



Manfaat Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Alifiyul Nur Kolifah¹(✉), Cahyo Hasanudin²

¹Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

nuralifiyul@gmail.com

Abstrak—Quizizz adalah platform pembelajaran digital berbasis kuis yang dirancang secara interaktif dan menarik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui manfaat dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah metode Systematic Literature Review (SLR). Sumber data dalam penelitian menggunakan data sekunder, seperti kutipan dari buku dan artikel jurnal nasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, yaitu 1) Menjadikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, 2) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan evaluasi, 3) Memberikan umpan balik langsung dalam meningkatkan motivasi belajar, 4) Fleksibel dan mendorong pembelajaran mandiri, 5) Mengembangkan minat dan literasi sejak dini. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz memiliki lima manfaat utama dalam mendukung dan memotivasi siswa di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: siswa sekolah dasar, motivasi belajar, aplikasi quizizz.

Abstract—Quizizz is an interactive digital platform designed for quiz-based learning experiences. This research aims to explore the advantages of utilizing Quizizz to enhance learning motivation among elementary school students. The study employs a Systematic Literature Review (SLR) approach. Data were obtained from secondary sources, including excerpts from books and articles published in national journals. The result reveal that using Quizizz positively influences students' motivation to learn by: 1) creating a more engaging and enjoyable classroom atmosphere, 2) helping teachers deliver lessons and conduct assessments more effectively, 3) offering instant feedback that supports increased motivation, 4) providing flexibility and encouraging self-directed learning, 5) cultivating students interest and literacy from an early age. Based on these findings, it can be concluded that Quizizz provides five key benefits that contribute to supporting and motivating elementary school learners.

Keywords: elementary school students, learning motivation, quizizz application.

PENDAHULUAN

Siswa sekolah dasar adalah individu 7 sampai 12 tahun yang sedang berada pada tahap awal pendidikan formal, dan menunjukkan peningkatan signifikan berdasarkan aspek fisik, kognitif, emosional, sosial, serta moral (Setiana & Eliasa, 2024). Anak-anak juga merupakan generasi yang akan meneruskan perjuangan serta tujuan bangsa (Tanjung & Amelia, 2017). Oleh karena itu siswa menjadi faktor utama dalam berlangsungnya pembelajaran (Fakhrurrazi, 2018).

Di tahap perkembangan ini anak-anak mulai bisa berpikir dengan logis, mengelola emosi, mulai bersosialisasi, dan memahami norma moral Guru memiliki peran penting yaitu menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik setiap siswa untuk proses belajar berjalan efektif dan bermakna (Handayani & Rakhmawati, 2020). Sejalan dengan itu siswa sekolah dasar umumnya memiliki karakteristik suka bermain, bergerak, melakukan kerja kelompok, serta belajar melalui praktik langsung (Widiyani., dkk 2024).

Setiap siswa memiliki perbedaan individu, sehingga kebutuhan belajarnya pun beragam (Widyawati & Rachmadyanti, 2023). Oleh karena itu sistem pembelajaran perlu diselaraskan seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkesinambungan (Shintawati, 2018). Strategi seperti materi menarik, kolaborasi, dan tampilan visual efektif dalam menyesuaikan cara belajar siswa serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar (Maulia, 2019).

Sanjaya (dalam Emda, 2018) menyatakan bahwa motivasi adalah unsur penting yang mempengaruhi proses pembelajaran. Motivasi belajar berasal dari dalam diri, seperti keinginan meraih tujuan, maupun dari luar seperti adanya penghargaan (Huda, 2017). Motivasi belajar yang kuat pada siswa menjadi faktor penting dalam mendorong pencapaian akademik oleh karena itu hasil belajar yang tinggi biasanya sejalan dengan intensitas usaha yang dilakukan (Fernando, Andriani, & syam, 2024).

Motivasi dalam kegiatan belajar terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Berdasarkan uraian Nurishlah, Nurlaila, dan Rusnaya (2020), motivasi intrinsik yaitu naluri dari dalam individu untuk belajar. misalnya, siswa yang merasa tertarik dan senang saat mengerjakan soal-soal matematika atau membaca buku untuk menunjukkan adanya motivasi intrinsik (Atmaja, 2024).

