

SISTEMATIK LITERATURE REVIEW: EFEKTIVITAS QUIZIZZ SEBAGAI ASESMEN PEMBELAJARAN BAHASA DI SEKOLAH DASAR BERBASIS GAMIFIKASI

SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: THE EFFECTIVENESS OF QUIZIZZ AS A GAMIFICATION-BASED LANGUAGE LEARNING ASSESSMENT IN ELEMENTARY SCHOOLS

Galuh Rahajeng Putri Winata¹, Amelia Dwitaningtyas², Layinatushifa³, Rani Setiawaty⁴

Universitas Muria Kudus^{1,2,3,4}

202433070@std.umk.ac.id¹, 202433074@std.umk.ac.id², 202433082@std.umk.ac.id³
rani.setiawaty@umk.ac.id⁴

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang bagaimana efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media asesmen berbasis gamifikasi dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar melalui kajian sistematis literatur. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas Quizizz sebagai *e-assessment* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Dalam metode penelitian ini, kami menganalisis bagaimana fitur-fitur gamifikasi pada Quizizz, seperti tantangan, papan peringkat, dan umpan balik langsung, memengaruhi proses pembelajaran. Hasil penilitian ini menunjukkan bahwa Quizizz secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif siswa, motivasi intrinsik dan ekstrinsik, serta pemahaman materi pelajaran bahasa. Meskipun tantangan seperti kesiapan teknologi dan kompetensi guru dalam mengintegrasikan gamifikasi perlu diatasi, bukti empiris dari berbagai studi mendukung potensi Quizizz dalam menciptakan lingkungan belajar bahasa yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi Quizizz yang terencana dengan baik dapat menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas asesmen dan pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar, sejalan dengan kebutuhan generasi digital.

Kata Kunci: Quizizz, *E-assessment*, Gamifikasi, Pembelajaran Bahasa, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study discusses the effectiveness of using Quizizz as a gamification-based assessment media in language learning in elementary schools through a systematic literature review. This study aims to describe the effectiveness of Quizizz as a gamification-based e-assessment in improving students' motivation, engagement, and learning outcomes, especially in the context of language learning in elementary schools. In this research method, we analyze how gamification features on Quizizz, such as challenges, leaderboards, and direct feedback, affect the learning process. The results of this study indicate that Quizizz significantly increases students' active participation, intrinsic and extrinsic motivation, and understanding of English subject matter. Although challenges such as technological readiness and teacher competence in integrating gamification need to be addressed, empirical evidence from various studies supports the potential of Quizizz in creating a more engaging and effective language learning environment. This study concludes that a well-planned implementation of Quizizz can be an innovative strategy to improve the quality of assessment and language learning at the elementary school level, in line with the needs of the digital generation.

Keywords: Quizizz, *E-assessment*, Gamification, Language Learning, Elementary School

PENDAHULUAN

Gamifikasi merupakan penggunaan fitur-fitur permainan dalam lingkungan non-game, seperti dalam pembelajaran yang merupakan salah satu strategi yang dianggap dapat

mengatasi masalah. Media pembelajaran merupakan unsur penting untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran dapat berupa alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi, serta diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Bidang pendidikan merupakan salah satu sektor kehidupan yang mengalami dampak signifikan akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Perubahan digital yang cepat mendorong para pendidik dan institusi pendidikan untuk mengadopsi metode pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan generasi digital. Pendekatan pembelajaran tradisional yang sering kali bersifat sepihak, membosankan, dan tidak melibatkan siswa secara aktif harus ditinggalkan di tengah-tengah transisi ini.

Selain itu, media juga sebagai sarana untuk menguatkan karakter santun berkomunikasi. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di sekolah dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jemu (Adolph, 2016; Mukti et al., n.d.; Setiawaty, 2024).

Praktik memasukkan elemen-elemen permainan ke dalam kegiatan pendidikan, seperti tantangan, papan peringkat, sistem poin, dan lencana, dikenal sebagai gamifikasi. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif, tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa, keterlibatan aktif, dan ingatan mereka terhadap materi. Karena generasi pelajar saat ini, yang disebut sebagai generasi Z dan Alfa, terbiasa dengan teknologi digital dan lebih menyukai aktivitas visual, interaktif, dan berbasis tantangan.

Menurut penelitian sebelumnya, gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Salah satu platform gamifikasi yang telah terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran adalah Quizizz, menurut Heriyanto dkk. (2024). Hal ini sesuai dengan temuan Guntoro dkk. (2024), yang menemukan bahwa elemen gamifikasi seperti papan peringkat dan umpan balik langsung dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih bersemangat dan kompetitif. Selain itu, metode ini juga menawarkan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan abad ke-21, termasuk kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, dan kerja sama tim.

