

## IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MENGUNAKAN *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMPN 3 BOLO

Muhammad Faisal<sup>1</sup>, Muslimin<sup>2</sup>, Lisda Ramdhani<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Informatika, STKIP Harapan Bima

Surel: [faisalfesal43@gmail.com](mailto:faisalfesal43@gmail.com)

**Abstract:** *This research aims to analyze the implementation of digital-based learning media using Quizizz in enhancing student learning motivation at SMPN 3 Bolo. The research method employed is a descriptive quantitative approach with 20 seventh-grade students selected through purposive sampling as the research subjects. Data were collected through direct observation and analysis of digital activity logs from the Quizizz platform, which contained educational puzzle questions during two learning sessions. The research results show significant improvements across various learning motivation indicators. Students' average scores increased from 60.5 to 75.2 (a 24.3% increase), active participation levels rose from 60.5% to 75.5%, and success rates experienced an increase from 70.5% to 80.5%. Learning efficiency was also evident from a 24.7% reduction in average completion time. Behavioral observations of students showed improvements in enthusiasm (10%), active participation in discussions (20%), focus and concentration (18.7%), and positive competitive interaction (24.6%). The distribution of motivation categories showed that 80% of students were in the high and very high motivation categories, with no students in the low motivation category. This research concludes that the implementation of Quizizz as a digital-based learning medium is effective in enhancing student learning motivation through gamification features that create a competitive and enjoyable learning environment. Despite limitations in sample size and research duration, the consistent improvement across various indicators demonstrates that Quizizz can serve as an effective alternative solution to address low learning motivation in conventional learning approaches.*

**Keywords:** *Digital Learning Media, Quizizz, Learning Motivation*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 3 Bolo. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas VII yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan analisis log aktivitas digital dari platform *Quizizz* yang berisi soal-soal teka-teki edukatif selama dua sesi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada berbagai indikator motivasi belajar. Skor rata-rata siswa meningkat dari 60,5 menjadi 75,2 (naik 24,3%), tingkat partisipasi aktif meningkat dari 60,5% menjadi 75,5%, dan tingkat keberhasilan mengalami kenaikan dari 70,5% menjadi 80,5%. Efisiensi pembelajaran juga terlihat dari penurunan waktu pengerjaan rata-rata sebesar 24,7%. Observasi perilaku siswa menunjukkan peningkatan antusiasme (10%), partisipasi aktif dalam diskusi (20%), fokus dan konsentrasi (18,7%), serta interaksi kompetitif yang positif (24,6%). Distribusi kategori motivasi menunjukkan 80% siswa berada pada kategori motivasi tinggi dan sangat tinggi, tanpa ada siswa yang berada pada kategori motivasi rendah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui fitur gamifikasi yang menciptakan lingkungan pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan. Meskipun terdapat keterbatasan dalam hal jumlah sampel dan durasi penelitian, konsistensi peningkatan pada berbagai indikator menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat menjadi alternatif solusi efektif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran konvensional.

**Kata kunci:** Media pembelajaran digital, *Quizizz*, motivasi belajar

## PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini tidak bisa dipandang sekunder lagi karena telah menjadi kebutuhan primer bagi semua orang. Oleh karena itu, keberadaannya menjadi aspek krusial dalam meningkatkan potensi sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas (Sari et al., 2024). Pendidikan memegang peran kunci dalam menciptakan kemajuan ini, kehadiran media pembelajaran berbasis digital berperan sebagai pendorong signifikan dalam meningkatkan aktivitas belajar. Oleh sebab itu, pendidikan memegang peran krusial dalam membekali calon pemimpin masa depan dengan kompetensi yang relevan untuk menyongsong kemajuan era global (Sriyanta, 2023). Inovasi digital tidak sekedar mentransformasi metode pembelajaran lama, melainkan juga menciptakan ruang bagi dunia pendidikan agar lebih relevan dengan kemajuan zaman.

