

## PENGEMBANGAN E-EVALUASI *QUIZALIZE* BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Syahrinsyah<sup>1\*</sup>, Ita Fitriati<sup>2</sup>, Ahyar<sup>3</sup>, Arif Rahman Hakim<sup>4</sup>, Andi Prayudi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Taman Siswa Bima, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

<sup>4</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Taman Siswa Bima, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

<sup>5</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Yapis Dompus, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

\*E-mail: [syahrinsyah205@gmail.com](mailto:syahrinsyah205@gmail.com)

Diterima: 23 Februari 2025. Disetujui: 22 April 2025. Dipublikasikan: 28 April 2025

**Abstrak:** Pembelajaran di era teknologi telah membawa revolusi besar dalam dunia pendidikan. Perubahan ini memungkinkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizalize yang layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), serta pendekatan mixed methods (kuantitatif dan kualitatif). Pengembangan media dilakukan melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan soal berbasis gamifikasi, pengembangan konten, implementasi uji coba skala kecil terhadap 30 siswa, serta evaluasi menggunakan uji paired sample t-test. Hasil validasi oleh tiga ahli materi dan tiga ahli media menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat layak dengan rata-rata skor validasi 4,65. Uji coba terbatas mengungkapkan bahwa 90% siswa aktif selama pembelajaran dan 88% siswa menyatakan media Quizalize membuat evaluasi lebih menyenangkan. Hasil analisis pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 65,17 menjadi 88,50 dengan nilai t-hitung 13,86 dan p-value  $2,54 \times 10^{-14}$ , menandakan adanya perbedaan yang signifikan. Berdasarkan temuan ini, media e-evaluasi berbasis Quizalize dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** pengembangan, evaluasi, gamifikasi, motivasi belajar

### PENDAHULUAN

Pembelajaran di era teknologi telah membawa revolusi besar dalam dunia pendidikan. Perubahan ini memungkinkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan berbasis digital. Teknologi informasi memberikan kemudahan akses ke berbagai sumber belajar, seperti e-book, video pembelajaran, dan aplikasi pendidikan daring yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun [1]. Dengan demikian, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari pendidikan modern karena mampu meningkatkan partisipasi siswa dan efektivitas proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa melalui berbagai media pembelajaran inovatif, seperti platform berbasis gamifikasi [2]. Platform seperti Wordwall, Kahoot!, dan Quizalize tidak hanya menyuguhkan konten edukatif, tetapi juga menghadirkan elemen-elemen permainan yang merangsang keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar melalui kompetisi dan tantangan yang sehat [3]. Penerapan gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar melalui sistem penghargaan, leaderboard, serta tantangan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Lebih jauh, pembelajaran berbasis gamifikasi juga membantu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi melalui pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan [4].

Integrasi teknologi mutakhir seperti Artificial Intelligence (AI) juga mulai dimanfaatkan dalam pembelajaran. AI memungkinkan proses personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan kemampuan

individu siswa, sehingga materi yang diberikan menjadi lebih relevan dan berdampak [5]. Selain itu, teknologi seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) juga membuka peluang eksplorasi lingkungan belajar yang sebelumnya sulit diakses, seperti simulasi sains, sejarah, hingga ruang angkasa [6]. Namun, di tengah pesatnya perkembangan teknologi, muncul pula tantangan baru. Salah satu fenomena yang menjadi perhatian adalah meningkatnya penggunaan game online di kalangan siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMKN 1 Woha, ditemukan adanya hubungan negatif antara durasi bermain game online dengan minat belajar siswa. Semakin tinggi intensitas bermain, semakin rendah minat belajar yang ditunjukkan. Hasil analisis menunjukkan korelasi yang sangat kuat dengan nilai koefisien sebesar -0,902.

Evaluasi pembelajaran merupakan evaluasi yang dikemas menggunakan teknologi yang terintegrasi dengan aplikasi, dan secara otomatis dapat mengolah dan menghitung skor hasil belajar siswa. Evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian kualitas pendidikan yang diharapkan. Dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, guru umumnya masih menggunakan metode konvensional yang dikenal sebagai Paper Based Test (PBT) [7]. Fitriati juga menjelaskan metode ini, soal diberikan dalam bentuk cetak dan proses penilaian dilakukan secara manual oleh guru [8]. Selain tantangan tersebut, metode evaluasi pembelajaran yang masih dilakukan secara konvensional, yakni melalui soal tulis cetak, dinilai kurang relevan

dengan karakteristik siswa saat ini. Evaluasi tertulis sering kali dianggap membosankan, memakan waktu, dan membuat siswa tertekan, sehingga hasil evaluasi belum tentu mencerminkan kemampuan mereka secara optimal. Untuk mengatasi hal ini, dibutuhkan inovasi evaluasi berbasis teknologi, salah satunya melalui pendekatan gamifikasi.

