

Eksplorasi Pengalaman Belajar Siswa melalui Game Kuis Digital Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah

Ulul Azmi Mustari¹, Evi Alfira²

¹ Universitas Negeri Makassar

² Universitas Perjuangan Republik Indonesia

ululazmimustari@unm.ac.id¹, evialfira016@gmail.com²

Korespondensi: ululazmimustari@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman belajar siswa melalui penggunaan media game kuis digital Quizizz dalam pembelajaran sejarah. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa akibat metode pembelajaran yang masih konvensional. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, dengan subjek siswa kelas X/XI yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan uji keabsahan melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta memperkuat pemahaman terhadap materi sejarah. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan seperti keterbatasan jaringan, perangkat, serta kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan dukungan sarana prasarana, peningkatan kompetensi digital pendidik, serta strategi pembelajaran yang tepat agar pemanfaatan media ini dapat berjalan optimal. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran sejarah berbasis teknologi yang lebih interaktif dan berpusat pada pengalaman belajar siswa.

Kata Kunci: Pengalaman Belajar, Pembelajaran Sejarah, Quizizz.

Abstract

This study aims to explore students' learning experiences through the use of the digital quiz game Quizizz in history learning. The background of this study is based on low student interest and engagement due to conventional learning methods. The study used a qualitative approach with a descriptive type, with students of grades X/XI selected purposively. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using data reduction techniques, data presentation, and drawing conclusions with validity tests through source triangulation. The results showed that the use of Quizizz was able to increase student active engagement, create a fun and meaningful learning experience, and strengthen understanding of historical material. However, there are several challenges such as network limitations, devices, and teacher readiness in utilizing technology. Therefore, support for infrastructure, improvement of educators' digital competencies, and appropriate learning strategies are needed for optimal use of this media. This research contributes to the development of technology-based history learning that is more interactive and centered on student learning experiences.

Keywords: *Contains Learning Experience, History Learning, Quizizz.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran historis, identitas nasional, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sejarah di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya minat belajar siswa, metode pembelajaran yang monoton, serta dominasi pendekatan ceramah yang kurang melibatkan partisipasi aktif (Suryani, 2020). Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya pengalaman belajar siswa, di mana sejarah sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan dan penuh hafalan (Putra & Nugroho, 2020). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkaya pengalaman belajar mereka.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, integrasi media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan. Salah satu media yang berkembang pesat adalah game kuis digital seperti Quizizz yang menawarkan pengalaman belajar interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Penggunaan Quizizz memungkinkan siswa belajar melalui mekanisme permainan yang memadukan unsur tantangan, umpan balik langsung, dan visualisasi menarik (Albashtawi & Al Bataineh, 2020). Hal ini berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah.

Meskipun demikian, pemanfaatan game kuis digital dalam pembelajaran sejarah belum sepenuhnya dioptimalkan, terutama dalam memahami bagaimana pengalaman belajar siswa terbentuk melalui penggunaan media tersebut (Saleem, Noori, & Ozdamli, 2022). Banyak penelitian masih berfokus pada aspek hasil belajar kuantitatif, sementara eksplorasi terhadap pengalaman subjektif siswa—seperti keterlibatan emosional, persepsi terhadap pembelajaran, dan interaksi sosial—masih terbatas (Rahman, Hidayat, & Sari, 2023). Padahal, pengalaman belajar merupakan aspek penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi pengalaman belajar siswa dalam penggunaan game kuis digital Quizizz pada pembelajaran sejarah. Rencana pemecahan masalah dilakukan melalui pendekatan kualitatif yang memungkinkan peneliti menggali secara

mendalam persepsi, respons, dan pengalaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Creswell & Creswell, 2023). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang dialami siswa.

