

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS QUIZZ DI KELAS VII.II
SMPN 5 KOTO XI TARUSAN**

Nadia Amriani¹, Asril², Azwar³

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
Universitas PGRI Sumatera Barat

nadyaamriani23@gmail.com¹, asril.syalwa@gmail.com²,
makmurazwar@gmail.com³,

ABSTRACT

This study aimed to describe the implementation of Quizizz-based digital learning media to improve students' learning motivation in Pancasila Education among Class VII.II students at SMP Negeri 5 Koto XI Tarusan. The study employed Classroom Action Research (CAR) using a qualitative approach supported by quantitative data and was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation and analyzed descriptively. The findings revealed that the use of Quizizz effectively enhanced students' learning motivation. The observation results increased from 50.50% in the pre-cycle to 63.79% in Cycle I and 79.53% in Cycle II. Questionnaire results also improved from 60.46% to 84.08%. Furthermore, students became more active, focused, confident, and enthusiastic during the learning process. Therefore, Quizizz-based digital learning media effectively improved students' learning motivation in Pancasila Education.

Keywords: *Learning Motivation, Digital Learning Media, Quizizz, Pancasila Education, Classroom Action Research.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media pembelajaran digital berbasis Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII.II SMP Negeri 5 Koto XI Tarusan. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang didukung data kuantitatif melalui dua siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Persentase motivasi belajar berdasarkan observasi meningkat dari 50,50% pada prasiklus menjadi 63,79% pada Siklus I dan 79,53% pada Siklus II. Hasil angket juga meningkat dari 60,46% menjadi 84,08%. Penerapan Quizizz menjadikan peserta didik lebih aktif, fokus, percaya diri, dan antusias selama pembelajaran, sehingga efektif meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Media Pembelajaran Digital, Quizizz, Pendidikan Pancasila, Penelitian Tindakan Kelas.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan terencana untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar sehingga peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya. Selanjutnya, pada Pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter, sikap, dan nilai-nilai yang menjadi bekal peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang

cerdas, bertanggung jawab, serta mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sunoto (2017), Pancasila merupakan suatu sistem filsafat yang mengandung nilai-nilai fundamental sebagai landasan kehidupan berbangsa dan bernegara. Sementara itu, Suyahmo (2018) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila berorientasi pada pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai kebangsaan. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, serta kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Amin dan Sumendap (2022) menyatakan bahwa pembelajaran konvensional

merupakan model pembelajaran yang menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih banyak satu arah. Dampak dari kondisi tersebut adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik yang ditandai dengan kurangnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme selama mengikuti pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Schunck dan DiBenedetto (2020) menjelaskan bahwa motivasi berkaitan dengan proses yang mengarahkan dan mempertahankan perilaku peserta didik dalam mencapai tujuan akademik. Sardiman (2018) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin keberlangsungan, serta memberikan arah terhadap kegiatan belajar. Selain itu, Eros (2020) mengemukakan bahwa rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan munculnya prokrastinasi akademik, sedangkan Pramono (2020) menegaskan bahwa motivasi memiliki

peran penting dalam mempercepat pencapaian tujuan pendidikan. Oleh karena itu, guru perlu melakukan berbagai inovasi pembelajaran agar motivasi belajar peserta didik dapat terus ditingkatkan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital yang lebih inovatif dan interaktif. Yaumi (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk peralatan fisik yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan informasi serta membangun interaksi antara guru dan peserta didik. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz. Menurut Salsabila (2020), Quizizz merupakan platform digital berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai media penyampaian materi sekaligus evaluasi pembelajaran yang menarik. Zhao (2019) juga menyatakan bahwa Quizizz termasuk media pembelajaran berbasis *game-based learning* yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mengurangi kejenuhan selama

proses pembelajaran. Melalui fitur kuis interaktif, umpan balik secara langsung, dan sistem peringkat, Quizizz dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VII.II SMP Negeri 5 Koto XI Tarusan, ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Peserta didik terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran, partisipasi dalam kegiatan tanya jawab masih rendah, kurang fokus ketika guru menjelaskan materi, serta kurang aktif dalam mengerjakan tugas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memerlukan inovasi agar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran digital berbasis Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII.II SMP Negeri 5 Koto XI Tarusan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi sekaligus menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di kelas VII.II SMP Negeri 5 Koto XI Tarusan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan subjek penelitian seluruh peserta didik kelas VII.II. Model PTK yang digunakan mengacu pada Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2015), yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dirancang sebagai upaya perbaikan terhadap proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Tindakan yang diberikan berupa penerapan media pembelajaran digital berbasis Quizizz untuk

meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Data penelitian diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi motivasi belajar, pedoman wawancara, angket motivasi belajar, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data kualitatif dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis secara deskriptif melalui perhitungan skor, nilai rata-rata, dan persentase untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik pada setiap siklus. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi, sedangkan indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah penerapan media pembelajaran digital berbasis Quizizz.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang

masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan yang diberikan berupa penerapan media pembelajaran digital berbasis Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII.II SMP Negeri 5 Koto XI Tarusan. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal (prasiklus) untuk mengetahui kondisi motivasi belajar peserta didik.