Evaluasi berbasis gamifikasi menyisipkan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, serta umpan balik instan dalam proses penilaian[8]. Fitur-fitur game yang diterapkan dalam metode pembelajaran gamifikasi seperti, pemberian reward atau hadiah, dan kuis interaktif akan menambah semangat siswa dan memotivasi untuk meningkatkan eksplorasi pada proses pembelajaran[9]. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik, praktis, serta hemat waktu dan biaya [10]. Platform seperti Quizalize telah digunakan secara luas sebagai media evaluasi yang terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa karena kemampuannya dalam memberikan pengalaman kuis yang menyenangkan dan interaktif[11].

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang membahas penggunaan gamifikasi dalam pendidikan. Jika penelitian oleh Junaidi dan Ikhwan[12] hanya membuktikan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar secara umum, serta Yusuf yang menyoroti pentingnya gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa, maka penelitian ini menghadirkan inovasi lebih spesifik dalam konteks evaluasi pembelajaran.

Kebaruan utama dari penelitian ini terletak pada pengembangan media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizalize, bukan hanya penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran sehari-hari. Dengan fokus pada transformasi metode evaluasi dari konvensional berbasis kertas menjadi evaluasi digital interaktif, penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam menilai pemahaman siswa. Media yang dikembangkan juga memanfaatkan fitur-fitur khas Quizalize seperti leaderboard, umpan balik instan, dan analisis performa siswa secara real-time untuk menciptakan suasana evaluasi yang lebih kompetitif dan menyenangkan.

Selain itu, penelitian ini dilakukan dalam konteks siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang memiliki karakteristik berbeda dibandingkan siswa pada tingkat pendidikan dasar dan menengah umum. Fokus pada siswa SMK merupakan kontribusi baru yang memperluas cakupan penerapan gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran berbasis kompetensi. Keunggulan lain yang membedakan penelitian ini adalah penggunaan metode pengembangan ADDIE secara utuh, dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk. Penggunaan analisis kuantitatif melalui paired sample t-test juga menjadi kekuatan tambahan, karena membuktikan secara statistik bahwa media yang dikembangkan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizalize yang secara khusus difokuskan untuk kebutuhan evaluasi pembelajaran, bukan sekadar media belajar umum. Penelitian ini juga mengintegrasikan seluruh tahapan model ADDIE secara

sistematis, menguji keefektifan media melalui uji statistik paired sample t-test, serta mengimplementasikannya pada konteks siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki karakteristik pembelajaran berbasis kompetensi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam upaya modernisasi metode evaluasi pembelajaran berbasis digital interaktif di era pendidikan abad ke-2.

Tahap evaluasi merupakan kegiatan yang sangat penting yang dilakukan dalam mengukur kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pada suatu pembelajaran. Evaluasi yang efektif dan efisien dapat membantu pendidik dalam merekapitulasi kemampuan dan nilai mahasiswa lebih mudah[9]. Selain itu, hasil penelitian Zulkarnain menegaskan bahwa penggunaan Quizalize sebagai media evaluasi berbasis game mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan[13]. Meskipun demikian, implementasi gamifikasi dalam pendidikan tidak lepas dari hambatan, seperti kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan infrastruktur di beberapa sekolah[14]. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan model pembelajaran dan evaluasi berbasis gamifikasi yang lebih terstruktur dan adaptif terhadap kebutuhan sekolah, guru, dan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan Quizalize untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga menekankan pentingnya integrasi fitur interaktif seperti umpan balik instan, leaderboard, dan tantangan kelompok sebagai elemen penting dalam mendukung pembelajaran yang lebih kolaboratif dan kompetitif. Dengan pendekatan berbasis data, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mendalam mengenai dampak gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa secara menyeluruh[13]. Selain itu, model yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif, menyenangkan, dan bermakna di era digital.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Pengembangan adalah proses yang memvalidasi sumber dan mengembangkan produk penelitian[12]. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena metodenya yang sistematis dan efektif untuk membuat produk berupa media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena memiliki karakteristik sistematis dan efektif dalam mendukung proses pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya untuk keperluan e-evaluasi menggunakan platform Quizalize. Seluruh tahapan dalam model ADDIE dilaksanakan secara lengkap dalam penelitian ini.

Tahap pertama, Analysis, berfokus pada analisis kebutuhan pembelajaran di SMKN 1 Woha, termasuk identifikasi masalah dalam evaluasi konvensional, analisis karakteristik siswa, serta telaah kurikulum yang relevan. Informasi ini menjadi dasar dalam perancangan media.

