet yang cepat habis, hingga gangguan notifikasi dari aplikasi lain yang memecah konsentrasi. Dalam pembelajaran IPS di kelas VII F, penggunaan *Wayground Quizizz Paper Mode* menunjukkan perubahan dalam partisipasi perilaku siswa. Siswa lebih aktif mengikuti pelajaran, berpartisipasi dalam menjawab soal, dan siap untuk melanjutkan kegiatan dari awal hingga akhir. Salah satu siswa bahkan menggambarkan

pengalamannya bahwa dengan kertas ia bisa membaca soal secara perlahan tanpa kekhawatiran baterai habis dan notifikasi pesan masuk, sehingga ia merasa lebih tenang. Pernyataan ini memperkuat konsep kelelahan digital, yaitu kondisi di mana paparan layar yang berlebihan menyebabkan kelelahan kognitif, penurunan motivasi, dan gangguan retensi informasi.

Secara teoritis, keterlibatan perilaku merupakan dimensi awal yang menandai partisipasi siswa dalam pembelajaran, ditunjukkan melalui keaktifan, perhatian, dan keterlibatan dalam aktivitas akademik (Rosmana et al., 2024). Dengan demikian *Wayground Quizizz Paper Mode* bukan sekedar variasi metode, melainkan strategi pedagogis yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui mekanisme kompetisi yang terkontrol (Santi & Emy, 2026). Implementasi ini juga menjawab kebutuhan sekolah-sekolah dengan akses teknologi terbatas, karena hanya guru yang memerlukan satu perangkat untuk mengoperasikan sistem, media ini tidak menuntut kepemilikan ponsel pribadi oleh setiap siswa.



**Gambar 1. Media Pembelajaran digital berbasis Wayground Quizizz**

Gambar tersebut menunjukkan tampilan *Wayground Quizizz Paper Mode* yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS kelas VII F SMPN 19 Malang. Meskipun disebut "digital", dalam mode kertas ini siswa tidak menggunakan ponsel secara langsung. Guru hanya memanfaatkan satu perangkat untuk mengakses soal dan mengatur sistem, sedangkan siswa menjawab pada lembar kertas yang telah disediakan. Media ini menggabungkan unsur gamifikasi seperti kompetisi dan pemberian skor dengan suasana belajar konvensional yang minim gangguan. Dengan demikian, gambar ini mengilustrasikan bagaimana *Wayground Quizizz Paper Mode* menjadi solusi praktis dan inklusif untuk menghadirkan pembelajaran interaktif tanpa menimbulkan kelelahan digital pada siswa.

Keberhasilan pengurangan kejenuhan digital ini dijelaskan secara kuat oleh *Cognitive Load Theory* dari Sweller. Teori ini menyatakan bahwa memori kerja manusia memiliki kapasitas terbatas, dan ketika kapasitas tersebut terbebani oleh hal-hal di luar materi inti seperti notifikasi aplikasi yang kompleks, atau gangguan visual dari layar maka proses belajar menjadi tidak optimal karena sebagian besar sumber daya kognitif terpakai untuk memproses gangguan tersebut, bukan materi pelajaran (Sweller, 2019). Mode kertas, dengan tampilannya yang sederhana dan minim gangguan, secara langsung mengurangi beban kognitif eksternal siswa, sehingga kapasitas berpikir siswa dapat dialokasikan sepenuhnya untuk memahami materi. Penggunaan *Wayground Quizizz* memiliki banyak kelebihan seperti tampilan kuis yang menarik, adanya feedback setelah siswa menjawab soal, serta pengerjaan kuis melalui fitur game yang ada dalam *Wayground Quizizz* yang dapat membuat siswa lebih konsentrasi daripada siswa yang menggunakan media pembelajaran tanpa menggunakan Quizizz (Lintjewas, 2022).