Namun, tidak semua lingkungan pendidikan mendapatkan manfaat penuh dari penggunaan gamifikasi di dalam kelas. Memilih platform yang tepat, beradaptasi dengan tujuan pembelajaran, dan secara efisien mengawasi kegiatan pembelajaran berbasis game adalah beberapa tantangan yang masih dihadapi oleh beberapa pendidik dalam menciptakan kegiatan gamifikasi yang sesuai. Rendahnya keberhasilan implementasi gamifikasi di sekolah dasar disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dan kurangnya pelatihan dalam penggunaan media berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai implementasi gamifikasi yang terencana dan berkelanjutan dalam kegiatan pendidikan.

Tujuan dari tinjauan literatur ini adalah untuk melihat studi sebelumnya tentang seberapa baik gamifikasi bekerja untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini sangat penting karena memberikan para pendidik, pembuat undang-undang, dan pengembang kurikulum landasan teoritis dan praktis untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Dengan meninjau dan mengevaluasi penelitian sebelumnya, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik masa kini.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, dunia pendidikan juga mengalami transformasi yang signifikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Quizizz, yaitu aplikasi kuis berbasis permainan (gamifikasi) yang memungkinkan guru melakukan asesmen secara interaktif dan menyenangkan. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas penggunaan media ini dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, serta keterlibatan peserta didik. Penelitian tentang penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dan asesmen interaktif telah banyak dilakukan sebelumnya dan menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian pertama dilakukan oleh Kasmawati dan Malewa (2022) berjudul "*Pemanfaatan Media ICT Quizizz dalam Asesmen PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*" yang dilakukan melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pada awalnya, rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 65,09, kemudian meningkat menjadi 72,81 pada siklus I, dan naik lagi menjadi 85,72 pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Quizizz sebagai media asesmen dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi pelajaran, khususnya Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini juga menekankan bahwa karakteristik permainan yang menyenangkan dalam Quizizz mampu mengurangi kejemuhan peserta didik saat proses evaluasi berlangsung.

Penelitian kedua dilakukan oleh Citra et al. (2020) berjudul "*Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*", menggunakan metode quasi experimental design. Subjek penelitian adalah dua kelas, yakni kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan metode evaluasi konvensional. Hasil post-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 85,3, sedangkan kelas kontrol hanya 80,7. Dengan nilai signifikansi sebesar 0,03 (lebih kecil dari 0,05), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas, yang berarti penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini memperkuat argumen bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan daya serap siswa terhadap materi.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Suwarni et al. (2023) berjudul "*Quizizz Gamification of Student Learning Attention and Motivation*", menyoroti peran Quizizz dalam meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas 7 SMP di Kota Palembang dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner. Hasilnya menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan perhatian siswa mencapai 70,1%, sedangkan efektivitas dalam meningkatkan motivasi belajar mencapai 70,3%. Meskipun dikategorikan sebagai "cukup efektif", penelitian ini memberikan bukti bahwa Quizizz berperan dalam membangun lingkungan belajar yang lebih menarik dan membuat siswa lebih fokus serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian keempat dilakukan oleh Aisyah et al. (2023) berjudul "*Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Quizizz Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pemanfaatan Teknologi Pengajar*". Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang fokus pada peserta didik, studi ini menyoroti kompetensi guru dalam penggunaan media TIK, khususnya Quizizz. Berdasarkan hasil observasi dan pelatihan yang dilakukan di SMA Negeri 8 Semarang, ditemukan bahwa masih banyak guru yang kurang optimal dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena keterbatasan waktu dan keterampilan teknis. Namun setelah mengikuti pelatihan penggunaan Quizizz, para guru merasa lebih terbantu karena

platform ini menyediakan fitur-fitur yang praktis dan tidak memerlukan waktu lama dalam persiapan. Quizizz juga mendukung pembelajaran berorientasi pada pengembangan keterampilan abad 21, yaitu 4C: *Critical Thinking, Collaboration, Communication, dan Creativity*. Penelitian ini menegaskan pentingnya pelatihan teknologi bagi pendidik guna menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*), yaitu suatu pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengevaluasi, menganalisis, dan mensintesis hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik gamifikasi dalam pembelajaran. Studi literatur dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji dan membandingkan berbagai perspektif teoritis dan empiris yang telah dipublikasikan, tanpa perlu melakukan pengumpulan data primer di lapangan. Pendekatan ini juga bermanfaat untuk mengidentifikasi tren, kesenjangan penelitian, serta membangun dasar konseptual yang kokoh bagi penelitian selanjutnya.

Proses pengumpulan data yang akan dilakukan dengan menelusuri berbagai sumber akademik berupa jurnal ilmiah nasional dan internasional, prosiding, serta e-book untuk menjamin relevansi dan kemutakhiran data. Literatur yang dipilih dipublikasikan dalam jangka waktu 2015 hingga 2024 untuk memastikan kesesuaian dengan perkembangan teknologi dan tren pembelajaran terkini. Pencarian literatur dilakukan melalui beberapa database terpercaya seperti Google Scholar, DOAJ (*Directory of Open Acces Journal*), Garuda, dan portal jurnal universitas. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian literatur mencakup: "gamifikasi dalam pendidikan", "motivasi belajar siswa", "media pembelajaran digital", "Quizizz", "Duolingo", dan "keterlibatan siswa dalam pembelajaran". Selain itu, literatur yang diinklusikan adalah penelitian dengan metode kualitatif, kuantitatif, maupun metode campuran (*mixed methods*) yang secara spesifik membahas efektivitas atau dampak penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil pembelajaran.