Secara teoretis, penelitian ini mengacu pada pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar. Selain itu, teori gamifikasi dalam pendidikan menjadi landasan penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui elemen permainan (Saleem et al., 2022). Integrasi kedua konsep ini memberikan kerangka dalam memahami bagaimana Quizizz memengaruhi pengalaman belajar siswa.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengalaman belajar siswa dalam penggunaan game kuis digital Quizizz pada pembelajaran sejarah, dengan fokus pada keterlibatan siswa, kebermaknaan, serta pemahaman terkait materi sejarah. Tidak hanya itu, hambatan dan tantangan dalam proses pembelajaran juga akan dijelaskan, serta solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran sejarah berbasis teknologi yang inovatif serta meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif untuk mengeksplorasi pengalaman belajar siswa dalam penggunaan media game kuis digital Quizizz pada pembelajaran Sejarah (Kartini, Malabay, & Simorangkir, 2022). Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas X/XI di salah satu SMA/MA yang telah menerapkan pembelajaran berbasis digital. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu siswa yang terlibat langsung dalam penggunaan media tersebut. Sumber data terdiri atas data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara semi-terstruktur, serta data sekunder berupa dokumentasi seperti hasil kuis dan aktivitas pembelajaran (Sugiyono, 2021).

Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk melihat keterlibatan siswa, wawancara untuk menggali pengalaman belajar, serta dokumentasi sebagai data pendukung. Instrumen penelitian berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi yang disusun sesuai fokus penelitian (Evitasari & Santosa, 2022). Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta diuji keabsahannya menggunakan teknik triangulasi sumber (Srimuliyani, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterlibatan aktif selama proses pembelajaran

Penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran sejarah terbukti secara signifikan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik di dalam kelas (Khairunnisa, Mulyani, & Kamal, 2024). Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media digital ini mengubah dinamika kelas yang sebelumnya pasif menjadi lebih partisipatif (Rahayu, Adam, & Nasir, 2022). Siswa tidak lagi sekadar menjadi pendengar yang pasif, tetapi terlibat langsung dalam menjawab tantangan kuis yang diberikan secara *real-time*. Interaksi yang tercipta melalui fitur *multiplayer* memungkinkan setiap siswa untuk berkontribusi secara mandiri tanpa merasa terintimidasi (M & Rosyidin, 2026). Hal ini sangat kontras dengan metode ceramah konvensional di mana perhatian siswa sering kali teralihkan. Aktivitas siswa yang diukur dalam siklus penelitian menunjukkan kenaikan kategori dari "cukup" menjadi "sangat baik" seiring dengan pembiasaan penggunaan platform ini (Mustari et al., 2025).

Keterlibatan ini didorong oleh fitur avatar dan elemen visual yang menarik perhatian siswa sejak awal sesi pembelajaran (Ulya & Arifi, 2021). Siswa cenderung lebih waspada dan fokus karena adanya batasan waktu pada setiap butir soal yang mengharuskan mereka berpikir cepat (Ghoni, Srinarwati, Suyono, & Zaman, 2026). Selain itu, adanya papan peringkat (*leaderboard*) memicu semangat kompetisi yang sehat antar siswa di dalam kelas (Tusyani, Azmi, & Jamil, 2022).

Secara emosional, siswa merasa lebih terlibat karena mereka mendapatkan umpan balik langsung (*instant feedback*) atas setiap jawaban yang mereka pilih

(Andika, Humaira, Putri, & Aqfazaro, 2025). Perasaan dihargai saat jawaban benar dan keinginan untuk memperbaiki saat jawaban salah menciptakan siklus keterlibatan yang berkelanjutan (Dwiastuti, Hamdani, & Wijaya, 2024). Hal ini membuktikan bahwa teknologi bukan sekadar alat, melainkan stimulan aktivitas intelektual. Guru juga melaporkan bahwa pengelolaan kelas menjadi lebih terukur karena aktivitas setiap siswa terekam secara otomatis dalam system (Tusyani et al., 2022). Pendidik dapat memantau siapa saja siswa yang sedang aktif bekerja dan siapa yang mengalami kendala teknis atau pemahaman. Dengan demikian, keterlibatan yang tercipta bersifat menyeluruh dan tidak hanya didominasi oleh siswa tertentu saja.

Terakhir, keterlibatan aktif ini berdampak pada suasana kelas yang lebih hidup dan dinamis (Ulya & Arifi, 2021). Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat kode kuis dibagikan, yang menandakan kesiapan mental untuk masuk ke dalam proses belajar (Ghoni et al., 2026). Pola interaksi yang aktif ini merupakan fondasi utama dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran Sejarah.

Pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna

Penggunaan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang bersifat *game-based learning*, di mana unsur permainan diintegrasikan ke dalam materi sejarah yang serius (Rahayu et al., 2022). Siswa merasakan kegembiraan karena adanya musik latar, meme lucu, dan animasi menarik yang muncul di layar gawai mereka (Khairunnisa et al., 2024; Tusyani et al., 2022). Suasana yang menyenangkan ini efektif untuk menghilangkan kejenuhan yang biasanya muncul pada materi sejarah yang sarat akan hafalan kronologis (Ulya & Arifi, 2021). Makna dalam belajar tercipta ketika siswa tidak merasa sedang diuji, melainkan sedang bermain sambil memahami nilai-nilai masa lalu. Pengalaman ini membantu mengubah persepsi siswa bahwa sejarah bukan lagi pelajaran yang membosankan. Kebermaknaan muncul dari rasa puas ketika siswa berhasil memecahkan tantangan kuis yang berkaitan dengan tokoh atau peristiwa bersejarah membosankan (M & Rosyidin, 2026).

Fitur umpan balik instan memberikan pengalaman belajar yang reflektif bagi siswa (Andika et al., 2025). Saat siswa melakukan kesalahan, sistem

memberikan kunci jawaban yang benar secara langsung, sehingga proses koreksi terjadi saat itu juga (Tusyani et al., 2022). Hal ini menciptakan ingatan yang lebih kuat dibandingkan sekadar membaca koreksi hasil ujian di hari berikutnya. Kompetisi yang tercipta melalui *leaderboard* memberikan makna sosial bagi siswa dalam lingkungan kelas (Dwiastuti et al., 2024). Siswa belajar untuk sportif dan termotivasi untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi melalui usaha belajar yang sungguh-sungguh (Januardi & Superman, 2024).

Pengalaman kompetitif ini dirasakan sebagai tantangan yang memacu adrenalin, namun tetap dalam koridor edukasi yang terkontrol. Penggunaan media ini juga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan inklusif (Ghoni et al., 2026). Siswa yang biasanya pendiam menjadi lebih berani berekspresi melalui jawaban digital mereka. Hal ini memberikan pengalaman baru yang lebih egaliter di mana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menempati peringkat teratas berdasarkan kemampuan mereka sendiri (Andika et al., 2025). Secara keseluruhan, pengalaman belajar yang menyenangkan ini mampu meningkatkan retensi pengetahuan siswa terhadap materi sejarah (Ulya & Arifi, 2021). Siswa tidak hanya mengingat fakta, tetapi mengingat "sensasi" saat menemukan jawaban tersebut melalui kuis interaktif (Dwiastuti et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran sejarah menjadi pengalaman yang berkesan dan terus diingat oleh siswa (Evitasari & Santosa, 2022).

Pemahaman terkait materi Sejarah

Integrasi Quizizz dalam proses evaluasi formatif terbukti mampu meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi sejarah secara signifikan. Hasil tes yang dilakukan pada kelompok eksperimen secara konsisten menunjukkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok control (Ulya & Arifi, 2021). Hal ini mengindikasikan bahwa visualisasi dan repetisi dalam kuis digital membantu siswa merekonstruksi peristiwa sejarah dengan lebih baik. Siswa lebih mudah memahami konsep-konsep kronologis seperti pergerakan kebangsaan atau sejarah kelahiran Pancasila melalui penyajian soal yang bervariasi (Ghoni et al., 2026). Media ini membantu menyederhanakan kompleksitas materi sejarah yang luas menjadi poin-poin pertanyaan yang

esensial. Akibatnya, siswa dapat mengidentifikasi fakta-fakta kunci tanpa merasa terbebani oleh narasi yang terlalu panjang (Dwiastuti et al., 2024).

Ketersediaan fitur pembahasan soal setelah kuis berakhir menjadi instrumen penting dalam pendalaman materi. Siswa dapat meninjau kembali bagian mana dari sejarah yang belum mereka kuasai sepenuhnya (Khairunnisa et al., 2024). Proses peninjauan ini memungkinkan terjadinya penguatan konsep secara mandiri dan berkelanjutan di luar jam pelajaran formal. Peningkatan hasil belajar ini juga didukung oleh data statistik yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Rahayu et al., 2022). Pemahaman siswa menjadi lebih stabil karena mereka terbiasa berlatih dengan berbagai tipe soal, mulai dari pilihan ganda hingga kuis gambar. Fleksibilitas media ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa (Annisa & Shabiroh, 2023).