Sementara itu motivasi ekstrinsik menurut Annurrahman (dalam Pratiwi, 2023) menjelaskan bahwa motivasi ekstrinsik muncul sebab adanya pengaruh dari luar . lingkungan luar contohnya alam, teman, tempat tinggal, dan sarana belajar turut berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa Dimiyati dan Mudjiono (dalam Yuliana & Rachman, 2022). Selain itu motivasi ekstrinsik memegang peran penting dalam membangkitkan motivasi intrinsik yang dimiliki oleh peserta didik (Novilatuzzahro, Ertanti & Cahyanto, 2022). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulannya yaitu terdapat hubungan timbal balik antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang berdampak pada hasil belajar terutama untuk mata pelajaran matematika (Nuriski, 2015).

Pengaruh motivasi terhadap proses pembelajaran dengan belajar yang tinggi mendorong siswa untuk berprestasi, sedangkan kurangnya motivasi menyebabkan

rendahnya kesungguhan dan hasil belajar yang tidak optimal Hamdu dan Agustina (dalam Nurfauzan., dkk, 2022). Semakin besar dorongan belajar yang dimiliki siswa, semakin semangat mereka dalam belajar dan semakin sering mereka belajar sehingga pencapaian hasil belajarnya pun ikut meningkat (Julyanti., dkk, 2021). studi menunjukkan motivasi belajar terbukti memiliki dampak yang besar terhadap proses pembelajaran (Gunawan, 2018).

Menurut Rahmawati dkk. (2022) bahwa Quizizz merupakan aplikasi platform interaktif yang berbentuk game dan efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Sementara itu, menurut Nafisa dan Lisnawati (2022) Quizizz sebagai media pendidikan mengintegrasikan kuis dengan konsep permainan sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran di kelas. Quizizz menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dengan menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dan membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah (Rahmania, Soraya & Hamdani, 2023). Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan dinamis karena perangkat ini dirancang untuk pengalaman belajar yang tidak monoton Lamsari (dalam Tazkyah & Isra, 2021). Penggunaan Quizizz diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam melakukan proses penilaian dengan lebih mudah (Kartiwi & Rostikawati, 2022).

Aplikasi Quizizz dilengkapi fitur-fitur seperti gambar, video, serta audio (Jong & Tacoh, 2024). Dan juga dilengkapi fitur pilihan ganda, isian, dan bentuk uraian (Pusparani, 2020). Selain itu Candrasari dan Munandar (2024) menyebutkan bahwa aplikasi Quizizz memiliki fitur tema, avatar, karakter, dan musik yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu Quizizz merupakan media digital yang relevan untuk digunakan oleh tenaga pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran (Zulpina, 2022).

Manfaat Quizizz dalam pembelajaran mencakup peningkatan motivasi belajar, siswa lebih mudah memahami materi, serta membuat proses belajar jadi lebih seru, mandiri, dan aktif (Azmi., dkk, 2023). Pernyataan itu sejalan dengan Indrawan., dkk (dalam Ningsih, Alfaqi & Sadiqyah, 2025) bahwa pemanfaatan interaktif berbasis Quizizz tidak Cuma berperan dalam membantu siswa memahami materi melainkan serta mengasah kemampuan berpikir kritis mereka melalui metode pembelajaran yang lebih menyenangkan. Quizizz juga bermanfaat untuk meningkatkan fokus dalam pembelajaran (Kalahu, 2021).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah Systematic Literature Review (SLR), adalah pendekatan penelitian yang dirancang untuk mengumpulkan dan mengevaluasi informasi penting berkaitan dengan aspek yang diteliti (Triandini dkk., 2019 dalam Hikmah & Hasanudin, 2024).

Jenis data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah data sekunder. menurut Umaroh & Hasanudin (2024) data sekunder dapat terdiri atas sejumlah artikel dari berbagai jurnal nasional. Terdapat pula data yang diperoleh dari literatur dan dokumen yang relevan dengan penelitian, seperti buku skripsi, dan jurnal ilmiah.