## 2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa



*Gambar 2. Aktivitas siswa mengerjakan Wayground Quizizz Paper Mode di kelas VII F*

Gambar tersebut menunjukkan suasana pembelajaran IPS di kelas VII F SMPN 19 Malang saat penerapan *Wayground Quizizz Paper Mode*. Terlihat siswa tampak fokus dan tenang dalam menuliskan jawaban pada lembar kertas yang telah disediakan. Tanpa adanya gangguan notifikasi dan layar ponsel, siswa dapat berkonsentrasi penuh pada soal yang dibacakan oleh guru. Penggunaan media berbasis kertas ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap kondusif, serta mengurangi kelelahan digital yang sebelumnya dirasakan siswa. Dengan demikian, gambar ini menggambarkan bagaimana *Wayground Quizizz Paper Mode* mampu meningkatkan keterlibatan dan fokus belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Peningkatan motivasi belajar dalam penelitian ini tidak diukur

melalui angka tes, melainkan melalui perubahan perilaku dan ekspresi siswa yang teramati sepanjang enam pertemuan. Dalam proses pembelajaran, motivasi menjadi salah satu aspek penting penentu tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Motivasi belajar menimbulkan hasrat atau keinginan pada siswa untuk pencapaian dalam pembelajaran (Jannah & Mahardika, D. T. A. Istiningsih, 2023). Dalam perspektif teori motivasi belajar, keterlibatan emosional berkaitan erat dengan rasa senang, minat, dan keterikatan siswa terhadap aktivitas pembelajaran. Menurut teori *self-determination* menyatakan bahwa siswa akan memiliki motivasi intrinsik yang lebih tinggi jika mereka memiliki pengalaman belajar yang memberikan rasa puas dan kompetensi (Deci, E. L.; Ryan, 1985).

Temuan dari penelitian ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Keller (ARCS Model: *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), di mana pembelajaran yang menarik perhatian, relevan dengan kebutuhan siswa yang beragam, membangun kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan akan mendorong motivasi belajar yang

tinggi (Setyowati, Qadar, & Efwinda, 2022). Implementasi *Wayground Quizizz Paper Mode* memberi dampak terhadap motivasi belajar yang terasa cukup konsisten di seluruh pertemuan. Peningkatan ini mencerminkan adanya pertumbuhan motivasi belajar yang berkelanjutan dan stabil (Pusakasari, 2024).



*Gambar 3. Diskusi Kelompok Kecil Siswa saat Mengoreksi Jawaban*

Gambar tersebut menggambarkan interaksi tatap muka antarsiswa dalam kelompok kecil pada saat membahas dan mengoreksi jawaban bersama dalam penerapan *Wayground Quizizz Paper Mode*. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga saling bertukar pendapat, memberi masukan, dan memperbaiki pemahaman konsep secara langsung dengan teman sebaya. Proses diskusi ini mencerminkan penguatan dimensi sosial dalam pembelajaran yang

sejalan dengan teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky, di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi dan bimbingan dari orang yang lebih kompeten. Dengan demikian, kegiatan diskusi kelompok kecil ini berperan penting dalam meningkatkan pemahaman materi, keterampilan komunikasi, serta kerja sama antarsiswa selama pembelajaran IPS.

Berdasarkan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, pengetahuan tidak dibangun secara individual, melainkan melalui interaksi sosial dan bimbingan dari orang lain yang lebih kompeten baik itu guru maupun teman sebaya. Dalam penelitian ini, mode kertas justru memungkinkan interaksi yang lebih intens dibandingkan dengan kuis digital konvensional karena proses menjawab, berbicara, dan mengukur jawaban dilakukan secara tatap muka dalam kelompok kecil. Siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga dari proses mengoreksi dan berbicara dengan teman sekelompok mereka. Pada akhirnya, ini meningkatkan pemahaman siswa tentang ide dan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan bekerja sama. Dengan demikian, kegiatan diskusi

kelompok kecil ini berperan penting dalam meningkatkan pemahaman materi, keterampilan komunikasi, serta kerja sama antarsiswa selama pembelajaran IPS.