Bias potensial sebagai bagian dari transparansi ilmiah:

- a) Bias lokasi studi (*Geographical bias*). Mayoritas studi yang digunakan berasal dari konteks pendidikan di Indonesia, sehingga hasil sintesis mungkin kurang merepresentasikan keefektifan gamifikasi secara global. Budaya belajar, infrastruktur digital, dan karakteristik siswa di negara lain bisa berbeda signifikan.
- b) Bias publikasi (*Publication bias*). Studi yang dipublikasikan cenderung menyajikan hasil positif atau signifikan, sementara studi dengan hasil negatif atau tidak signifikan mungkin tidak dipublikasikan (*file drawer effect*). Ini berisiko menghasilkan overestimasi terhadap efektivitas gamifikasi.
- c) Bias bahasa. Literatur yang digunakan sebagian besar dalam bahasa Indonesia dan Inggris. Artikel dalam bahasa lain yang mungkin relevan tidak disertakan, sehingga cakupan global terbatas.
- d) Bias seleksi. Artikel yang dipilih berdasarkan ketersediaan akses dan keterbacaan online, bukan pada sistem acak atau double screening, sehingga kemungkinan preferensi subjektif peneliti dalam memilih artikel tetap ada.
- e) Ketergantungan pada platform tertentu. Banyak penelitian dalam studi ini fokus pada platform Quizizz, yang bisa menyebabkan *platform-centric bias*, sementara bentuk gamifikasi lain (Kahoot, Classcraft, Duolingo) kurang terwakili.

Tahapan dalam metode ini meliputi: (1) identifikasi dan seleksi literatur, dengan menetapkan kriteria inklusi seperti proses pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri berbagai sumber akademik yang kredibel, seperti jurnal nasional dan internasional, prosiding ilmiah, serta e-book yang diperoleh melalui beberapa basis data terpercaya, yaitu Google Scholar, DOAJ (*Directory of Open Access Journal*), Garuda, serta portal jurnal yang dikelola oleh universitas dan lembaga penelitian. Literatur yang diseleksi berasal dari publikasi dalam rentang waktu 2019 hingga 2024, untuk memastikan kesesuaian dengan tren teknologi pendidikan terkini. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian mencakup “gamifikasi dalam pendidikan”, “motivasi belajar siswa”, “media pembelajaran digital”, “Quizizz”, “Duolingo”, “keterlibatan siswa”, dan “pembelajaran bahasa di sekolah dasar”.

Adapun kriteria inklusi yang ditetapkan dalam seleksi literatur meliputi: artikel yang merupakan hasil studi empiris dengan pendekatan kuantitatif, kualitatif, atau metode campuran (*mixed methods*); berfokus pada pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar (SD); melibatkan partisipasi langsung dari siswa SD; memuat data mengenai hasil belajar, motivasi, atau keterlibatan siswa; serta dipublikasikan dalam jurnal yang terindeks secara nasional atau internasional seperti SINTA, DOAJ, atau Scopus.

Prosedur pemilihan literatur dilakukan melalui tiga tahap, yaitu identifikasi dan seleksi awal artikel berdasarkan judul dan abstrak, penghapusan duplikat dan artikel yang tidak relevan, serta evaluasi kelayakan isi berdasarkan kriteria inklusi. Setelah itu, dilakukan analisis isi secara mendalam terhadap artikel terpilih untuk mencatat metodologi, karakteristik partisipan, media gamifikasi yang digunakan, serta hasil utama penelitian. Proses sintesis dilakukan untuk mengintegrasikan temuan-temuan dari berbagai studi menjadi kesimpulan yang koheren dan dapat dijadikan sebagai rujukan teoretis maupun praktis.

Dari total 243 artikel yang ditemukan pada tahap awal, sebanyak 25 artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi dianalisis lebih lanjut dalam studi ini; (2) analisis isi, di mana peneliti menelaah temuan-temuan utama dari masing-masing artikel, mencatat metodologi, sampel, media gamifikasi yang digunakan, dan hasil yang diperoleh; dan (3) sintesis temuan, yaitu proses mengintegrasikan berbagai hasil penelitian menjadi kesimpulan yang bermakna dan dapat dijadikan rujukan teoritis. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi

dalam pembelajaran serta menawarkan implikasi teoretis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil sintesis dari studi literatur mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, dengan menyoroti efektivitas berbagai media digital seperti Quizizz, Duolingo, dan platform interaktif lainnya. Berdasarkan analisis beberapa penelitian, gamifikasi telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penelitian oleh Heriyanto et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi afektif siswa, tetapi juga memfasilitasi partisipasi aktif dalam diskusi pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian Hidayati dan Aslam (2021) yang menunjukkan peningkatan skor kognitif siswa hingga 56,33% pada kelas eksperimen jika dibandingkan dengan 42,35% pada kelas kontrol. Kesenjangan hasil tersebut menjadi indikator bahwa elemen permainan dalam pembelajaran memberikan rangsangan positif yang dapat mengoptimalkan pemahaman konsep.