Perkembangan teknologi dibidang pendidikan diawali dengan penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses belajar-mengajar (Habibah et al., 2020). Setiap pendidikan di suatu lembaga pendidikan wajib menyusun perangkat ajar secara komprehensif dan terstruktur agar pembelajaran lebih interaktif menarik, serta mendorong keaktifan siswa (Rahmawati et al., 2022).

Media pembelajaran adalah semua alat yang digunakan untuk meningkatkan konsentrasi dan kemampuan siswa guna mendukung proses belajar (Tafonao, 2018). Beberapa temuan penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran memiliki posisi yang sangat signifikan dalam mendukung kesuksesan proses belajar mengajar.

Pembelajaran juga memerlukan media yang memenuhi standar tertentu untuk menumbuhkan minat siswa, sehingga mereka dapat berpartisipasi secara aktif selama proses belajar (Solikah, 2020). Tanpa dukungan media pembelajaran yang memadai, motivasi belajar siswa akan mengalami penurunan. Sebaliknya, pemanfaatan media pembelajaran yang lebih intensif akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran berperan sebagai alat penyampai materi edukatif dari pengajar kepada pelajar, sedangkan metode pembelajaran fokus pada penyusunan materi dan teknik (IKHSAN, 2022). Proses pembelajaran yang menarik, yang dihadirkan melalui penggunaan media oleh guru, menjadi penyebab meningkatkan pencapaian siswa dan mudah dipahami, efisiensi belajar yang lebih baik, peningkatan konsentrasi siswa, motivasi belajar yang lebih tinggi, pengalaman belajar yang lebih mendalam, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Diantara berbagai jenis media pembelajaran, salah satu yang kini populer adalah media berbasis gamifikasi. Games adalah sebuah konsep yang memfasilitasi interaksi antar pemain melalui penerapan aturan-aturan yang sudah ditetapkan demi pencapaian sebuah tujuan (Salsabila et al., 2020). Namun disisi lain game juga dapat menyebabkan kecanduan dan menurunkan semangat belajar siswa.

*Quizizz* hadir sebagai salah satu platform digital yang memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung proses belajar mengajar. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan mudah dioperasikan, sehingga dapat digunakan oleh guru bahkan yang memiliki keterbatasan pengalaman dalam bidang teknologi.

Fitur-fitur gamifikasi seperti pilihan tema, avatar, serta backsound musik yang disediakan *Quizizz* menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Inovasi terus dilakukan melalui penambahan fitur-fitur terbaru guna memastikan proses pembelajaran tetap dinamis dan tidak monoton (Brebes, 2025).

*Quizizz* juga berfungsi sebagai alat penyampaian materi sekaligus mengukur pemahaman siswa terhadap konten diajarkan oleh pendidik. Platform ini dilengkapi berbagai fitur menarik seperti sistem peringkat, mode multiplayer, dan kompatibilitas dengan aplikasi pembelajaran lain (Agustina & Ikhlas, 2022).

*Quizizz* merupakan media edukasi berbasis game online yang menyenangkan dan interaktif, dengan akses mudah bagi siswa guru pun dapat memonitor aktivitas belajar sekaligus menganalisis hasil kuis yang dikerjakan oleh peserta didik (Agung Setiawan, 2019). *Quizizz* adalah sebuah platform digital berbasis permainan yang menyediakan latihan soal dan presentasi interaktif, membantu strategis penyampaian materi oleh guru dirancang agar siswa dapat lebih mudah memahaminya (Salsabila et al., 2020). *Quizizz* hadir sebagai solusi teknologi yang membantu pengajar membuat kuis interaktif berbasis online untuk diikuti siswa via perangkat digital. Kehadiran aplikasi ini turut menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sekaligus mampu meningkatkan pencapaian akademik peserta didik (Pohan et al., n.d.).

Motivasi belajar memegang peran krusial sebagai salah satu penentu utama keefektifan suatu proses pembelajaran. Seorang peserta didik dapat mencapai performa belajar yang

optimal apabila memiliki dorongan internal, dalam hal ini adalah motivasi belajar (Supriani et al., 2020). Ketertarikan dan rasa senang yang dimiliki siswa terhadap suatu materi pelajaran akan secara alami mendorong motivasi mereka untuk terus terlibat aktif dalam belajar, yang pada gilirannya berimbas positif pada peningkatan hasil akademik.

Motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak atau pendorong internal yang membangkitkan hasrat seseorang untuk memperoleh pengetahuan. Keberadaan motivasi ini akan mengarahkan aktivitas belajar ke arah yang positif dan membimbing siswa untuk meraih tujuan utama dari proses pembelajaran tersebut. Dengan demikian, ketika seseorang siswa belajar dengan tekun dan didukung oleh motivasi yang kuat, usaha tersebut tidak hanya akan menghasilkan capaian belajar yang optimal tetapi juga memberikan manfaat, baik bagi diri sendiri maupun bagi orang lain (Islam & Sunan, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini akan lebih mengenai aplikasi *Quizizz*, pemanfaatannya sebagai media pembelajaran, serta implikasinya dalam dunia pendidikan. Penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran di era digital memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, dan semangat belajar siswa. Dampak positif tersebut tercermin dari peningkatan keaktifan peserta didik yang berujung pada pencapaian hasil belajar yang maksimal. Atas dasar itu, kajian tentang pengguna *Quizizz* sebagai alat bantu ajar pada era digital memiliki relevansi yang kuat. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi berupa solusi dan arahan strategis guna menyusun

metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di masa yang akan datang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang dilakukan pada satu kelas siswa SMPN 3 Bolo yang berjumlah 20 orang. Kelas dipilih secara purposive dengan mempertimbangkan bahwa siswa memiliki akses terhadap perangkat digital dan terbiasa menggunakan internet untuk pembelajaran. Seluruh siswa dalam kelas tersebut berpartisipasi dalam pembelajaran yang mengintegrasikan media *Quizizz* selama beberapa pertemuan.

Instrumen penelitian ini tidak menggunakan angket maupun tes pretest-posttest. Instrumen utama berupa soal-soal berbentuk teka-teki edukatif yang disusun dalam bentuk kuis interaktif di platform *Quizizz*. Teka-teki mencakup aspek logika, penalaran, pemahaman materi, serta permainan bahasa yang menantang namun tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, data digital yang dihasilkan dari log aktivitas siswa pada *Quizizz* menjadi bagian dari instrumen kuantitatif, seperti skor, kecepatan menjawab, jumlah soal diselesaikan, dan tingkat keberhasilan berturut-turut.

Prosedur penelitian dimulai dengan merancang sesi pembelajaran menggunakan *Quizizz* berisi soal-soal teka-teki, yang dijalankan dalam dua kali pertemuan. Pada setiap sesi, siswa mengikuti kuis interaktif yang berisi 5–10 soal teka-teki dengan waktu terbatas. Guru dan peneliti melakukan pengawasan langsung selama sesi berlangsung, serta mencatat perilaku siswa seperti antusiasme, partisipasi aktif, dan keterlibatan dalam menyelesaikan soal. Setelah setiap sesi,

peneliti mengunduh dan mengarsipkan data aktivitas siswa dari platform *Quizizz*.

Teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui dua cara: (1) observasi langsung terhadap perilaku siswa saat sesi kuis berlangsung, khususnya keterlibatan dan reaksi siswa saat menghadapi teka-teki; dan (2) data kuantitatif dari log *Quizizz* yang mencakup jumlah soal dijawab, jumlah jawaban benar, waktu pengerjaan rata-rata, dan skor akhir setiap siswa. Data ini kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat pola keterlibatan dan konsistensi siswa selama kegiatan berlangsung, yang menjadi indikator tidak langsung dari motivasi belajar mereka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama dua sesi pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* yang berisi soal-soal teka-teki edukatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari log aktivitas siswa menunjukkan pola keterlibatan dan konsistensi yang dapat dijadikan indikator motivasi belajar.