### **3. Peran Guru dan Faktor Pendukung**

Temuan penting dalam penelitian ini adalah bahwa keberhasilan *Wayground Quizizz Paper Mode* sangat bergantung pada kesediaan guru mengambil alih peran yang biasanya dilakukan oleh sistem digital secara otomatis. Aplikasi menampilkan skor, peringkat, dan komentar secara instan dalam versi asli *Wayground Quizizz*. Seluruh fungsi ini diberikan kepada guru dalam mode kertas, yang bertindak sebagai *host* dan membacakan skor kelompok, mengumumkan jawaban yang benar, dan memimpin diskusi di kelas. Peran ini sangat penting karena daya tarik gamifikasi *Wayground Quizizz* akan hilang begitu perangkat digital ditinggalkan jika guru tidak terlibat aktif dalam menciptakan suasana kompetisi (Puspitasari, 2023).

Sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky, guru juga berperan sebagai pembimbing yang memandu proses diskusi

kelompok maupun klasikal. Guru tidak sekadar memberi soal dan mengumumkan skor, tetapi aktif memfasilitasi pembahasan agar siswa memahami alasan di balik jawaban yang benar maupun yang salah. Peran ini menempatkan guru sebagai "orang yang lebih kompeten" dalam kerangka Vygotsky, yang membimbing siswa menuju pemahaman yang lebih matang melalui interaksi terstruktur (Vygotsky, 1978).

#### **D. Kesimpulan**

Media *Wayground Quizizz Paper Mode* ini sangat berguna untuk mengatasi kelelahan dan kejenuhan digital siswa. Terbukti bahwa gangguan notifikasi, kelelahan mata, dan kebingungan antara "waktu bermain" dan "waktu belajar" telah dikurangi dengan membatasi penggunaan ponsel hanya pada guru dan siswa yang menjawab melalui kertas. Hal ini sejalan dengan teori beban kognitif Sweller, yang mengatakan bahwa media sederhana membantu siswa mengurangi beban kognitif dari sumber luar, yang memungkinkan mereka untuk lebih fokus pada apa yang mereka pelajari. Selain itu, *Wayground Quizizz Paper*

*Mode* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlibatan mereka. Meningkatnya keaktifan, partisipasi yang lebih merata, dan munculnya rasa senang dan antusiasme selama pembelajaran adalah bukti dari hal ini.

Komponen ARCS Model Keller, perhatian, relevansi, kepercayaan, dan kepuasan, bersama dengan penguatan dimensi sosial melalui Konstruktivisme Sosial Vygotsky, yang terlihat dalam diskusi dan kerja kelompok, mendukung peningkatan motivasi tersebut. Penggunaan media ini sangat bergantung pada peran aktif guru untuk tetap ada, guru juga membacakan skor, memimpin diskusi, dan memberikan umpan balik secara langsung.. Dengan demikian, *Wayground Quizizz Paper Mode* merupakan strategi pedagogis yang praktis dan inklusif, terutama bagi sekolah dengan keterbatasan akses teknologi, karena mampu menciptakan pembelajaran IPS yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan tanpa bergantung pada ponsel siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Deci, E. L.; Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer Science &

- Business Media.
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif. *JIMPS*, 8(3), 2721–2730.
- Jannah, M., & Mahardika, D. T. A. Istiningsih, S. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Menggunakan Quizizz Paper Mode. *JSIT*, 3(1), 62–70.
- Lintjewas, S. (2022). Perbandingan antara Hasil Evaluasi Quizizz dan Non Quizizz. *Sultra Educational Journal*, 2(3), 197–202.
- Miles, M. B.; Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Pusakasari, S. D. N. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Pemberian Reward. *Jurnal Riset IAID*, 2(1), 162–178.
- Puspitasari, D. (2023). Penerapan Gamifikasi melalui Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 45–58.
- Ramadhani, R. dkk. (2020). *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santi, D., & Emy, Y. (2026). Keterlibatan dan Antusiasme Siswa melalui Quizizz Paper Mode. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 60.
- Setyowati, D., Qadar, R., & Efwinda, S. (2022). Analisis Motivasi Siswa Berdasarkan Model ARCS. *JLPF*, 3(2), 116–129.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sweller, J. (2019). Cognitive Load Theory and Educational Design. *Educational Psychology Review*, 31(2), 223–242.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Widyastika, D., Nasution, M. D., & Misykah, Z. (2025). Learning Berbasis Platform Quizizz untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 58.