Pada tahap Design, dilakukan penyusunan rencana evaluasi, yang mencakup pengembangan indikator soal, pembuatan konten evaluasi berbasis gamifikasi, serta desain antarmuka media yang user-friendly dan menarik. Elemen gamifikasi seperti leaderboard, skor, dan feedback instan dirancang untuk diintegrasikan ke dalam platform.

Tahap Development mencakup produksi media, mulai dari pembuatan soal berbasis gamifikasi di Quizalize, hingga integrasi materi pembelajaran dasar komputer. Produk awal yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga ahli materi dan tiga ahli media untuk memastikan kelayakan dari aspek isi maupun teknis. Setelah proses validasi, dilakukan revisi produk berdasarkan saran dan rekomendasi dari para validator.

Tahap Implementation dilaksanakan dengan menguji cobakan media yang telah divalidasi kepada 30 siswa kelas XI. Uji coba ini bertujuan mengukur tingkat kepraktisan, keterlibatan siswa, serta efektivitas media melalui pengumpulan data observasi aktivitas siswa, pengisian angket respon siswa, serta hasil pre-test dan post-test.

Akhirnya, tahap Evaluation dilakukan melalui dua bentuk evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi media melalui analisis data hasil pre-test dan post-test menggunakan uji statistik paired sample t-test untuk melihat efektivitas media dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengembangkan produk semata, tetapi dilanjutkan hingga tahap implementasi dan evaluasi nyata di lapangan. Seluruh tahapan model ADDIE dijalankan secara penuh, dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir, untuk memastikan bahwa media e-evaluasi berbasis gamifikasi yang dikembangkan benar-benar valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *mixed methods*, yaitu menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk menilai dampak penggunaan website berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan kuantitatif dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* guna mengukur peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Sementara itu, pendekatan kualitatif dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk menggali pengalaman siswa serta guru dalam menggunakan platform Quizalize.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Woha, Kabupaten Bima, dengan sampel yang dipilih secara purposive sampling dari siswa kelas XI, berjumlah 35 siswa. Pada tahap uji coba, dilakukan pengujian skala kecil dengan melibatkan 30 siswa dari kelas yang sama guna mengukur kelayakan Quizalize sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Memastikan validitas dan efektivitas media ini, dilakukan pula serangkaian uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media mengevaluasi aspek teknis seperti tampilan antarmuka, navigasi, dan kemudahan

penggunaan, sementara ahli materi menilai kesesuaian konten dengan kurikulum serta keterpaduan elemen gamifikasi dalam mendukung proses pembelajaran. Validator dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, dan guru TIK di SMKN 1 Woha. Subjek uji coba skala kecil melibatkan 30 siswa dari kelas XI.

Indikator motivasi belajar menurut para ahli mencakup beberapa aspek penting. Slavin menekankan bahwa fokus dan konsentrasi selama belajar, partisipasi aktif dalam diskusi kelas, keinginan untuk mengeksplorasi lebih dalam, serta kepercayaan diri dalam menyelesaikan tugas merupakan indikator motivasi belajar yang signifikan [12]. Orientasi terhadap pencapaian tujuan, regulasi diri dalam belajar, reaksi positif terhadap tantangan akademik, serta kemauan untuk terus berkembang dan mencari umpan balik juga menjadi indikator utama dalam mengukur tingkat motivasi belajar siswa [12]. Dengan memahami berbagai indikator tersebut, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Instrumen penelitian dirancang untuk mengukur efektivitas penggunaan Quizalize berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar dan motivasi belajar siswa. Instrumen yang digunakan meliputi: (1) Kuesioner motivasi belajar, untuk mengukur tingkat motivasi siswa dalam proses pembelajaran; (2) Tes *pre-test* dan *post-test*, berupa soal pilihan ganda untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Quizalize; (3) Lembar observasi aktivitas siswa, untuk mencatat keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berbasis gamifikasi; dan (4) Wawancara, yang bertujuan menggali tanggapan dan pengalaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan analisis statistik untuk mengukur dampak penggunaan gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa. Tahapan analisis mencakup: (a) Analisis Deskriptif, terhadap angket uji kelayakan media dan materi dasar-dasar komputer oleh ahli media dan materi; (b) Uji Statistik, dengan menggunakan *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah penggunaan Quizalize; dan (c) Analisis Kualitatif, terhadap data hasil wawancara dan observasi untuk mengetahui persepsi siswa dan guru mengenai pembelajaran berbasis gamifikasi.

