

## Gamifikasi Dalam Teori: Efektivitas Quizizz Pada Pembelajaran Evaluasi Hasil Belajar

Lutfia Yasmin<sup>1)\*</sup>, Mentari Arisyid Mulyadi<sup>2)</sup>, Peni Anggriani<sup>3)</sup>, Karl Fritzs Pasaribu<sup>4)</sup>,  
Chairiza Azmi<sup>5)</sup>, Deddy Ray Girsang<sup>6)</sup>

<sup>1)\*, 2), 3), 4), 5), 6)</sup>Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia, [lutfiyasmin@unimed.ac.id](mailto:lutfiyasmin@unimed.ac.id),  
[mentari07@unimed.ac.id](mailto:mentari07@unimed.ac.id), [kfpasaribu@unimed.ac.id](mailto:kfpasaribu@unimed.ac.id), [fennianggria@unimed.ac.id](mailto:fennianggria@unimed.ac.id),  
[azmichairiza@unimed.ac.id](mailto:azmichairiza@unimed.ac.id), [raygirsang@unimed.ac.id](mailto:raygirsang@unimed.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi dalam pembelajaran mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan instrumen berupa hasil tes dan survei mahasiswa. Penelitian melibatkan 38 responden yang terdiri dari 28 perempuan (73,68%) dan 10 laki-laki (26,32%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa (65,8%) memperoleh nilai pada rentang 81–100, dengan rata-rata akurasi jawaban mencapai 85%–90%. Tidak terdapat mahasiswa yang memperoleh nilai di bawah 60%. Rata-rata waktu pengerjaan soal berkisar antara 10 hingga 13 detik, yang mengindikasikan efisiensi dalam pemahaman dan kecepatan respons. Hasil survei menunjukkan bahwa 86,9% mahasiswa setuju atau sangat setuju bahwa Quizizz efektif digunakan sebagai media evaluasi. Fitur gamifikasi seperti skor real-time, leaderboard, dan umpan balik instan dinilai mampu meningkatkan keterlibatan, interaktivitas, dan motivasi belajar. Oleh karena itu, Quizizz dianggap sebagai alat evaluasi yang efektif dan relevan untuk mendukung pembelajaran di perguruan tinggi.

**Kata Kunci:** *Efektivitas, Quizizz, Gamifikasi, Pembelajaran*

### Abstract

This study aimed to examine the effectiveness of the Quizizz application as a gamified evaluation tool in the Evaluation of Learning Outcomes course. A descriptive quantitative method was employed, using test results and student surveys as research instruments. The study involved 38 respondents, consisting of 28 females (73.68%) and 10 males (26.32%). The findings show that the majority of students (65.8%) scored within the 81–100 range, with an average answer accuracy of 85%–90%. No students scored below 60%. The average time spent per question ranged from 10 to 13 seconds, indicating efficiency in comprehension and response speed. Survey results reveal that 86.9% of students agreed or strongly agreed that Quizizz is effective as an evaluation medium. Gamification features such as real-time scoring, leaderboards, and instant feedback were perceived to enhance engagement, interactivity, and learning motivation. Therefore, Quizizz is considered an effective and relevant tool to support learning evaluation in higher education.

**Keywords:** *Effectiveness, Quizizz, Gamification, Learning*

## PENDAHULUAN

Perubahan zaman yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya transformasi besar dalam dunia pendidikan, baik dari sisi metode, media, maupun pendekatan pembelajaran (Pratistiningsih dkk., 2024). Dalam konteks perguruan tinggi, inovasi dalam strategi pembelajaran menjadi suatu keharusan agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini (Nooviar, 2024).

Namun, pada kenyataannya, metode konvensional masih menjadi pendekatan dominan yang digunakan oleh banyak pendidik. Metode ini bersifat satu arah, kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik, dan sering dianggap membosankan (Kapoh & Komarudin, 2023). Metode ceramah hanya menekankan pada penyampaian materi cenderung membuat peserta didik pasif dan tidak memberikan ruang untuk berpikir kritis maupun eksploratif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Sutikno, 2020).

Perubahan paradigma dalam dunia pendidikan saat ini menuntut proses pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Teknologi menjadi elemen penting yang tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam era digital (Criollo-C dkk., 2021). Inovasi pembelajaran sangat diperlukan dalam konteks pembelajaran tinggi, karena karakteristik mahasiswa yang cenderung lebih aktif secara praktik namun sering menghadapi tantangan dalam memahami konsep teoretis.