Selain pemahaman faktual, siswa juga mulai menunjukkan kemampuan berpikir historis dalam menganalisis sumber sejarah sederhana yang ditampilkan dalam kuis (Ariaty, Ariandini, Alfira, & Mustari, 2025). Penggunaan gambar-gambar artefak atau dokumen sejarah dalam soal kuis membantu siswa melakukan visualisasi terhadap peristiwa masa lalu (Kurniawan, 2024). Hal ini memperkaya pemahaman siswa tidak hanya pada aspek tekstual, tetapi juga kontekstual. Keberhasilan pemahaman ini tercermin dari data *post-test* yang menunjukkan kenaikan yang konsisten dari tahap *pre-test*. Hal ini membuktikan bahwa Quizizz efektif sebagai jembatan untuk mentransfer pengetahuan sejarah dari guru kepada siswa (Wibisono et al., 2025). Siswa menjadi lebih siap menghadapi ujian akhir karena dasar-dasar materi telah dikuasai melalui asesmen formatif yang rutin (Sugiri & Priatmoko, 2020).

Tantangan dalam pembelajaran digital

Meskipun memberikan banyak manfaat, implementasi Quizizz dalam mempelajari sejarah menghadapi kendala utama berupa ketergantungan pada stabilitas jaringan internet (Suryani, 2020). Gangguan sinyal sering kali menyebabkan siswa terlempar dari sesi kuis atau mengalami keterlambatan (*lag*) dalam memuat gambar soal. Hal ini dapat menurunkan semangat siswa yang sedang fokus mengerjakan tantangan kuis (Dwiastuti et al., 2024). Selain faktor

jaringan, keterbatasan perangkat keras atau gawai juga menjadi tantangan yang nyata di beberapa sekolah. Tidak semua siswa memiliki ponsel pintar dengan spesifikasi yang memadai untuk menjalankan aplikasi secara lancar. Kendala seperti memori penuh atau baterai lemah sering kali muncul di tengah proses pembelajaran berlangsung (Rahmawati, 2022).

Biaya operasional terkait penggunaan kuota data internet juga menjadi perhatian bagi siswa dan orang tua (Andika et al., 2025). Penggunaan aplikasi yang berbasis multimedia dan interaktif secara intensif cenderung mengonsumsi data yang cukup besar (Mayer & Fiorella, 2022). Hal ini menjadi beban tambahan bagi siswa dari kalangan ekonomi tertentu jika fasilitas Wi-Fi sekolah tidak tersedia secara merata. Dari sisi psikologis, terdapat tantangan berupa rasa gugup atau tertekan yang dialami siswa akibat batasan waktu yang ketat. Beberapa siswa cenderung terburu-buru menjawab tanpa membaca soal dengan teliti hanya demi mengejar posisi di *leaderboard* (Purmintasari & Lesmana, 2023). Hal ini berisiko pada penurunan kualitas jawaban dan pemahaman yang bersifat dangkal (Rahayu et al., 2022).

Tantangan bagi pendidik adalah waktu dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menyusun soal kuis yang berkualitas. Guru dituntut memiliki literasi digital yang baik untuk mengelola fitur-fitur kompleks di dalam platform (Ghoni et al., 2026). Tanpa persiapan yang matang, kuis digital justru bisa menjadi distraksi dan kehilangan substansi edukasinya (Tusyani et al., 2022). A adanya potensi kecurangan meskipun sistem telah mengacak soal tetap menjadi tantangan dalam integritas penilaian. Jika kuis dilakukan secara tidak sinkron atau sebagai pekerjaan rumah, siswa berpotensi mencari jawaban melalui mesin pencari di perangkat yang sama (Andika et al., 2025). Hal ini memerlukan pengawasan ekstra dari guru untuk memastikan objektivitas hasil (Suharni, 2021).