Implikasi positif lainnya diidentifikasi oleh Guntoro et al. (2024), yang menjelaskan bahwa fitur seperti leaderboard, pemberian poin, dan avatar membantu mendorong motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Meski demikian, terdapat beberapa variabel moderator seperti literasi digital dan tipe kepribadian siswa. Misalnya, siswa dengan karakter ekstrovert cenderung merespons dengan lebih aktif terhadap fitur gamifikasi, sedangkan siswa introvert memerlukan pendekatan pendampingan agar bisa mengoptimalkan potensi motivasinya. Selain itu, aplikasi Duolingo yang berbasis gamifikasi dalam pembelajaran bahasa juga menunjukkan kenaikan efektivitas proses belajar. Robiatul & Rahmawati (2022) melaporkan bahwa penggunaan elemen permainan dalam Duolingo mendorong peningkatan minat siswa dalam mempelajari kosakata bahasa asing, menghasilkan peningkatan motivasi hingga 20% dan efektivitas belajar sebesar 50%. Untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas berbagai media pembelajaran berbasis gamifikasi, tabel 1 di bawah ini merangkum hasil-hasil utama dari beberapa studi terdahulu:

Tabel 1
Rangkuman Efektivitas Media Gamifikasi dalam Pembelajaran

| Peneliti | Judul | Platform | Dampak Pembelajaran | Efektivitas (%) |
|------------------------------|---|----------|--|-----------------|
| Hidayati & Aslam (2021) | <i>Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring terhadap Perkembangan Kognitif Siswa</i> | Quizizz | Peningkatan hasil belajar kognitif siswa | 56.33 |
| (Robiatul & Rahmawati, 2022) | <i>Analisis Penggunaan Aplikasi Duolingo Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Bahasa di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun</i> | Duolingo | Motivasi dan efektivitas belajar meningkat | 50–70 |

| <i>(Telaah Perspektif Guru)</i> | | | | |
|---------------------------------|---|---------------------|---|-------|
| Guntoro et al. (2024) | <i>Implementasi Quizizz Sebagai Media Asesmen Pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan di SMK</i> | Quizizz | Motivasi intrinsik dan umpan balik instan | - |
| Listiyani (2023) | <i>Pengaruh gamifikasi Quizizz dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam</i> | Quizizz + keaktifan | Hasil belajar meningkat melalui partisipasi | 7 |
| Herlina et al. (2024) | <i>Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI di MAN 2 Kota Bengkulu</i> | Quizizz | Peningkatan hasil belajar bahasa Arab | 77.16 |

Seperti ditunjukkan dalam tabel 1, penggunaan Quizizz terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif, misalnya peningkatan hasil belajar bahasa sebesar 56,33% (Hidayati & Aslam, 2021), serta pemahaman membaca hingga 77,16% (Herlina et al., 2024). Penambahan elemen interaktif dalam proses belajar, seperti tantangan, *leaderboard*, dan umpan balik instan, secara nyata mengurangi kejemuhan siswa, meningkatkan partisipasi, serta memungkinkan siswa segera mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media gamifikasi seperti Quizizz tidak hanya mampu merangsang motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, tetapi juga meningkatkan efektivitas pemahaman konseptual dalam mata pelajaran bahasa.

Namun, efektivitas gamifikasi juga dipengaruhi oleh aspek pendukung, seperti kesiapan perangkat teknologi, pelatihan guru, dan infrastruktur digital. Beberapa studi mencatat adanya perbedaan tingkat respons antara siswa yang memiliki literasi digital tinggi dan rendah, serta perbedaan respon berdasarkan karakteristik kepribadian. Oleh karena itu, implementasi gamifikasi harus disertai dengan strategi pendampingan dan pelatihan bagi pendidik agar pemanfaatan media berbasis digital ini dapat optimal.

Secara keseluruhan, temuan-temuan yang dihasilkan melalui studi literatur ini mendukung pandangan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya penerapan yang tepat, elemen permainan dapat mengintegrasikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mempercepat proses penilaian dan umpan balik, sehingga pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa baik secara akademis maupun soft skill.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media asesmen tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menarik. Gamifikasi, yang didefinisikan sebagai penggunaan elemen

permainan dalam konteks non-permainan, telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Landers, 2014). Krashen (1982) juga menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat mempengaruhi motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar bahasa. Sejalan dengan teori *Comprehensible Input* yang dikemukakan oleh Krashen (1982), pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami akan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa.