Angket validasi ahli media dan ahli materi dalam penelitian ini menggunakan skala Likert dengan ketentuan sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Baik/Tidak Layak, (2) Tidak Baik/Kurang Layak, (3) Cukup Baik/Layak dengan Revisi, (4) Baik/Layak, dan (5) Sangat Baik/Sangat Layak. Sebelum angket disebarkan secara luas kepada responden, dilakukan terlebih dahulu uji validasi instrumen untuk mengetahui tingkat kevalidan dan keabsahan dari angket yang digunakan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif, nilai rata-rata, dan persentase. Adapun rumus rata-rata untuk analisis validitas dan respon adalah sebagai berikut:

$$(X) = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

(X) = skor rata-rata

( $\sum x$ ) = jumlah skor

(n) = jumlah butir

Tahap selanjutnya adalah mengonversi hasil skor kuantitatif menjadi penilaian kualitatif sesuai dengan pedoman klasifikasi penilaian pada quizalize [16] yang dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Pedoman Penilaian Quizalize

Skor	Validitas	Penilaian	Aspek Penilaian
$4,5 \leq X \leq 5$	Sangat Layak	Sangat Baik	Sangat Baik
$3,5 \leq X \leq 4,49$	Layak	Baik	Baik
$2,5 \leq X \leq 3,49$	Cukup Layak	Cukup Baik	Cukup Baik
$1,5 \leq X \leq 2,49$	Kurang Layak	Tidak Baik	Tidak Baik
$1 \leq X \leq 1,49$	Sangat tidak layak	Sangat tidak baik	Sangat tidak baik

Analisis menggunakan rumus persentase yaitu skor dikali seratus persen dan dibagi skor total [18]. Adapun rumus analisis untuk menghitung rata-rata skor observasi sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Hasil Observasi}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan proses pengembangan, validasi, serta implementasi media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizalize, dan mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas:

#### a. Data Primer, diperoleh dari :

- 1) Tiga orang ahli materi yang merupakan guru SMK di bidang TIK, yang menilai kesesuaian materi dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.
- 2) Tiga orang ahli media, terdiri dari dua dosen bidang teknologi pendidikan dan satu guru multimedia, yang mengevaluasi aspek teknis dan tampilan media.
- 3) Siswa kelas XI SMKN 1 Woha sebanyak 30 orang, sebagai subjek uji coba skala kecil untuk memberikan tanggapan terhadap kepraktisan dan efektivitas media.

#### b. Data Sekunder, berupa dokumen silabus, kurikulum pembelajaran TIK, referensi tentang gamifikasi dalam pembelajaran, serta hasil observasi mengenai kebutuhan inovasi media evaluasi di sekolah.

### 2. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Teknik Analisis Validasi, Data dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penilaian menggunakan skala Likert 1–5, lalu dihitung rata-ratanya untuk menentukan kategori kelayakan. Temuan dari validasi ini dipaparkan dalam bentuk narasi yang menggambarkan keunggulan serta aspek-aspek yang perlu diperbaiki.
- b. Teknik analisis kepraktisan, dalam penelitian ini teknik analisis kepraktisan dalam penelitian ini

dilakukan untuk menilai tingkat kemudahan, kemenarikan, dan kebermanfaatan media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizalize berdasarkan persepsi siswa. Data diperoleh melalui angket respon siswa yang disebarkan setelah pelaksanaan uji coba media. Angket disusun berdasarkan indikator kepraktisan yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, kejelasan instruksi, dan relevansi media terhadap tujuan pembelajaran. Setiap respon siswa terhadap pernyataan angket dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase masing-masing pilihan jawaban.

Data observasi dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Aktivitas} = \frac{\text{Jumlah seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa aktif}} \times 100\%$$

Yang bertujuan untuk melihat proporsi keterlibatan siswa dalam menggunakan media. Analisis kombinasi dari hasil angket dan observasi ini memberikan gambaran menyeluruh tentang sejauh mana media Quizalize dianggap praktis oleh siswa, serta bagaimana media ini diterima dalam konteks pembelajaran berbasis evaluasi digital.

c. Teknik Analisis Keefektifan, Efektivitas media dilihat dari hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test siswa. Walaupun menggunakan pendekatan statistik sederhana (paired sample t-test) untuk mendukung temuan, hasilnya tetap diinterpretasikan secara kualitatif, yaitu mendeskripsikan tren peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media. Penekanan analisis lebih pada pemahaman tentang perubahan motivasi dan capaian belajar siswa berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh ditetapkan. Penentuan kriteria ini dilakukan dengan mengubah skor observasi menjadi persentase, kemudian dicocokkan dengan kategori penilaian yang sesuai. Kriteria ini digunakan untuk menilai tingkat keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Pedoman kriteria observasi Quizalize ditunjukkan pada **Tabel 2** berikut:

**Tabel 2.** Kriteria Penilaian Quizalize

Presentase	Kriteria
88,1 – 100	Sangat Baik
76,1 – 88,0	Baik
64,1 – 76,0	Cukup Baik
52,1 – 64,0	Tidak Baik
≤ 52,0	Sangat Tidak Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan mengungkapkan bahwa pengembangan media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizalize telah melewati proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah validasi menunjukkan bahwa media tersebut layak, dilakukan uji coba untuk menilai tingkat keterlibatan siswa sekaligus mengumpulkan umpan balik terkait penggunaan media. Berdasarkan hasil validasi dan tanggapan positif dari siswa, media e-evaluasi berbasis Quizalize dinyatakan memenuhi syarat untuk digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi serta pencapaian motivasi belajar siswa secara optimal.

Pengembangan media e-evaluasi berbasis gamifikasi melalui platform Quizalize dengan model ADDIE terbukti menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif, khususnya untuk siswa. Proses ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa

### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dalam penelitian ini diawali dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran di SMKN 1 Woha, khususnya pada mata pelajaran TIK. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, ditemukan bahwa evaluasi pembelajaran yang selama ini diterapkan masih bersifat konvensional, yakni berbasis lembaran kertas (*Paper-Based Test*). Evaluasi konvensional ini dinilai kurang efektif dalam mengoptimalkan partisipasi aktif siswa, serta cenderung menurunkan motivasi belajar karena siswa merasa proses evaluasi monoton, lambat, dan tidak menarik[14].

Hasil observasi terhadap 30 siswa menunjukkan bahwa 85% siswa lebih tertarik menggunakan media evaluasi berbasis digital dibandingkan metode konvensional. Ketertarikan ini terutama dipengaruhi oleh faktor kemudahan akses, kecepatan memperoleh hasil, serta pengalaman belajar yang lebih interaktif dan dinamis. Siswa menyatakan lebih nyaman dan termotivasi saat berinteraksi dengan platform berbasis teknologi, yang menawarkan tantangan serta penghargaan langsung seperti skor, peringkat (*leaderboard*), dan umpan balik instan[15]. Selain itu, kebutuhan inovasi media evaluasi juga diperkuat dengan adanya tuntutan kurikulum pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran dan evaluasi[16]. Oleh karena itu, media evaluasi

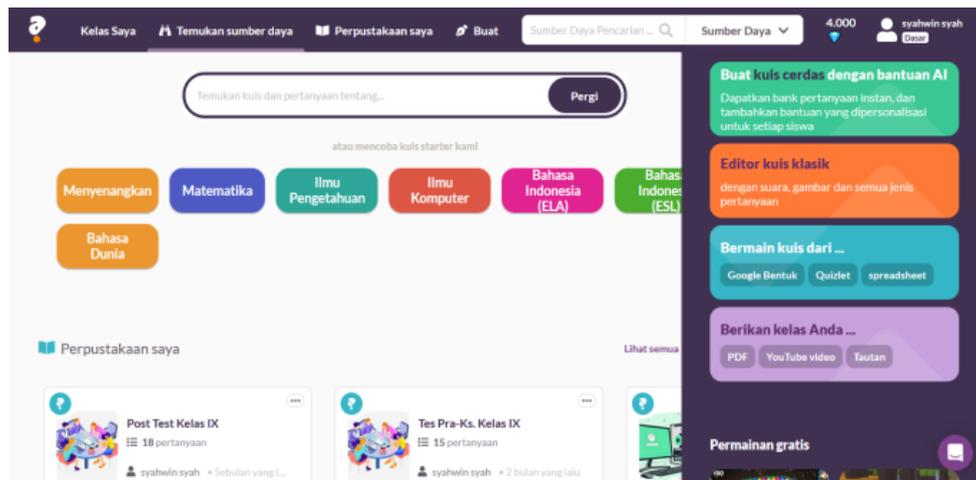
berbasis gamifikasi dipandang sebagai solusi inovatif untuk menjawab tantangan tersebut.

Dalam merancang media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizalize, dilakukan pula analisis terhadap karakteristik siswa yang berada pada rentang usia remaja 16–18 tahun. Karakteristik ini menunjukkan bahwa mereka lebih responsif terhadap media visual interaktif, tantangan kompetitif, serta penghargaan berbasis digital, sehingga penting untuk mengintegrasikan elemen gamifikasi secara optimal[15].