Salah satu pendekatan inovatif yang muncul dari perkembangan teknologi tersebut adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan seperti pembelajaran di kelas (Khaldi dkk., 2023; Yaniaja dkk., 2021). Gamifikasi telah terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik (Haryani dkk., 2023; Saleem dkk., 2022). Gamifikasi yang diterapkan secara tepat dalam lingkungan pendidikan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan, khususnya pada generasi digital native yang tumbuh dengan perangkat teknologi. Elemen-elemen seperti poin, tantangan, sistem peringkat, dan umpan balik langsung, mampu meningkatkan fokus dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Hamari dkk., 2014).

Quizziz merupakan platform evaluasi interaktif berbasis web dan mobile yang memungkinkan pengajar memberikan kuis kepada peserta didik secara real-time, dengan sistem umpan balik otomatis dan peringkat yang ditampilkan secara langsung (Suhartatik, 2020; Yatimah dkk., 2024). Penggunaan media Quizziz berperan dalam pembelajaran aktif, interaktif, menyenangkan, dan modern di era digitalisasi (Inderanata, 2023; Nurjannah dkk., 2021).

Noviasmy dkk (2023) menemukan bahwa penggunaan Quizziz dalam ujian tengah semester bagi mahasiswa program studi Bahasa Inggris di IAIN Parepare menunjukkan hasil yang positif, dengan tingkat keberhasilan menjawab soal sebesar 78% dan 85% mahasiswa lebih memilih Quizziz dibanding metode evaluasi lainnya seperti kertas atau Google Form. Mahasiswa menyatakan bahwa Quizziz membuat ujian menjadi tidak membosankan, lebih menantang, dan memotivasi untuk belajar lebih giat.

Dalam konteks pembelajaran aktif dan evaluasi berbasis teknologi, Caserta dkk., (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan *Student Response System* (SRS) berbasis *smartphone*, seperti Quizziz atau Kahoot!, menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki daya prediktif yang kuat terhadap performa akademik, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan memungkinkan deteksi dini terhadap mahasiswa yang mengalami kesulitan belajar.

Penelitian lainnya oleh Nguyen-Viet dkk., (2023) pada 255 mahasiswa di Vietnam juga menunjukkan bahwa elemen-elemen gamifikasi seperti kompetisi, tantangan dapat memengaruhi motivasi intrinsik, keterlibatan, kepuasan, dan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan gamifikasi berkontribusi besar terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih baik melalui peningkatan fokus dan keterlibatan aktif mahasiswa.

Walaupun telah banyak penelitian mengenai gamifikasi dan Quizziz, kajian yang secara spesifik mengevaluasi efektivitas Quizziz dalam mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar untuk mahasiswa kejuruan di bidang Tata Boga masih sangat terbatas. Padahal, kemampuan mahasiswa untuk memahami dan menerapkan konsep evaluasi sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan vokasi dan praktik pengajaran di masa depan.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengukur efektivitas penggunaan aplikasi Quizziz dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, dan motivasi mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi penting dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa vokasional masa kini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan gamifikasi berbasis aplikasi Quizziz dalam pembelajaran mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar. Subjek penelitian adalah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar pada Program Studi Tata Boga di Universitas Negeri Medan. Total responden terdiri dari 38 mahasiswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuis interaktif Quizziz yang terdiri dari soal pilihan ganda serta angket yang digunakan untuk mengukur persepsi responden terhadap penggunaan gamifikasi berbasis aplikasi Quizziz dalam pembelajaran mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar. Adapun soal pilihan ganda dirancang untuk mengukur pemahaman konsep dasar tentang materi evaluasi hasil belajar.

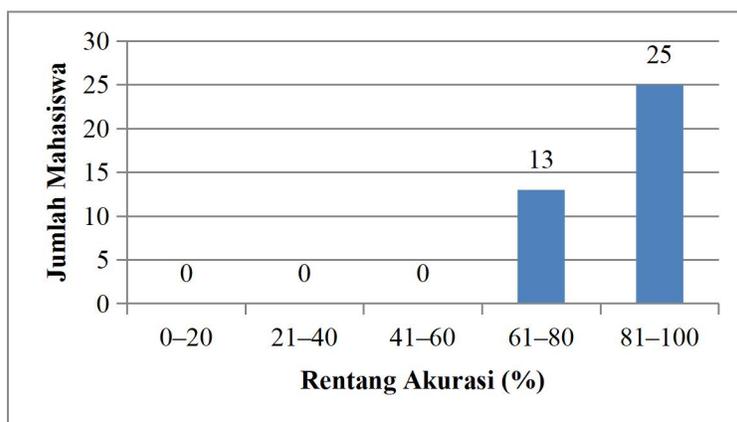
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian ini, karakteristik responden menjadi salah satu aspek penting yang dianalisis untuk memberikan gambaran umum mengenai latar belakang partisipan yang terlibat. Identitas gender responden dipertimbangkan sebagai bagian dari konteks demografis yang dapat memengaruhi preferensi maupun respons terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Tabel 1. Total Partisipan Survei Kuantitatif Berdasarkan Gender