Tabel 1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pratindakan (Prasiklus)

Aspek Yang Diamati	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase	Kategori
1	60	2,00	50,00%	Rendah
2	62	2,07	51,67%	Sedang
3	57	1,90	47,50%	Rendah
4	63	2,10	52,50%	Sedang
Jumlah	242	2,02	50,50%	Rendah

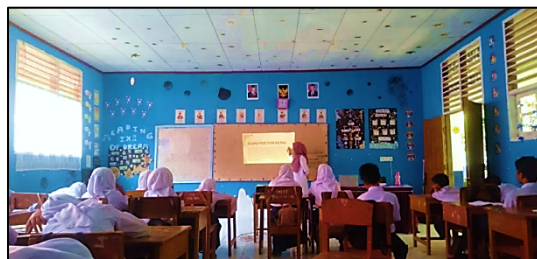
Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah dengan persentase sebesar 50,50%. Rendahnya motivasi tersebut terlihat dari kurangnya perhatian peserta

didik ketika guru menjelaskan materi, rendahnya partisipasi dalam kegiatan tanya jawab, kurangnya keberanian mengemukakan pendapat, serta rendahnya ketekunan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi ini dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga pembelajaran berlangsung satu arah dan belum mampu melibatkan peserta didik secara aktif.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti bersama guru kolaborator menyusun perencanaan tindakan dengan memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis Quizizz sebagai inovasi pembelajaran.



Gambar 1 Kegiatan pembelajaran Siklus I menggunakan media Quiz (Pertemuan 1)
 (Sumber: Lampiran Dokumentasi)



Gambar 2. Kegiatan pembelajaran Siklus I menggunakan media Quiz (pertemuan 2) (Sumber: Lampiran Dokumentasi)

Pada Siklus I, guru melaksanakan pembelajaran sesuai modul yang telah disusun dengan mengintegrasikan Quizizz sebagai media penyampaian materi sekaligus evaluasi pembelajaran. Peserta didik mengikuti kuis secara interaktif menggunakan perangkat digital sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Selama pelaksanaan tindakan, peserta didik mulai menunjukkan perubahan positif, seperti lebih memperhatikan penjelasan guru, lebih antusias mengikuti pembelajaran, serta mulai berani menjawab pertanyaan yang diberikan. Adanya fitur skor, peringkat (*leaderboard*), dan umpan balik secara langsung membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.6 Observasi Motivasi Belajar peserta didik Siklus I

Aspek Yang Diamati	Jumlah Skor		Rata-rata	Persentase
	Pertemuan 1	Pertemuan 2		

1	2,3 4	2,6 9	2,52	63,00%
2	2,4 5	2,6 2	2,54	63,50%
3	2,2 8	2,3 4	2,31	57,75%
4	2,5 2	2,7 9	2,66	66,50%
Rata-rata	2,4 0	2,6 1	2,51	62,75%
Persen tase	60 %	65 %	62,7 5%	Sedang

Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar menjadi 63,79%, sedangkan hasil angket motivasi belajar memperoleh persentase 60,46%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mulai memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Berdasarkan hasil refleksi diketahui bahwa masih terdapat beberapa kendala, di antaranya peserta didik belum sepenuhnya terbiasa menggunakan media pembelajaran digital, sebagian peserta didik masih kurang percaya diri ketika menjawab pertanyaan, dan masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan diskusi. Oleh karena itu, diperlukan penyempurnaan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya

agar tujuan penelitian dapat tercapai secara optimal.



Gambar 3. Kegiatan pembelajaran Siklus II menggunakan media Quiz (pertemuan 1) (Sumber: Lampiran Dokumentasi)

Pada Siklus II, peneliti melakukan berbagai perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Guru memberikan petunjuk penggunaan Quizizz secara lebih jelas, meningkatkan interaksi dengan peserta didik melalui diskusi, memberikan motivasi dan penguatan selama pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Selain itu, guru memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Pemanfaatan fitur-fitur Quizizz juga dioptimalkan sehingga peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut membuat peserta didik semakin terbiasa menggunakan media digital

dan lebih percaya diri dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik pada Siklus II

Aspek Yang Diamati	Jumlah Skor Pertemuan Ke-		Rata-rata	Persentase
	1	2		
1	3,06	3,14	3,10	77,50 %
2	3,09	3,24	3,17	79,25 %
3	2,97	3,00	2,99	74,75 %
4	3,03	3,34	3,19	79,75 %
Rata-rata	3,04	3,18	3,11	77,81 %
Persentase	76,0 %	79,5 %	77,81	Tinggi

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Observasi Motivasi Belajar Siklus II, 2026.)

Tabel 4. Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Indikator Motivasi Belajar	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
1	Attention (Perhatian)	362	435	83,22	Tinggi
2	Relevance (Relevansi)	369	435	84,83	Tinggi
3	Confidence (Kepercayaan)	352	435	80,92	Tinggi

	percaya an Dir)				
4	Satisfaction (Kepuasan)	380	435	87,36	Sangat Tinggi
	Jumlah	1.463	1.740	84,08	Tinggi

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Angket Motivasi Belajar Siklus II, 2026.)

Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II memberikan hasil yang lebih optimal. Persentase motivasi belajar berdasarkan hasil observasi meningkat menjadi 79,53%, sedangkan hasil angket mencapai 84,08%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari meningkatnya perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, keberanian mengemukakan pendapat, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan melalui Quizizz. Selain itu, peserta didik terlihat lebih fokus selama proses pembelajaran, lebih percaya diri ketika mengikuti evaluasi, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Suasana kelas

menjadi lebih hidup karena peserta didik terlibat secara aktif, baik secara individu maupun kelompok.

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi pada setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis Quizizz mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui penyajian soal yang menarik, pemberian skor secara langsung, sistem peringkat, serta umpan balik otomatis, peserta didik terdorong untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih serius tanpa merasa terbebani. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), sehingga mereka memiliki kesempatan lebih besar untuk berpartisipasi secara aktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori ARCS yang dikembangkan oleh Keller (1987), yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh empat komponen utama, yaitu *Attention*,

Relevance, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Pada penelitian ini, komponen *Attention* terlihat dari meningkatnya perhatian peserta didik terhadap materi karena tampilan Quizizz yang menarik dan interaktif. Komponen *Relevance* tercermin dari keterkaitan materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi Pendidikan Pancasila. Selanjutnya, komponen *Confidence* terlihat dari meningkatnya keberanian peserta didik dalam menjawab pertanyaan setelah memperoleh pengalaman belajar melalui kuis interaktif. Sementara itu, komponen *Satisfaction* tampak dari rasa puas peserta didik ketika memperoleh skor, umpan balik, dan penghargaan atas hasil belajar yang dicapai sehingga mendorong mereka untuk terus meningkatkan prestasi belajarnya.

Temuan penelitian ini juga mendukung pendapat Yaumi (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang mampu membangun interaksi antara guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat pendapat

Zhao (2019) yang menyatakan bahwa Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis *game-based learning* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Temuan ini juga sejalan dengan **Salsabila (2020)** yang menyatakan bahwa Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi sekaligus evaluasi pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran digital berbasis Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut dibuktikan melalui peningkatan persentase motivasi belajar dari kondisi prasiklus sebesar 50,50%, meningkat menjadi 63,79% pada Siklus I, dan mencapai 79,53% pada Siklus II berdasarkan hasil observasi. Hasil angket juga menunjukkan peningkatan dari 60,46% pada Siklus I menjadi 84,08% pada Siklus II. Dengan demikian, penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian,

keaktifan, rasa percaya diri, ketekunan, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran digital berbasis Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII.II SMP Negeri 5 Koto XI Tarusan. Peningkatan motivasi belajar terlihat pada setiap siklus penelitian, baik berdasarkan hasil observasi maupun hasil angket. Sebelum tindakan diberikan, motivasi belajar peserta didik berada pada kategori rendah dengan persentase sebesar 50,50%. Setelah penerapan Quizizz pada Siklus I, motivasi belajar meningkat menjadi 63,79% berdasarkan hasil observasi dan 60,46% berdasarkan hasil angket. Perbaikan tindakan pada Siklus II menghasilkan peningkatan yang lebih optimal, yaitu mencapai 79,53% berdasarkan hasil observasi dan 84,08% berdasarkan hasil angket, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Penggunaan Quizizz mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Fitur kuis interaktif, umpan balik secara langsung, serta sistem skor dan peringkat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif, fokus, percaya diri, antusias, dan tekun dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, & Sumendap. (2022). *Pembelajaran konvensional*.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- DiBenedetto, M. K., & Schunk, D. H. (2020). *Motivation in education: Theory, research, and applications*.
- Eros. (2020). Motivasi belajar dan prokrastinasi akademik.
- Hae, Y., Tantu, Y. R., & Widiastuti. (2021). Motivasi belajar dalam pembelajaran.
- Keller, J. M. (1987). *Development and use of the ARCS model of instructional design*. Journal of Instructional Development, 10(3), 2–10.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. New York: Springer.
- Nurhayati. (2021). Motivasi belajar peserta didik.
- Pramono. (2020). Motivasi sebagai faktor pencapaian tujuan pendidikan.
- Rahma. (2023). Media pembelajaran digital.
- Salsabila. (2020). Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. (2020). Motivasi belajar peserta didik.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivasi dalam pembelajaran.
- Sunoto. (2017). Pendidikan Pancasila sebagai sistem filsafat.
- Suyahmo. (2018). Pendidikan Pancasila dan pembentukan karakter.

Undang-Undang Republik Indonesia
Nomor 20 Tahun 2003 tentang
Sistem Pendidikan Nasional.

Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan
pengukurannya*. Jakarta: Bumi
Aksara.

Yaumi, M. (2021). *Media dan
teknologi pembelajaran*. Jakarta:
Kencana.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to
improve learning motivation
through game-based learning.