Data sekunder yang digunakan di dalam penelitian ini berupa kata, frasa, klausa, atau bahkan kalimat yang diambil dari berbagai buku dan artikel jurnal yang terbit secara nasional.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui metode simak dan catat. Metode simak adalah cara pengumpulan data dengan melalui proses mendengarkan atau mengamati secara seksama (Apriastuti, 2019). Sedangkan metode catat adalah teknik untuk menghimpun data melalui pencatatan bentuk-bentuk penggunaan bahasa yang relevan dalam teks tertulis (Mahsun, 2019 dalam Irawan, Sudika & Hidayat, 2020). Metode simak dalam penelitian ini diterapkan dengan cara membaca dan mencermati bahan pustaka yang mendukung pelaksanaan penelitian. Metode catat di dalam penelitian ini dengan cara merekam poin-poin penting dari pustaka yang telah dianalisis dan berkaitan langsung dengan fokus kajian.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik validasi data dengan triangulasi metode dan sumber. Menurut (Puspita & Hasanudin, 2024) teknik triangulasi adalah metode yang bertujuan untuk menilai ketepatan, serta memperkuat kualitas dan kepercayaan data melalui penggabungan informasi dari beragam sumber. studi ini memakai teknik triangulasi teori. teori yang bersumber dari hasil penelitian terdahulu atau pemikiran para ahli sebagai pembuktian terhadap konsep atau pernyataan yang diuraikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan berbagai sumber seperti jurnal dan artikel penggunaan aplikasi Quizizz memiliki kontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena siswa menjadi lebih aktif dan antusias, guru juga dapat memantau hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan dan antusiasme murid yang meningkat dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan aplikasi Quizizz dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Menjadikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran terbukti menjadikan kegiatan belajar lebih hidup, melibatkan interaksi, dan memberikan rasa senang sehingga tidak membosankan. Tampilan visual yang penuh warna, disertai karakter lucu, animasi yang menarik, serta music latar yang interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyerupai bermain game. Hal itu sejalan dengan pandangan Dewi (dalam Nurholifah., dkk, 2023) yaitu metode pembelajaran berbasis permainan memiliki peluang besar untuk menjadi media belajar efektif karena mampu mengaktifkan aspek visual dan verbal peserta didik. Elemen-elemen ini sangat efektif dalam menarik perhatian siswa sekolah dasar yang umumnya memiliki ketertarikan tinggi terhadap hal-hal. visual dan interaktif. Suasana menyenangkan ini membantu siswa merasa lebih rileks dalam menerima pelajaran, sehingga mereka tidak tertekan ataupun cemas ketika mengikuti kegiatan belajar. Kondisi psikologis yang positif seperti ini berperan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar yang kuat.

Gambar 1. Tampilan jawaban**Gambar 2.** Tampilan pembahasan materi di Quizizz

Gambar 1. menunjukkan bagaimana siswa melihat tampilan pilihan jawaban dan *Gambar 2.* menunjukkan di sela-sela pertanyaan juga diberikan pembahasan yang dirancang secara menarik. Desain seperti ini membuat siswa lebih betah dalam belajar dan fokus dalam mengikuti kuis hingga selesai.

2. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan melakukan evaluasi

Aplikasi Quizizz tidak hanya bermanfaat bagi siswa tetapi juga sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Guru dapat dengan mudah membuat soal, mengatur waktu pengerjaan, memberikan kuis secara langsung di kelas atau sebagai tugas rumah, serta melihat hasil siswa secara otomatis. Dengan sistem koreksi otomatis dan rekap nilai digital, guru tidak perlu lagi memeriksa jawaban secara manual.

Gambar 3. Tampilan fitur “Kelas Saya” pada aplikasi Quizizz untuk mengelola kelas membantu guru dan memantau perkembangan siswa.



3. Memberikan umpan balik langsung dalam meningkatkan motivasi belajar

Keunggulan utama dari aplikasi Quizizz adalah kemampuannya dalam memberikan umpan balik (feedback) secara otomatis atau langsung kepada siswa setelah mereka menjawab soal. Setiap jawaban yang dipilih akan langsung disertai informasi apakah benar atau salah dan disertai skor yang diperoleh bahkan dalam beberapa soal, guru bisa menyisipkan penjelasan jawaban yang membantu siswa memahami letak kesalahannya.

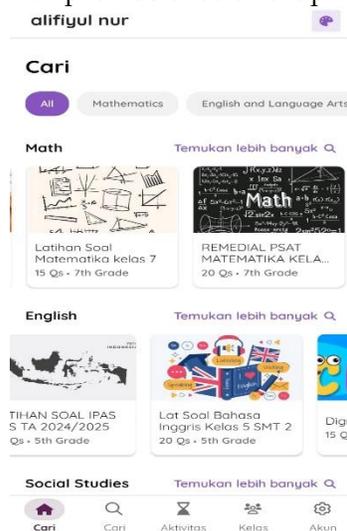
Umpan balik seperti ini sangat penting dalam proses belajar, karena a) Membantu mengidentifikasi dan memahami kesalahan dengan langsung, sehingga memungkinkan adanya perbaikan segera; b) Mengurangi rasa takut siswa dalam memberikan jawaban, karena sistem memberikan informasi otomatis jawaban yang benar atau salah, yang berdampak positif terhadap keberanian mereka dalam belajar; c) Mendorong terbentuknya sikap reflektif pada diri siswa, dimana siswa dapat meninjau kembali pemahaman terhadap materi dan melakukan perbaikan pemahaman dengan lebih efektif; dan d) Meningkatkan kepercayaan diri siswa, khususnya saat mereka menjawab soal dengan benar sehingga memperkuat motivasi intrinsik mereka dalam belajar.