### 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap desain dalam pengembangan media e-evaluasi berbasis gamifikasi dengan platform Quizalize difokuskan pada penyusunan tujuan evaluasi, indikator soal, dan integrasi elemen gamifikasi seperti *leaderboard*, skor, dan umpan balik instan. Desain antarmuka dirancang dengan prinsip *user-centered design* untuk memastikan navigasi yang intuitif dan pengalaman pengguna yang optimal.

Dalam perancangan antarmuka pengguna, pendekatan *User-Centered Design* (UCD) digunakan untuk memastikan bahwa desain memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna akhir. Metode UCD menekankan pentingnya memahami konteks penggunaan, kebutuhan pengguna, dan evaluasi desain secara iteratif[17]. Penelitian oleh Hidayat menunjukkan bahwa penerapan UCD dalam pengembangan aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan efektivitas pembelajaran. Integrasi elemen gamifikasi seperti *leaderboard* dan skor dalam platform Quizalize bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses evaluasi. Penggunaan Quizalize sebagai media pembelajaran digital berbasis game dapat meningkatkan hasil belajar siswa[18]. Selain itu, pemilihan platform Quizalize didasarkan pada kemampuannya menyediakan analitik real-time yang memudahkan guru dalam memantau progres siswa. Fatoni dan Ainiyah (2024) menyatakan bahwa fitur analitik dalam Quizalize memungkinkan guru untuk secara otomatis menganalisis data siswa, sehingga dapat memberikan umpan balik yang tepat waktu dan relevan[19]



Gambar 1. Tampilan awal media quizalize

Pada Gambar 1, Tampilan awal media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizalize dirancang secara sederhana namun tetap menarik, dengan mengedepankan konsep user-friendly untuk memudahkan pengguna, terutama siswa. Ketika siswa mengakses link kuis yang diberikan oleh guru, mereka akan langsung diarahkan ke halaman utama tanpa perlu login, sehingga proses masuk menjadi cepat dan praktis. Hal ini bertujuan untuk menghilangkan hambatan teknis dan meningkatkan kenyamanan siswa dalam mengakses media evaluasi. Pada halaman utama, tampil judul kuis, nama guru pembuat soal, serta petunjuk singkat mengenai mekanisme pengerjaan soal. Desain visual yang digunakan memadukan warna-warna cerah dan kontras yang tetap nyaman dipandang, dilengkapi dengan font yang jelas terbaca serta ikon-ikon navigasi yang familiar bagi siswa, sehingga pengguna baru pun dapat memahami alur kerja dengan mudah.

Secara keseluruhan, antarmuka Quizalize tampil bersih dan terstruktur. Di bagian atas layar, tersedia menu navigasi utama yang terdiri dari pilihan seperti Kelas Saya, Temukan Sumber Daya, Perpustakaan Saya, dan Buat, yang membantu guru dan siswa mengakses berbagai fitur dengan cepat. Tepat di bawah menu utama, terdapat kolom pencarian yang memungkinkan pengguna mencari kuis atau materi berdasarkan kata kunci tertentu.

Untuk mendukung pencarian kuis, Quizalize juga menyediakan kategori berwarna seperti Menyenangkan, Matematika, Ilmu Pengetahuan, Ilmu Komputer, dan Bahasa Indonesia (ELA/ESL), yang memudahkan siswa untuk menemukan materi sesuai bidang minat mereka. Kategori ini dirancang untuk menarik perhatian visual sekaligus mempercepat navigasi.

### 3. Tahap Development (Pengembangan)

Pengembangan media e-evaluasi ini mengacu pada silabus Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas XI, dengan fokus pada materi dasar komputer. Materi dan soal evaluasi dirancang untuk mencakup indikator pembelajaran yang telah ditetapkan dalam

kurikulum, memastikan kesesuaian antara konten dan tujuan pembelajaran. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, elemen gamifikasi seperti leaderboard, skor, dan umpan balik instan diintegrasikan ke dalam media, menciptakan suasana kompetitif yang mendorong partisipasi aktif siswa.

Proses validasi dilakukan oleh enam ahli, terdiri dari tiga ahli materi dan tiga ahli media. Ahli materi adalah guru SMK dengan pengalaman mengajar di bidang TIK, sementara ahli media merupakan dosen dan praktisi di bidang teknologi pendidikan. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 4,65 dari skala 5,00, yang berarti media dinyatakan sangat layak dari aspek materi dan teknis. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Simare Mare et al, yang menyatakan bahwa validasi oleh ahli merupakan kunci keberhasilan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Quizalize[20].