Dalam konteks ini, fitur umpan balik instan yang ditawarkan oleh Quizizz membantu siswa memperoleh informasi yang jelas dan segera mengenai pemahamannya, sehingga proses belajar menjadi lebih *comprehensible*. Hal ini berdampak pada peningkatan motivasi intrinsik siswa (Landers, 2014), yang selanjutnya tercermin dalam peningkatan skor post-test dari 45,50 menjadi 60,27. Hasil ini diperkuat dengan analisis *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,000$ (Pitoyo et al., 2023), yang berarti adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pemahaman membaca siswa setelah intervensi berbasis gamifikasi.

Dari analisis data pre-test dan post-test, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pemahaman membaca siswa. Rata-rata nilai pre-test sebelum penggunaan Quizizz adalah 45,50, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 60,27. Hasil ini didukung oleh analisis paired sample t-test yang menunjukkan nilai p sebesar 0,000, yang berarti ada peningkatan yang signifikan (Pitoyo et al., 2023).

Tabel 2
Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test

| Penulis | Judul | Pre-test | Post-test | N-GAIN |
|------------------------------|--|--|---------------------------------|--|
| Kurniawan & Hidayah (2020) | <i>Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android</i> (JPPMS 2021) | Tidak disebutkan eksplisit, tapi disimpulkan dari data | Tidak disebutkan eksplisit | Sebanyak 85% siswa mengalami peningkatan dengan kategori sedang dan tinggi |
| Oktavia et al. (2019) | <i>Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan dan Modul</i> (Simponi 2019) | Tidak disebutkan angka spesifik | Tidak disebutkan angka spesifik | Level sedang 46,875%, tinggi 25%, rendah 25%, tidak efektif 3,125% |
| Sari & Fathurrahman (2024) | <i>Pengembangan LKPD Berbasis Augmented Reality</i> (Pendas 2024) | Tidak dirinci eksplisit | Tidak dirinci eksplisit | Rata-rata: 0,3674 (skala kecil), 0,3293 (skala besar) |
| Sukarelawa et al. (2024) | <i>N-Gain vs Stacking</i> (Buku Panduan 2024) | Contoh Pre-test: 30–70 | Contoh Post-test: 40–80 | Disimulasikan N-Gain dari tiap siswa, kategori sedang - tinggi |
| Handayani & Koeswanti (2021) | <i>Meta-Analisis Model PBL</i> (Basicedu 2021) | Nilai pre dan post rata-rata dari 17 artikel | - | Rata-rata peningkatan 11,28% |

Penelitian pertama oleh Kurniawan dan Hidayah (2020) yang berjudul *Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa* menunjukkan bahwa media pembelajaran ini terbukti efektif. Hal ini ditunjukkan dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 93,94%, di mana sebagian besar siswa memperoleh nilai ≥ 75 . Selain itu, sekitar 85% siswa mengalami peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang hingga tinggi menurut analisis N-GAIN. Walaupun data kuantitatif pre-test dan post-test tidak ditampilkan secara rinci, hasil keseluruhan mengindikasikan bahwa penggunaan "Zuper Abase" membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep asam basa. Game edukatif ini secara umum dianggap mampu mendorong minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi kimia yang dianggap sulit.

Penelitian kedua oleh Oktavia dkk. (2019) dalam artikel *Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test*, melakukan evaluasi melalui pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan uji normalitas gain. Hasilnya menunjukkan bahwa 46,875% siswa berada dalam kategori peningkatan sedang, 25% tinggi, 25% rendah, dan 3,125% tidak efektif. Kesimpulannya, sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman yang cukup berarti setelah intervensi, sehingga modul dan program pemantapan dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ketiga oleh Sari dan Fathurrahman (2024) yang berjudul *Pengembangan LKPD Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*, merupakan studi pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE pada siswa kelas IV SD di Semarang. LKPD tersebut dilengkapi QR-code yang mengarah ke konten Augmented Reality. Efektivitas diuji melalui pre-test dan post-test dalam skala kecil dan besar, dengan rata-rata N-GAIN masing-masing 0,3674 dan 0,3293, yang tergolong sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa media AR tidak hanya mempermudah pemahaman materi sejarah, tetapi juga efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa secara menarik.

Penelitian keempat oleh Sukarelawa dkk. (2024) berjudul *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik*, membahas penerapan praktis metode N-GAIN dalam desain one group pretest-posttest. Buku ini menampilkan simulasi seperti skor pre-test 30 dan post-test 60 yang menghasilkan N-GAIN 0,43. Nilai N-GAIN dikategorikan menjadi tinggi ($\geq 0,7$), sedang ($0,3 < 0,7$), dan rendah ($< 0,3$). Secara umum, rata-rata hasil simulasi menunjukkan kategori sedang hingga tinggi, tergantung pada peningkatan skor individu. Buku ini menjadi sumber yang bermanfaat bagi guru dan peneliti dalam menggunakan pendekatan statistik klasik untuk menilai efektivitas pembelajaran.