Selain itu, menampilkan skor secara langsung, fitur papan peringkat (Leaderboard) turut memberikan dorongan bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar secara berkelanjutan. Ini menumbuhkan motivasi belajar dari dalam siswa atau (intrinsik), untuk meraih hasil yang lebih baik, bukan karena tekanan eksternal pendidik.

4. Fleksibel dan mendorong pembelajaran mandiri

Aplikasi quizizz menawarkan fleksibilitas tinggi, karena dapat digunakan di segala waktu dan lokasi. hal ini memungkinkan siswa sekolah dasar belajar sesuai waktu dan kemampuan mereka. Siswa bisa mengulang materi, mengerjakan latihan, serta memilih topik sesuai kebutuhan. Fleksibilitas ini juga mendorong kemandirian belajar, belajar mengatur waktu dan bertanggung jawab.

Gambar 4. Tampilan beranda awal aplikasi Quizizz



Gambar 4 memperlihatkan bahwa Quizizz menyediakan akses yang luas dan fleksibel terhadap materi pembelajaran seperti matematika, Bahasa Inggris, Sejarah, dan lainnya. Siswa sekolah dasar dapat dengan mudah memilih topik yang ingin mereka pelajari berdasarkan kebutuhan dan minat masing-masing. Hal ini juga mendorong pembelajaran mandiri karena siswa dapat belajar secara bebas, mengulang materi dan mengerjakan latihan tanpa tekanan.

5. Mengembangkan minat dan literasi digital sejak dini

Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami, mengakses, dan menggunakan teknologi secara efektif dan bijak. Melalui Quizizz siswa sekolah dasar belajar berinteraksi dengan perangkat digital (seperti smartphone, tablet, atau komputer) untuk keperluan yang produktif bukan hanya untuk hiburan, agar mereka terbiasa membaca intruksi digital, menjawab soal secara online, memahami navigasi aplikasi, dan mengikuti alur kegiatan berbasis teknologi. Hal ini sangat penting di era digital zaman sekarang, dimana keterampilan teknologi menjadi kebutuhan dasar.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah bahwa terdapat lima manfaat dari aplikasi Quizizz yaitu, 1. Menjadikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, 2. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan evaluasi, 3. Memberikan umpan balik langsung dalam meningkatkan motivasi belajar, 4. Fleksibel dan mendorong pembelajaran mandiri, 5. Mengembangkan minat dan literasi sejak dini. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran terbukti mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar. Khususnya dalam menumbuhkan motivasi belajar melalui pendekatan yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

REFERENSI

- Al Azmi, F., Adzimah, H., Aminullah, M. A., & Taufiqurrochman, R. (2023). Peranan game based learning dengan Aplikasi Quizizz dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 2(1), 50-66. <http://dx.doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6678>
- Apriastuti, N. N. A. A. (2019). Bentuk, fungsi dan jenis tindak tutur dalam komunikasi siswa di kelas IX Unggulan SMP PGRI 3 Denpasar. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia*, 8(1), 48-58. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/2989/1613
- Atmaja, I. M. D. (2024). Strategi penguatan hubungan kausal positif antara motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, dan motivasi belajar matematika. *Prosiding SENAMA PGRI*, 3, 1-13. <https://doi.org/10.59672/senama.v3.4070>

- Candrasari, P., & Munandar, K. (2024). Pemanfaatan media Quizizz pada asesmen sumatif sebagai pemenuhan kebutuhan gaya belajar peserta didik. *Jurnal Biologi*, 1(2), 1-10. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i2.1960>
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/2838>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85-99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Gunawan, Y. I. P. (2018). Pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa dalam mewujudkan prestasi belajar siswa. *Khazanah Akademia*, 2(1), 74-84. <https://core.ac.uk/download/pdf/249324702.pdf>
- Handayani, N. S., & Rakhmawati, D. (2024). Peran guru dalam pembentukan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 559-569. <https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2662/2092>
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Huda, M. (2017). Kompetensi kepribadian guru dan motivasi belajar siswa. *Jurnal penelitian*, 11(2), 237-266. <https://pdfs.semanticscholar.org/15f2/f10affd199cc55b914eb37cdf6d92d089217.pdf>
- Irawan, S., Sudika, I. N., & Hidayat, R. (2020). Karakteristik bahasa gaul remaja sebagai kreativitas berbahasa indonesia pada komentar status inside lombok di instagram: Characteristics of teenage slang as indonesian language creativity on status comments inside lombok on instagram. *Jurnal Bastrindo*, 1(2), 201-213. <https://doi.org/10.29303/jb.v1i2.44>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131-147. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>