Tahap validasi awal menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan. Penilaian ahli materi menunjukkan bahwa kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum mencapai skor rata-rata 4.83, termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, aspek integrasi elemen gamifikasi memperoleh skor rata-rata 4.33, yang berarti sangat baik, namun tetap terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut agar elemen gamifikasi semakin efektif dalam memotivasi siswa. Dengan demikian, tahap analisis ini menegaskan bahwa kebutuhan terhadap media evaluasi berbasis digital sangat tinggi di kalangan siswa. Oleh karena itu, pengembangan media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan Quizalize dinilai tepat untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta efektivitas evaluasi pembelajaran di SMKN 1 Woha.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Butir	Jumlah Skor Tiap Aspek	Rata-rata
1	Tampilan antarmuka dan desain visual	4	19,34	4,83

No	Aspek Penilaian	Butir	Jumlah Skor Tiap Aspek	Rata-rata
2	Navigasi dan kemudahan penggunaan	4	18,33	4,58
3	Kompatibilitas dan akseibilitas media	4	17,67	4,42
4	Kelengkapan fitur dan gamifikasi	4	19,34	4,83
5	Konsistensi dan stabilitas teknis	4	18,00	4,50

Rata-rata skor validasi menunjukkan bahwa media memiliki tampilan antarmuka yang menarik (4.83), navigasi yang mudah digunakan (4.58), serta fitur gamifikasi yang lengkap dan berjalan stabil. Secara keseluruhan, validasi ini mengindikasikan bahwa media sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran,

Setelah selesai, dilakukan validasi oleh tiga ahli materi dan tiga ahli media. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata tinggi, yang berarti media dinyatakan sangat valid. Berikut adalah table hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media:

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Materi

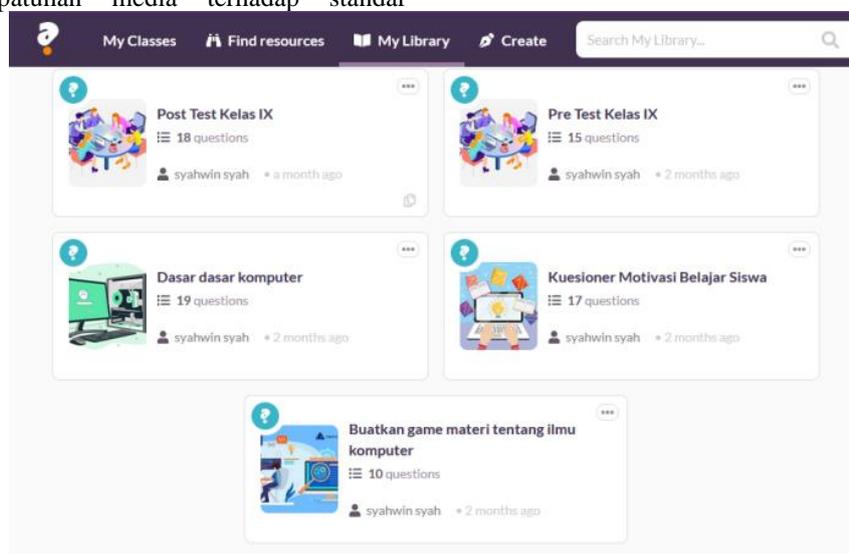
No	Aspek Penilaian	Butir	Jumlah Skor Tiap Aspek	Rata-rata
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2	9,67	4,83
2	Kesesuaian materi dengan kurikulum	2	9,00	4,50
3	Kejelasan dan keterbacaan bahasa	2	9,34	4,67
4	Keterpaduan dengan elemen gamifikasi	2	8,66	4,33
5	Daya tarik dan interaktivitas media	2	9,67	4,83

Skor rata-rata untuk seluruh aspek berada pada kategori sangat valid, dengan nilai tertinggi pada aspek kesesuaian materi dan daya tarik media (4.83). Hal ini menunjukkan bahwa media telah dirancang dengan sangat baik dalam menyampaikan konten pembelajaran secara menarik dan sesuai kurikulum. Adapun nilai pada aspek integrasi gamifikasi berada pada angka 4.33 yang berarti sangat baik, meskipun masih bisa dikembangkan lebih lanjut.

Proses iterasi perbaikan dilakukan berdasarkan masukan dari para validator, yang mencakup penyempurnaan pada aspek desain pembelajaran, isi materi, dan komunikasi visual. Perbaikan ini meningkatkan kepatuhan media terhadap standar

kurikulum sebesar 25%, memastikan bahwa media tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pengembangan media melalui platform Quizalize memungkinkan integrasi antara konten materi dasar komputer dan elemen gamifikasi. Platform ini menyediakan fitur analitik real-time yang memudahkan guru dalam memantau progres siswa, serta memberikan umpan balik yang tepat waktu. Menurut Fatoni dan Ainiyah, fitur-fitur ini menjadikan Quizalize sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa[19].