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Perempuan	28	73,68%
2	Laki-laki	10	26,32%
	Total	38	100%

Data penelitian dikategorikan menjadi hasil tes dan hasil survey. Berdasarkan hasil tes, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizziz sebagai media pembelajaran dan evaluasi memberikan hasil yang positif terhadap capaian belajar mahasiswa. Hasil tes dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Distribusi Akurasi Mahasiswa Berdasarkan Rentang Nilai

Gambar 1 menunjukkan bahwa rentang 81–100% mendominasi dengan 25 mahasiswa, menandakan mayoritas memiliki pemahaman yang baik terhadap materi. Rentang 61–80% mencakup 13 mahasiswa, menunjukkan perlunya penguatan materi bagi kelompok ini. Tidak ada mahasiswa yang berada pada rentang 0–60%, menunjukkan bahwa semua peserta mampu menjawab lebih dari setengah pertanyaan dengan benar.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa rata-rata akurasi jawaban mahasiswa berada pada kisaran 85%–90%, menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memahami materi yang diajarkan. Soal dengan tingkat akurasi tertinggi mencapai 94%, sementara soal dengan akurasi terendah tetap berada di atas 80%. Sebagian besar soal dijawab oleh seluruh mahasiswa. Jumlah jawaban salah sangat sedikit (hanya 1–3 mahasiswa), menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menjawab dengan benar secara konsisten.

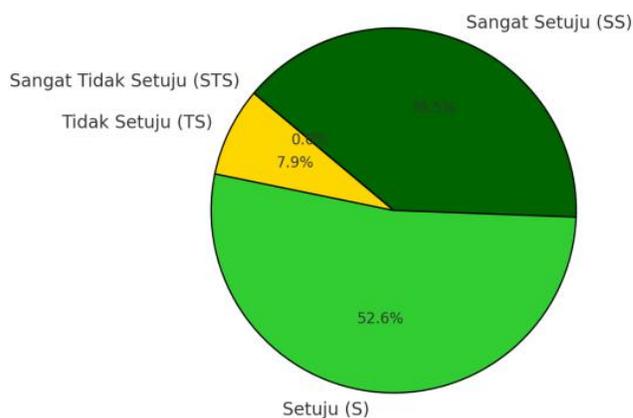
Waktu rata-rata pengerjaan per soal berada pada kisaran 10–13 detik, yang mencerminkan bahwa mahasiswa dapat memahami pertanyaan dan menjawabnya dengan cepat. Ini juga menunjukkan bahwa Quizziz sebagai media evaluasi memberikan tantangan yang sesuai tanpa membuat mahasiswa terbebani secara kognitif. Quizziz memberikan umpan balik langsung dan menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan. Ini sangat berbeda dengan metode ceramah konvensional yang cenderung satu arah dan membuat mahasiswa pasif. Pembelajaran interaktif dengan gamifikasi terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman konsep.

Temuan ini didukung oleh Mas'ud dkk., (2024) yang menyatakan bahwa Quizizz mendorong keterlibatan kognitif melalui pertanyaan langsung, kompetisi waktu nyata, dan umpan balik instan, yang berkontribusi pada peningkatan performa akademik mahasiswa.

Temuan ini mendukung studi Isma dkk., (2023) yang menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mempercepat proses pemahaman konsep. Selain itu, riset oleh Caserta dkk., (2021) juga menunjukkan bahwa sistem seperti Quizizz secara efektif mendeteksi pemahaman siswa dengan waktu respons yang cepat dan akurat, serta memberikan prediktor kuat terhadap hasil belajar.