- Julyanti, E., Rahma, I. F., Chanda, O. D., & Nisah, H. (2021). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 7(1), 7-11. <https://doi.org/10.36987/jpms.v7i1.1942>
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. *Akademika*, 10(01), 163-178. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1228>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan media canva dan aplikasi quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61-70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Maulia, S. (2023). Peran komunikasi efektif guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (SD). *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.33654/pgsd.v5i1.2310>
- Nafisa, A., & Lisnawati, S. (2022). Pengaruh media edukasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak Kelas VIII MTs Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor. *Inspiratif Pendidikan*, 11(1), 1-8. <https://doi.org/10.24252/ip.v11i1.28636>
- Ningsih, D. K., Alfaqi, M. Z., & Sadiqyah, S. (2025). Penggunaan aplikasi Quizizz paper mode sebagai media dalam evaluasi pembelajaran matematika. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 564-571. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p564-571>
- Novilatuzzahro, R. A., Ertanti, D. W., & Cahyanto, B. (2022). Penerapan Motivasi ekstrinsik sebagai upaya guru meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 MI Tarbiyatul Huda Malang. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(3), 253-260. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/article/view/16849>
- Nurfauzan, A. Z., Almubarak, M., Abdillah, K., & Anggraini, A. (2022). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran siswa. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 613-621. <https://doi.org/10.56832/edu.v2i2.198>
- Nurholifah, L., & Zakia, N. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz dalam Konteks Pendidikan Digital. *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 51-61. <https://jurnal.asy-syifa.id/index.php/an-nashr/article/view/18/12>
- Nurishlah, L., Nurlaila, A., & Rusnaya, M. (2023). Strategi pengembangan motivasi instrinsik di dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. *MURABBI*, 2(2), 60-71. <https://doi.org/10.69630/jm.v2i2.20>

- Nuriski, A. W. (2015). Kontribusi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sambi Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/148608202.pdf>
- Pratiwi, N. L. P. P., Ardana, I. K., & Kristiantari, M. R. (2018). Hubungan antara motivasi ekstrinsik dengan kompetensi pengetahuan ipa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 8(3), 114-121. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/2932/1563
- Pusparani, H. (2020). Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas vi di sdn guntur kota cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279.
<https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561).
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114-133.
<https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66.
<https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Rajagukguk, M. (2021). Inovasi penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada era revolution industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 45-50). FBS Unimed Press.
<https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41219/1/Fulltext.pdf>
- Sadiyah, H. (2023). Upaya peningkatan pemahaman teks arab pada pembelajaran Maharah Al-Qiroah melalui media Quizizz. *Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 91-99. <http://dx.doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6678>
- Setiana, S., & Eliasa, E. I. (2024). Karakteristik perkembangan fisik, kognitif, emosi sosial, dan moral pada anak usia sekolah dasar (7-12 Tahun). *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(6), 127-138. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i6.1742>
- Shintawati, Y. (2018). Pengaruh ketersediaan koleksi buku penunjang bagi kebutuhan belajar siswa: Studikasuk di perpustakaan Sekolah Dasar Negeri Larangan Tokol

- 1 Kecamatan Tlanakan Pamekasan Madura. *Tibanndaru: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 2(2), 26-39. <http://dx.doi.org/10.30742/tb.v2i2.552>
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan kepercayaan diri siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2). <http://dx.doi.org/10.29210/3003205000>
- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring di era covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42-51. <http://dx.doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Widiyani, E., Fakhriyah, F., Firmasyah, R., Putri, S. M., & Kartika, A. S. (2024). Karakteristik karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah profesi guru (JIPG)*, 5(1), 51-59. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol5.no1.a15544>
- Widyawati, R. (2023). Analisis penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada materi IPS di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52775/42493>
- Yuliana, E., & Rachman, D. F. (2022). Hubungan motivasi ekstrinsik dengan hasil belajar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 612-618. [10.31004/basicedu.v6i1.2050](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2050)
- Zulpina, Z. (2022). Quizizz, Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 775-787. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i3.1089>