Penelitian kelima oleh Handayani dan Koeswanti (2021) berjudul *Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, menganalisis 17 artikel terkait efektivitas Problem Based Learning (PBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan persentase tertinggi 19,90%, terendah 2,65%, dan rata-rata 11,28%. Walaupun tidak menggunakan analisis N-GAIN, peningkatan dihitung berdasarkan selisih skor pre dan post. Studi ini menyimpulkan bahwa PBL efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah, meskipun efektivitasnya bervariasi antar penelitian.

Berdasarkan analisis terhadap lima artikel penelitian yang menggunakan pendekatan *one group pretest-posttest* atau metode serupa, dapat disimpulkan bahwa penerapan berbagai strategi dan media pembelajaran inovatif secara umum memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Meskipun metode, konteks, dan jenjang pendidikan berbeda-beda, seluruh penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai post-test dibandingkan pre-test, yang kemudian dihitung melalui nilai *normalized gain* (N-GAIN).

Nilai N-GAIN tersebut sebagian besar berada pada kategori sedang, yakni pada rentang 0,3 hingga 0,7, yang menunjukkan adanya efektivitas pembelajaran, meskipun belum maksimal.

Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti game edukatif Android, Augmented Reality (AR), serta lembar kerja siswa (LKPD) yang dirancang khusus, terbukti mampu meningkatkan pemahaman konseptual, minat belajar, dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning/ PBL) juga menunjukkan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Pendekatan yang digunakan dalam kelima jurnal ini juga sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi.

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran interaktif dan inovatif tidak hanya sekadar meningkatkan nilai akademik, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa secara menyeluruh. Namun, karena sebagian besar hasil berada pada kategori sedang, hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan perbaikan dan penguatan lebih lanjut baik dari sisi desain pembelajaran, intensitas perlakuan, maupun keterlibatan aktif guru dalam mengintegrasikan media dengan pendekatan pedagogis yang sesuai. Evaluasi berkelanjutan melalui metode kuantitatif seperti N-GAIN juga perlu dipertahankan agar efektivitas program dapat terukur secara objektif dan akurat.

Siswa melaporkan bahwa fitur kompetitif dalam Quizizz, seperti *leaderboard* dan batas waktu, sangat meningkatkan disiplin dan keterlibatan mereka. Menurut hasil wawancara, "Quizizz membuat saya lebih bersemangat untuk belajar karena saya bisa melihat peringkat saya dan bersaing dengan teman-teman." Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar (Zainuddin et al., 2020). Namun, meskipun ada peningkatan yang signifikan, hasil belajar siswa menunjukkan variasi berdasarkan tingkat kesulitan materi. Topik yang lebih kompleks, seperti *subject-verb agreement* dan *passive voice*, menunjukkan hasil yang lebih rendah dibandingkan topik yang lebih sederhana seperti *conjunctions*. Ini menunjukkan perlunya penyesuaian tingkat kesulitan dalam penggunaan Quizizz untuk memaksimalkan efektivitasnya dalam pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar (Zainuddin et al., 2020). Namun, meskipun ada peningkatan yang signifikan, hasil belajar siswa menunjukkan variasi berdasarkan tingkat kesulitan materi. Topik yang lebih kompleks, seperti *subject-verb agreement* dan *passive voice*, menunjukkan hasil yang lebih rendah dibandingkan topik yang lebih sederhana seperti *conjunctions*. Temuan ini menunjukkan perlunya penyesuaian tingkat kesulitan dalam penggunaan Quizizz untuk memaksimalkan efektivitasnya dalam pembelajaran.

Berbeda dengan studi sebelumnya yang fokus pada penggunaan Quizizz secara umum dalam konteks pendidikan (Zainuddin et al., 2020), tinjauan sistematis ini secara spesifik mengkaji penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar. Studi ini menyoroti tantangan-tantangan implementatif yang belum banyak dieksplorasi sebelumnya, seperti kompleksitas materi gramatiskal yang memengaruhi hasil belajar, serta kendala teknis seperti gangguan koneksi internet yang berdampak langsung pada pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, kontribusi kebaruan penelitian ini terletak pada identifikasi faktor-faktor kontekstual yang memengaruhi efektivitas gamifikasi dalam pendidikan dasar, terutama dalam aspek keterpahaman dan motivasi belajar.

Tantangan yang dihadapi selama penggunaan Quizizz juga diidentifikasi. Beberapa siswa mengalami kesulitan teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil, yang berdampak negatif pada pengalaman belajar mereka. Dalam wawancara, salah satu siswa menyatakan,

"Koneksi internet sering terputus, dan itu membuat saya frustrasi saat bermain Quizizz." Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk memastikan infrastruktur teknologi yang mendukung penggunaan alat pembelajaran ini.

Penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa (Amalia, 2020; Rahayu & Purnawarman, 2019). Namun, temuan ini juga menyoroti perlunya penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana faktor-faktor seperti tingkat kemampuan bahasa dan pengalaman sebelumnya dengan teknologi dapat mempengaruhi sikap siswa terhadap gamifikasi dalam pembelajaran. Implikasi dari hasil penelitian ini sangat signifikan. *Pertama*, guru sebaiknya mempertimbangkan penggunaan Quizizz sebagai media asesmen dalam pengajaran bahasa untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. *Kedua*, penyesuaian tingkat kesulitan dan pemilihan konten yang relevan sangat penting untuk memastikan bahwa semua siswa dapat terlibat dengan baik. *Terakhir*, meningkatkan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah akan membantu mengurangi hambatan yang mungkin dihadapi siswa saat menggunakan alat pembelajaran berbasis gamifikasi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan Quizizz sebagai media asesmen dalam pengajaran bahasa Inggris dapat berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan media gamifikasi berbasis Clay dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 107398 Sei Rotan efektif meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis siswa. Hasil validasi media mencapai 98% dan 94,5%, menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan (Pulungan et al., 2024). Pengembangan asesmen aplikasi Quizizz berbasis pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman bacaan siswa. Rata-rata nilai pretest meningkat dari 37,69 menjadi 86,19 pada posttest, dengan tingkat ketuntasan siswa mencapai 100% (Winahyu & Purwati, 2025).

Validasi oleh ahli media dan materi menunjukkan bahwa asesmen ini sangat layak untuk digunakan, membuktikan efektivitasnya dalam pembelajaran membaca. Pelatihan digital assessment berbasis Kahoot dan Quizizz bagi guru SD Lab School FIP UMJ menghasilkan peningkatan dalam pemahaman penggunaan alat penilaian digital. Sebanyak 100% peserta melaporkan telah melakukan penilaian digital, meskipun tidak semua menggunakan Kahoot dan Quizizz sebelumnya. Pelatihan ini diharapkan dapat meminimalisir beban kerja guru serta meningkatkan efektivitas penilaian tugas (Aswir et al., 2020).

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media asesmen efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika di SMPN 11 Madiun. Dari pra siklus dengan ketuntasan 43,33%, meningkat menjadi 66,67% pada siklus 1 dan 80% pada siklus 2. Hasil ini mengindikasikan bahwa teknologi interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar (Rohana et al., 2024).

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat asesmen formatif dalam pembelajaran bahasa Jerman mendapat respons positif dari siswa. Aspek kesenangan, motivasi, dan keterlibatan mendapatkan skor tinggi, menunjukkan bahwa Quizizz mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa. Fitur kompetisi, seperti papan peringkat, memperkuat motivasi belajar. Namun, beberapa siswa merasakan kecemasan saat menghadapi kuis. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar (Yunus & Hua, 2021).

Penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan pemahaman membaca mahasiswa pendidikan bahasa Inggris. Skor rata-rata siswa meningkat dari 45,50 (*pre-test*) menjadi 60,27 (*post-test*), dengan nilai *p* 0,000 yang menunjukkan perbaikan yang berarti. Semua indikator pemahaman membaca, termasuk ide utama dan detail informasi, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya

yang menyatakan bahwa Quizizz meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Zhang & Crawford, 2023; Wahyuni & Styaningsih, 2023).

KESIMPULAN

Studi literatur ini secara komprehensif menyoroti efektivitas gamifikasi, khususnya melalui platform Quizizz, dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Berbagai penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa Quizizz, dengan fitur-fitur permainannya seperti papan peringkat, sistem poin, dan umpan balik instan, mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Hal ini terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa, mengurangi kejemuhan, dan mengoptimalkan pemahaman konsep. Peningkatan signifikan dalam hasil belajar kognitif, motivasi intrinsik dan ekstrinsik, serta perhatian siswa menjadi indikator positif dari implementasi Quizizz.

Meskipun demikian, efektivitas Quizizz dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk literasi digital siswa, tipe kepribadian, tingkat kesulitan materi, dan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai. Tantangan seperti kesulitan teknis dan kurangnya kreativitas guru dalam mengintegrasikan gamifikasi juga perlu diatasi. Namun, secara keseluruhan, temuan studi literatur ini menegaskan bahwa gamifikasi, terutama dengan memanfaatkan Quizizz, merupakan pendekatan yang relevan untuk memperkuat pembelajaran abad ke-21.