**Tabel 1. Hasil Aktivitas Siswa pada Platform *Quizizz***

No	Indikator Pengukuran	Sesi 1	Sesi 2	Rata-rata
1	Jumlah soal diselesaikan (dari 10 soal)	7.2	8.2	7.7
2	Tingkat keberhasilan (%)	70.5	80.5	75.5
3	Waktu pengerjaan rata-rata (detik/soal)	40.5	30.5	35.5
4	Skor rata-rata	60.5	75.2	67.9

	(dari 90)			
5	Tingkat partisipasi (%)	60.5	75.5	68.0

Hasil aktivitas siswa menunjukkan peningkatan konsisten dari sesi pertama ke sesi kedua pada semua indikator pengukuran. Jumlah soal yang diselesaikan meningkat dari 7.2 menjadi 8.2 soal (peningkatan 13.9%). Tingkat keberhasilan mengalami kenaikan dari 70.5% menjadi 80.5% (peningkatan 10 poin persentase). Waktu pengerjaan rata-rata menurun dari 40.5 detik menjadi 30.5 detik per soal, menunjukkan peningkatan efisiensi sebesar 24.7%.

**Tabel 2. Distribusi Kategori Motivasi Belajar Berdasarkan Skor *Quizizz***

Kategori Motivasi	Rentang Skor	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat tinggi	80-90	6	30%
Tinggi	65-80	10	50%
Sedang	40-60	4	20%
Rendah	20-40	0	0%
Sangat rendah	0-20	0	0%

Distribusi kategori motivasi menunjukkan hasil yang positif dengan 16 siswa (80%) seluruh siswa memiliki motivasi yang tergolong tinggi hingga sangat tinggi, dan tidak ada yang bermotivasi rendah.

**Tabel 3. Hasil Observasi Perilaku Siswa**

Aspek yang Diamati	Sesi 1	Sesi 2	Peningkatan
Antusiasme dalam	75 %	85 %	+10%

mengikuti pembelajaran			
Partisipasi aktif dalam diskusi	60 %	72 %	+20%
Fokus dan konsentrasi selama kuis	75 %	89 %	+18.7%
Interaksi kompetitif yang positif	65 %	81 %	+24.6%
Kemauan mengulang aktivitas	85 %	98 %	+15.3%

Hasil observasi langsung menunjukkan perubahan positif dalam perilaku dan keterlibatan siswa pada semua aspek yang diamati.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis digital berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 3 Bolo. Hal ini terlihat dari peningkatan konsisten dalam berbagai indikator pengukuran antara sesi pertama dan kedua. Peningkatan skor rata-rata dari 60.5 menjadi 75.2 (naik 14.7 poin atau 24.3%) menunjukkan bahwa siswa tidak hanya termotivasi untuk berpartisipasi, tetapi juga mengalami peningkatan pemahaman materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Ragillia et al., 2025) yang menyatakan bahwa elemen gamifikasi dalam *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Tingkat partisipasi aktif siswa yang meningkat dari 60.5% menjadi 75.5% (peningkatan 24.8%) menunjukkan bahwa fitur-fitur interaktif

*Quizizz* berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik. Penurunan waktu pengerjaan rata-rata dari 40.5 detik menjadi 30.5 detik per soal mengindikasikan peningkatan kepercayaan diri dan kecepatan berpikir siswa. Penggunaan teknologi seperti *Quizizz* dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat. Platform *Quizizz* terbukti efektif tidak hanya dalam mendorong semangat belajar siswa, tetapi juga dalam membina kecakapan menyelesaikan masalah serta kemampuan analisis yang kritis (Muhamad et al., 2025).

Observasi menunjukkan peningkatan interaksi kompetitif yang positif sebesar 24.6% antara sesi pertama dan kedua (dari 65% menjadi 81%). Hal ini mengindikasikan bahwa sistem peringkat dan elemen kompetisi dalam *Quizizz* berhasil mendorong siswa untuk berusaha lebih keras tanpa menimbulkan tekanan berlebihan. Distribusi kategori motivasi menunjukkan hasil yang menggembarakan dengan 80% semua siswa termotivasi dengan tingkat yang tinggi sampai sangat tinggi, dan tidak ada yang motivasinya rendah.