Solusi mengatasi tantangan dalam pembelajaran digital

Dalam menerapkan pembelajaran digital Quizizz pada mata Pelajaran Sejarah, mengalami beberapa kendala, seperti jaringan yang kurang bagus, keterbatasan perangkat, hingga beberapa fitur yang belum dimengerti. Untuk mengatasi kendala jaringan, guru dapat memanfaatkan fitur *paper mode* yang disediakan oleh Quizizz (Khairunnisa et al., 2024). Fitur ini memungkinkan kuis

dijalankan tanpa mewajibkan setiap siswa menggunakan gawai dan internet secara bersamaan, melainkan menggunakan kartu kode yang dipindai oleh guru. Selain itu, sekolah diharapkan menyediakan fasilitas Wi-Fi yang stabil di area kelas untuk mendukung pembelajaran digital (Tusyani et al., 2022).

Tantangan keterbatasan perangkat dapat diatasi dengan kebijakan penggunaan laboratorium komputer atau berbagi gawai (*sharing device*) antar siswa. Jika pembelajaran dilakukan secara daring, guru harus memberikan rentang waktu pengerjaan yang lebih fleksibel agar siswa dapat mencari sinyal yang lebih baik (Ulya & Arifi, 2021). Guru juga dapat menyarankan siswa untuk mengakses Quizizz melalui peramban (*browser*) guna menghemat ruang penyimpanan gawai. Pendidik perlu memberikan pengarahan agar siswa tetap tenang dan teliti dalam menjawab soal meskipun ada batasan waktu (Andika et al., 2025). Memberitahukan hasil belajar secara pribadi setelah kuis dapat membantu siswa yang memiliki kecemasan kompetisi tinggi. Selain itu, durasi waktu setiap soal dapat diatur lebih longgar (misalnya 1 menit) untuk memberikan kesempatan siswa berpikir lebih dalam (Candra & Rahayu, 2021; Ghoni et al., 2026).

Untuk menjaga integritas penilaian, guru disarankan menggunakan fitur acak soal (*shuffle questions*) dan acak jawaban (*shuffle answers*) (Dwiastuti et al., 2024). Pengawasan langsung saat kuis berlangsung di kelas tetap menjadi cara paling efektif untuk meminimalisir kecurangan. Guru juga bisa melakukan sesi remedial langsung di dalam aplikasi untuk siswa yang belum mencapai ambang batas ketuntasan (Rahayu et al., 2022). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan literasi digital (*coaching clinic*) sangat diperlukan untuk mempermudah penyusunan konten. Pendidik dapat memanfaatkan bank soal yang sudah tersedia di komunitas Quizizz untuk kemudian dimodifikasi sesuai kurikulum sekolah. Sinergi antar guru sejarah dalam berbagi modul kuis digital juga dapat menghemat waktu persiapan (M & Rosyidin, 2026).

Sementara itu, solusi jangka panjang adalah integrasi media digital ke dalam kebijakan kurikulum sekolah yang didukung oleh sarana prasarana yang memadai. Dukungan dari pihak sekolah dan orang tua dalam penyediaan akses teknologi akan memperlancar transformasi pembelajaran sejarah yang modern

(Ghoni et al., 2026). Dengan solusi yang tepat, tantangan digital dapat diubah menjadi peluang inovasi pendidikan yang berkelanjutan (Khairunnisa et al., 2024).

SIMPULAN

Pemanfaatan media game kuis digital Quizizz dalam pembelajaran sejarah secara konseptual mampu mentransformasi pengalaman belajar siswa dari yang pasif menjadi lebih interaktif, bermakna, dan berorientasi pada keterlibatan aktif. Integrasi unsur gamifikasi dan pendekatan konstruktivistik menjadikan proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, penggunaan media digital ini berkontribusi dalam menjawab permasalahan rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah, sekaligus memperkuat aspek afektif, kognitif, dan partisipatif dalam proses belajar.

Namun demikian, efektivitas implementasi media ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur, kompetensi digital pendidik, serta strategi pedagogis yang digunakan. Oleh karena itu, disarankan agar praktisi pendidikan memperhatikan aspek perencanaan, dukungan sarana, serta pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji lebih mendalam terkait integrasi media digital dengan model pembelajaran lainnya atau mengembangkan inovasi serupa yang lebih adaptif terhadap berbagai kondisi pembelajaran, sehingga pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sejarah dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). Sage Publications.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2022). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (3rd ed.). Bandung: Alfabeta.

Artikel

- Albashtawi, A. H., & Al Bataineh, K. B. (2020). The effectiveness of Quizizz application in improving students' achievement. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(3), 84–95.