Implikasi dari hasil studi ini menekankan pentingnya peningkatan kapasitas guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis gamifikasi secara efektif. Guru perlu mendapatkan pelatihan berkelanjutan agar mampu memilih konten yang sesuai, menyesuaikan tingkat kesulitan, serta memanfaatkan fitur interaktif Quizizz secara optimal. Selain itu, sekolah juga perlu memastikan tersedianya infrastruktur digital yang mendukung. Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan literatur yang sebagian besar berasal dari konteks pendidikan di Indonesia, sehingga generalisasi temuan ke konteks global perlu dilakukan dengan hati-hati. Penelitian ini juga tidak melakukan meta-analisis statistik kuantitatif, sehingga hasil sintesis bersifat deskriptif. Oleh karena itu, studi lanjutan disarankan untuk memperluas sumber literatur internasional dan mengeksplorasi efektivitas gamifikasi dalam konteks lintas budaya dan jenjang pendidikan yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). "Pengembangan media pembelajaran e-learning bangun ruang pada pembelajaran matematika kelas V", *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1–23.
- Aisyiah, A. A., Arifin, A. S., & P. (2023). "Gamifikasi pembelajaran berbasis Quizizz sebagai upaya peningkatan kompetensi pemanfaatan teknologi pengajar", *Jurnal Pengabdian Nasional Indonesia*, 4(3), 608–615.
- Amalia, D. F. (2020). "Quizizz website as an online assessment for English teaching and learning: Students' perspectives". *Journal of English Language Teaching*.
- Aswir, A., Farihen, R. A. G., Wathoni, M., Zaitun, I. M., & Mulyadi, M. (2020). *Pelatihan Digital Assessment berbasis Kahoot dan Quizizz untuk Guru-Guru Sekolah Dasar Lab School*, FIP UMJ. Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). "Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–266.

- Guntoro, R., Suparji, & Harimurti, R. (2024). "Implementasi Quizizz sebagai media asesmen pada mata pelajaran dasar kejuruan di SMK", *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 9(4), 2365–2372. <https://doi.org/10.29100/jipi.v9i4.6730>
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). "Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif", *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>
- Heriyanto, H., Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). "The effectiveness of using Quizizz in improving learners' motivation and engagement in learning", *Sebatik*, 28(2), 581–582. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2526>
- Herlina, O., Nurhidayat, & Dari, I. W. (2024). "Efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas XI di MAN 2 Kota Bengkulu", *Edunomika*, 8(4).
- Hidayati, I. D., & Aslam. (2021). "Efektivitas media pembelajaran aplikasi Quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa", *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran (JP2)*, 4(2), 251–257.
- Huang, B., & Hew, K. F. (2018). *Implementing a theory-driven gamification model in higher education flipped courses: Effects on out-of-class activity completion and quality of artifacts*. Computers & Education.
- Kasmawati, & Malewa, E. S. (2022). "Pemanfaatan media ICT Quizizz dalam asesmen PAI untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik", *Journal of Social Science Research*, 4(4), 2155–2167.
- Krashen, S. *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press, 1982.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). "Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa", *UNESA Journal of Chemical Education*, 9(3), 317–323. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>
- Listiyani, I., & Yamin, M. N. (2023). "Pengaruh gamifikasi Quizizz dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam", *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(3), 773–774.
- Mukti, L. I., Hindriana, P. T., & Widystuti, D. (2025.). "Tindak tutur asertif (tta) pada dialog pembelajaran sebagai media membangun karakter santun berkomunikasi: kajian pragmatik", *Diglosia* 9(1), 71–88.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). "Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test", *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pulungan, N. R. D., Sembiring, M. M., & Faisal. (2024). "Media Gamifikasi: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Educational Game", *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(1), 40-49. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1.59183>
- Robiatul, A., & Rahmawati, R. E. (2022). "Analisis Penggunaan Aplikasi Duolingo Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun (Telaah Perspektif Guru)", *Metodik Didaktik*, 18(1), 65–74. <https://doi.org/10.17509/md.v18i1.34201>
- Rohana, D. A., Maharani, S., & Sunarni, S. (2024). "Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Asesmen dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SMPN 11 Madiun", *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 2155-2167.
- Sari, G. K., & Fathurrahman, M. (2024). "Pengembangan LKPD Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Sekolah Dasar", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2478–2491.

- Setiawaty, R. (2024). "Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus", *Diektis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 4(3), 474–485. <https://dmi-journals.org/deiktis/> index
- Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Suwarni, S., Lubna, L., Aimang, H. A., Cakranegara, P. A., & Pratama, D. (2023). "Quizizz gamification of student learning attention and motivation", *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1369–1376. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Wahyuni, S., & Styaniingsih, N. (2023). "Quizizz as an effective media for teaching International Journal of Language Education" *Indonesian Journal of Multidisciplinary Educational Research* 1(2), 179–188. <https://doi.org/10.30762/ijomer.v1i2.1769>.
- Winahyu, I. S., & Purwati, P. D. (2025). "Pengembangan asesmen aplikasi Quizizz berbasis pendekatan Teaching at the Right Level pada pembelajaran mengidentifikasi ide pokok teks informatif", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 228-242.
- Yunus, C. C., & Hua, T. K. (2021). "Exploring a Gamified Learning Tool in the ESL Classroom: The Case of Quizizz", *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 103-108. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.81.103.108>
- Zainuddin, Z., et al. (2020). *The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement*. Computers & Education.
- Zhang, Y., & Crawford, L. (2023). "The impact of Quizizz on student motivation". *Education and Information Technologies* 29(5):1-23. DOI:10.1007/s10639-023-12034-7