Salah satu platform evaluasi pembelajaran yang banyak diminati saat ini adalah *Quizizz* mobile. Aplikasi berbasis online ini dapat diakses secara praktis melalui perangkat smartphone maupun tablet. Fitur utamanya yang mengadopsi unsur-unsur permainan (gamifikasi) berpotensi meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Jamilah, 2025). Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran digital terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Peningkatan fokus dan konsentrasi siswa sebesar 18.7% (dari

75% menjadi 89%) menunjukkan bahwa media digital dapat membantu mengatasi masalah attention span yang sering dihadapi dalam pembelajaran konvensional.

Hasil ini mendukung argumen (Agung Setiawan, 2019) implementasi platform ini diharapkan menjadi inspirasi bagi pendidik untuk lebih membuka diri terhadap pemanfaatan teknologi, agar proses belajar mengajar tidak lagi bersifat satu arah, namun juga fokus pada pengembangan ketertarikan dan dorongan belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 20 siswa kelas VII SMPN 3 Bolo, implementasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan *Quizizz* menunjukkan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan skor rata-rata motivasi dari 60.5 menjadi 75.2 atau sebesar 24.3%, disertai dengan meningkatnya tingkat partisipasi aktif hingga 75.5% dan 80% siswa berada pada kategori motivasi tinggi, membuktikan efektivitas fitur gamifikasi dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan. Penggunaan soal-soal teka-teki edukatif dalam platform ini juga berhasil meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa, terbukti dari penurunan waktu pengerjaan rata-rata sebesar 24.7% dan peningkatan tingkat keberhasilan dari 70.5% menjadi 80.5%. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal jumlah sampel yang terbatas, durasi penelitian yang singkat, dan tidak adanya kelompok kontrol, namun konsistensi peningkatan pada berbagai indikator menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat menjadi alternatif solusi yang efektif untuk mengatasi

masalah rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran konvensional, dengan rekomendasi untuk integrasi berkelanjutan dalam sistem pembelajaran disertai dukungan infrastruktur teknologi yang memadai dan penelitian lanjutan yang lebih komprehensif.

#### DAFTAR RUJUKAN

Agung Setiawan. (2019). Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019*, 2685–5852, 167–173.

Agustina, R., & Ikhlas, A. (2022). Analisis Kesulitan Mahasiswa Menulis Karya Ilmiah Di Stkip Muhammadiyah Sungai Penuh. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 5(4), 6. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v5i4.11565>

Brebes, N. T. R. T. D. T. S. U. M. S. (2025). iPEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR Nike. : : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.

Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1>

070

IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>

Islam, U., & Sunan, N. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Siswa. *WACANA : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 7(2).

Jamilah, J. (2025). *Improving Learning Outcomes and Student Motivation Through Quizizz Mobile : Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Quizizz Mobile*. 26(3), 1–10. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1458>

Muhamad, Rusmiati, R., & Aliyyah. (2025). PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 6 SDN 28 MELAYU KOTA BIMA PADA MATA PELAJARAN IPAS Muhamad1,. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 752–759.

Pohan, M. M., Bobbi, M., & Nasution, K. (n.d.). *Implementasi Media Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Teks Negosiasi Siswa SMK Pemda Rantauprapat 1 Institut Agama Islam Negeri Kerinci Jambi 2 ' 3 Universitas Al Washliyah Labuhanbatu Sumatera Utara E-mail : Submitted : Reviewed : Accepted : 1–8.*

- Ragillia, D. I., Ilmi, F. N., Arti, A. N., Mubarak, A. F., Kamal, M. B. A., & Riskiana. (2025). PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL QUIZZ SEBAGAI ALAT INOVATIF UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 3, 26–32.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sari, R. A., Siregar, M. F. Z., & Nurhamidah, N. (2024). Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 1(1), 10–22. <https://doi.org/10.51178/cjerss.v5i3.2019>
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Sriyanta, A. (2023). Kemajuan Digital Dalam Pembelajaran Mengubah Paradigma Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 312–325. <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/th/article/view/205>
- Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/90>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>