- Andika, A. Y., Humaira, N. H., Putri, N. A. S., & Aqfazaro, R. Z. (2025). Efektivitas Gamifikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa SMA N 1 Baso. *Liberosis*, 12(2), 1–10. doi:10.6734/LIBEROSIS.V2I2.3027
- Annisa, S., & Shabiroh, U. (2023). Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dan Media Pembelajaran Kahoot terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Bolongpanggang. *Avatara*, 13(2), 1–8.
- Ariaty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, U. A. (2025). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Kependidikan Media*, 14(2), 88–95.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. doi:10.31004/basicedu.v5i4.1212
- Dwiastuti, E., Hamdani, M. I. I., & Wijaya, A. M. (2024). The Effect of Quizizz Application Learning Media on Motivation and Learning Outcomes of Class X History of SMK 2 Pancasila. *Santhet*, 8(2), 12540–12548. doi:10.36526/js.v3i2.4274
- Evitasari, O., & Santosa, Y. B. P. (2022). Ragam Metode Pembelajaran Kontekstual untuk Pembelajaran Sejarah. *Estoria*, 3(1), 398–413.
- Ghoni, C. A., Srinarwati, D. R., Suyono, S., & Zaman, A. Q. (2026). Penggunaan Quizizz Sebagai Asesmen Formatif Sejarah Kelahiran Pancasila Peserta Didik Kelas VI. *Mendidik*, 12(1), 95–101. doi:10.30653/003.2026121.480
- Januardi, A., & Superman, S. (2024). Rancangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Nilai Tradisi dan Sejarah Lokal. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 689–695. doi:10.31004/edukatif.v6i1.6369
- Kartini, Malabay, & Simorangkir, H. (2022). Peningkatan Kualitas Bahan Ajar Menggunakan Microsoft Power Point dengan Fitur Animasi dan Transisi Slide. *JAI: Jurnal Abdimas Indonesia*, 02(02), 188–196.
- Khairunnisa, F., Mulyani, P. S., & Kamal, F. (2024). Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 2(4), 121–130. doi:10.61132/jmpai.v2i4.376
- Kurniawan, P. W. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis. *Prodiksema III*, 50–56.
- M, L. N. S., & Rosyidin, M. A. (2026). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas VII MTs Salafi'iyah Tebuireng Jombang. *Pendas*, 11(02), 189–199.
- Mustari, U. A., Alfira, E., Ramly, R. A., P, S., Salam, S., Marwan, & Ariaty, E. B. (2025). Pengembangan Modul Kearifan Lokal sebagai Upaya Pelestarian

- Rumah Tongkonan melalui Pendidikan. *Equilibrium*, 13(3), 464–480. Retrieved from <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/index>
- Purmintasari, Y. D., & Lesmana, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Sejarah. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 7(2), 197–209.
- Putra, A., & Nugroho, Y. (2022). Inovasi pembelajaran sejarah berbasis digital dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2), 120–130.
- Rahayu, A., Adam, A., & Nasir. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK. *JPdP*, 2(2), 132–140.
- Rahman, F., Hidayat, T., & Sari, M. (2023). Student engagement in digital game-based learning: A qualitative study. *Journal of Educational Technology*, 19(2), 45–60.
- Rahmawati, S. (2022). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Teknologi Pendidikan*, 20(3), 150–162.
- Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F. (2022). Gamification applications in education: A systematic review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 139–159.
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Sugiri, W. A., & Priatmoko, S. (2020). Perspektif Asesmen Autentik sebagai Alat Evaluasi dalam Merdeka Belajar. *At-Thullab*, 4(1), 53.
- Suharni. (2021). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 172–184.
- Suryani, N. (2020). Problematika pembelajaran sejarah di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 45–54.
- Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa*, 6(2), 101–110. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/yupa>
- Ulya, A., & Arifi, A. (2021). Media Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edulab*, 6(1), 81–94. doi:10.1234/v0i0.424
- Wibisono, A., Desfitri, F. Z., Dinia, M. R., Naila, S. N., Mahardika, S., Bunari, & Suganda, N. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Demokrasi Liberal pada Kelas XII IPS 4 SMAN Olahraga Pekanbaru Tahun Pelajaran 2024/2025. *Didaktik*, 12(1), 401–408.