Tingginya rata-rata akurasi ini mencerminkan bahwa Quizizz tidak hanya menyenangkan secara teknis, tetapi juga mampu mendorong pembelajaran mendalam (deep learning). Hal ini diperkuat oleh studi Romadhon (2024) yang menyatakan bahwa fitur personalisasi dan umpan balik otomatis dalam gamifikasi berbasis AI dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Penelitian oleh Awaliyah dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan Quizizz dalam materi Bahasa Indonesia menunjukkan peningkatan pemahaman kalimat efektif yang signifikan. Rata-rata capaian akademik mengalami kenaikan dibandingkan pembelajaran tanpa gamifikasi. Sejalan dengan itu, Oviyanti dan Ananda (2024) menyatakan bahwa integrasi media digital seperti *Quizizz* secara signifikan meningkatkan ketertarikan mahasiswa terhadap pembelajaran daring dan berdampak positif terhadap nilai akademik serta kecepatan pemahaman soal.



Gambar 2. Tanggapan Mahasiswa Terkait Efektivitas Penggunaan Gamifikasi Berbasis Aplikasi Quizizz

Berdasarkan data tanggapan dari 38 mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar, hasil menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memberikan respon positif terhadap efektivitas metode gamifikasi ini. Sebanyak 39,5% (15 orang) mahasiswa menyatakan sangat setuju, dan 47,4% (18 orang) menyatakan setuju bahwa Quizizz efektif sebagai media evaluasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa

lebih dari 86% mahasiswa merasa terbantu dan termotivasi melalui penggunaan aplikasi ini, baik dalam memahami materi maupun dalam meningkatkan partisipasi selama pembelajaran.

Mayoritas mahasiswa menyatakan bahwa Quizizz membantu untuk memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, dan memperbesar partisipasi aktif dalam kelas. Elemen kompetisi seperti *leaderboard*, penilaian *real-time*, dan visual *feedback* menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Studi Nguyen-Viet dkk., (2023) menemukan bahwa kompetisi dan tantangan dalam gamifikasi meningkatkan motivasi intrinsik dan kepuasan belajar, selaras dengan temuan dari penelitian ini. Hasil serupa juga dikemukakan oleh Abdillah dkk., (2022), yang menekankan pentingnya gamifikasi untuk menciptakan suasana evaluatif yang lebih partisipatif dan tidak membosankan.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Selviani dan Ayuni (2025) yang menyoroti efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan interaktivitas dan semangat belajar mahasiswa pada mata kuliah ekonomi dasar. Elemen-elemen gamifikasi seperti *leaderboard*, skor langsung, dan sistem reward menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Menurut Mas'ud dkk., (2024) gamifikasi membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Hal ini sangat penting dalam konteks pendidikan tinggi, yang sering kali menghadapi tantangan dalam mempertahankan atensi dan antusiasme mahasiswa.

Sementara itu, 10,5% responden tidak setuju, dan hanya 2,6% yang sangat tidak setuju, yang kemungkinan disebabkan oleh kendala teknis seperti akses internet, ketidakterbiasaan menggunakan aplikasi digital, atau preferensi pribadi terhadap metode evaluasi tradisional. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan gamifikasi seperti Quizizz layak diterapkan secara lebih luas, terutama untuk meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa dan memfasilitasi umpan balik langsung yang sulit diperoleh dari metode evaluasi konvensional seperti ceramah atau ujian tulis. Hal ini juga dijumpai dalam studi oleh Rusli (2025), yang menyebut bahwa tantangan utama implementasi gamifikasi terletak pada kesiapan infrastruktur dan literasi digital mahasiswa.

## **KESIMPULAN**

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memperoleh nilai tinggi dengan rata-rata akurasi jawaban mencapai 85%–90%. Tidak ditemukan peserta dengan skor di bawah 60%, dan waktu pengerjaan rata-rata berada pada kisaran 10–13 detik, menandakan pemahaman konsep yang baik serta efisiensi dalam menjawab. Data ini mengindikasikan bahwa Quizizz mampu menyajikan soal dengan tantangan yang sesuai tanpa memberikan beban kognitif yang berlebihan. Kemampuan aplikasi ini untuk memberikan umpan balik langsung dan menciptakan suasana kompetitif turut mendukung peningkatan pemahaman konseptual mahasiswa.

Respon mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz juga sangat positif. Sebagian besar merasa terbantu dan termotivasi dengan pendekatan gamifikasi, yang terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan metode

ceramah konvensional. Elemen-elemen seperti skor real-time, leaderboard, dan visualisasi hasil secara langsung berkontribusi pada peningkatan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Hasil temuan ini diperkuat oleh berbagai studi terkini yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz di berbagai disiplin ilmu dan jenjang pendidikan berdampak pada peningkatan hasil belajar, motivasi, serta pengalaman belajar digital yang lebih baik. Aplikasi ini tidak hanya relevan untuk proses evaluasi, tetapi juga dapat menjadi bagian integral dalam pembelajaran berbasis teknologi di era digital. Dengan demikian, Quizizz layak diadopsi secara luas dalam proses evaluasi pembelajaran di pendidikan tinggi, khususnya dalam konteks pendidikan vokasi, untuk mendukung pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan berbasis teknologi.

#### DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01). <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Awaliyah, M., Cahyani, P. A., & Yogyakarta, U. N. (2025). *Peningkatan Pemahaman Kalimat Efektif pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia dengan Media Permainan Daring*. 2(2), 31–40.
- Caserta, S., Tomaiuolo, G., & Guido, S. (2021). Use of a smartphone-based Student Response System in large active-learning Chemical Engineering Thermodynamics classrooms. *Education for Chemical Engineers*, 36. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.02.003>
- Criollo-C, S., Guerrero-Arias, A., Jaramillo-Alcázar, Á., & Luján-Mora, S. (2021). Mobile learning technologies for education: Benefits and pending issues. *Applied Sciences (Switzerland)*, 11(9). <https://doi.org/10.3390/app11094111>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Haryani, H., Wahid, S. M., Anandha, F., & Fariq, M. F. (2023). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2). <https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.250>
- Inderanata, R. N. (2023). Investigating Student Learning Outcome using Quizizz in Engineering Students. *Mobile and Forensics*, 4(2), 127–136. <https://doi.org/10.12928/mf.v4i2.7018>
- Isma, A., Fadhilatunisa, D., Juharman, M., Azzahra, A. S. P., & Al Faruq, A. F. (2023). Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal MediaTIK*, 6(2). <https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i2.45762>
- Kapoh, R. J., & Komarudin, M. A. (2023). *Ragam Metode Pembelajaran: Pedoman Bagi Pengajar dan Calon Pengajar dalam Melaksanakan Proses Belajar Mengajar Terkini, Efektif dan Menyenangkan*. Lakeisha.
- Khalidi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. In *Smart Learning Environments* (Vol. 10, Issue 1). <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>
- Mas'ud, Malik, M. A., Julia, N., Mujahidah, N., Putri, S., Silmar, S., Yunus, S. A., Satriyani, S., Nurdin, T. K., & Dari, W. (2024). Praktik Baik Pemanfaatan Quizizz sebagai Asesmen yang Menyenangkan dalam Menghadapi Era Digitalisasi. *J . A . I: Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(3), 913–919. <https://dmi-journals.org/jai/article/view/226>
- Nguyen-Viet, B., Nguyen-Viet, B., & Nguyen-Duy, C. (2023). Dataset on the effect of gamification elements on learning effectiveness among Vietnamese students. *Data in Brief*,

51. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2023.109734>
- Nooviar, M. S. (2024). Studi Komparatif antara Metode Pembelajaran Konvensional dan E-Learning pada Pendidikan Tinggi di Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3346–3355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7310>
- Noviasmy, Y., Hasanah, N., & Dalle, A. (2023). Applying Quizizz Application as An Assessment Tool for EFL Students. *Inspiring: English Education Journal*, 6(1), 12–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.35905/inspiring.v6i1.4835>
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). EFEKTIFITAS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2). <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>
- Oviyanti, F., & Ananda, W. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar melalui Media Pembelajaran Online (Quizizz) pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. *PAKAR Pendidikan*, 22(2), 118–126.
- Pratistiningsih, D., Muhlisin, A., Harsono, & Utama. (2024). INOVASI PENDIDIKAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN OUTCOME. *Kabilah: Journal of Social Community*, 9(2), 144–155.
- Romadhon, M. (2024). Efektivitas Media Gamifikasi Quizizz Berbantuan Artificial Intelligence Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Rusli, T. S. (2025). Pengalaman Mahasiswa PGSD Papua Menggunakan Quizizz Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 639–650.
- Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F. (2022). Gamification Applications in E-learning: A Literature Review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1). <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>
- Selviani, A., & Ayuni, R. (2025). Penggunaan Aplikasi Kahoot Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Akuntansi. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 38–44.
- Suhartatik, T. (2020). *BEST PRACTICE Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book.
- Sutikno, M. S. (2020). *Strategi Pembelajaran*. Adanu Abimata.
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., Devana, & Tashya, V. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>
- Yatimah, D., Ansori, A., & Hermawan, Y. (2024). *Pemanfaatan Platform Digital Untuk Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bayfa Cendekia Indonesia.