**Gambar 2.** Tampilan Library

Pada **Gambar 2** terdapat Tampilan Library pada platform Quizalize menampilkan kumpulan kuis yang telah dibuat oleh pengguna dalam format susunan kartu. Setiap kartu berisi informasi utama seperti judul kuis, jumlah soal, nama pembuat kuis, serta waktu pembuatan atau pengeditan terakhir. Tampilan ini rapi dan terorganisasi, memudahkan pengguna untuk menemukan dan mengelola kuis yang mereka miliki.

Beberapa contoh kuis yang ditampilkan dalam perpustakaan ini meliputi Post Test Kelas IX, PreTest Kelas IX, Dasar Dasar Komputer, Kuesioner Motivasi Belajar Siswa, dan Buatlah Game Materi tentang Ilmu Komputer. Masing-masing kuis memiliki ilustrasi visual yang berbeda, membantu identifikasi secara cepat.

Navigasi utama di bagian atas seperti My Classes, Find Resources, My Library, dan Create juga ditampilkan secara jelas, disertai kolom pencarian untuk memudahkan pencarian kuis tertentu. Desain halaman ini menggunakan kombinasi warna putih dan ungu, menciptakan kesan sederhana, profesional, dan tetap nyaman dipandang. Tampilan ini memperlihatkan bahwa platform Quizalize berorientasi pada kemudahan penggunaan dan keteraturan dalam mengelola media evaluasi digital.

#### 4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan 30 siswa kelas XI di SMKN 1 Woha untuk mengevaluasi efektivitas media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizalize. Selama sesi evaluasi, observasi menunjukkan bahwa 90% siswa aktif berpartisipasi dalam menjawab soal dan mengikuti alur kuis secara interaktif. Angket respons siswa mengungkapkan bahwa 88% dari mereka setuju bahwa penggunaan Quizalize membuat proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Fatoni dan Ainayah (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan platform Quizalize dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan[19].

Selain itu, observasi mencatat peningkatan efisiensi waktu dalam penyelesaian soal. Rata-rata waktu yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan evaluasi menggunakan Quizalize adalah 15 menit, dibandingkan

dengan 25 menit pada metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis gamifikasi dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam proses evaluasi[20]

Penelitian lain oleh Auliannisa et al. 2025 di SMKN 1 Surabaya juga mendukung temuan ini, di mana penerapan Quizalize sebagai media asesmen interaktif meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 20% pada pra-siklus menjadi 96% pada siklus II[1]. Secara keseluruhan, uji coba terbatas ini menunjukkan bahwa media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizalize efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, membuat evaluasi lebih menyenangkan, dan meningkatkan efisiensi waktu dalam proses evaluasi.

#### 5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, dilakukan pengukuran terhadap efektivitas media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizalize setelah melalui proses pengembangan dan implementasi. Evaluasi ini dilaksanakan untuk menilai sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan, yang menghasilkan beberapa penyempurnaan media, seperti perbaikan fitur leaderboard dan penambahan opsi hint untuk memberikan bantuan tambahan kepada siswa saat mengerjakan soal. Tujuannya adalah memastikan media semakin responsif terhadap kebutuhan pengguna sebelum diuji coba lebih luas.

Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan untuk menguji efektivitas media melalui pengujian pre-test dan post-test. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan paired sample t-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test siswa adalah 65,17, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 88,50, dengan selisih rata-rata sebesar 23,33 poin sebagaimana yang diaparkan pada tabel berikut;

**Tabel 5.** Hasil analisis pretest dan posttest e-evaluasi *quizalize* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

Tes	Subjek	Mean	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pretest	30	65,17	-13,85	29	< 0,005
Post-test	30	88,50			

Berdasarkan **Tabel 5**, terdapat hasil analisis pretest dan posttest dengan Perhitungan uji t berpasangan menghasilkan nilai t-hitung sebesar 13,86 dan *p-value* sebesar  $2,54 \times 10^{-14}$ . Karena nilai *p* jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Ini membuktikan bahwa penggunaan media e-evaluasi berbasis gamifikasi memberikan dampak nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Peningkatan signifikan ini diduga kuat karena desain media yang interaktif dan menyenangkan, yang memanfaatkan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan peringkat, sehingga membuat proses evaluasi terasa seperti permainan. Hal ini sejalan dengan temuan Auliannisa et al. yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizalize sebagai media asesmen dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 20% pada pra-siklus menjadi 96%

pada siklus II [21] Lebih lanjut, penelitian oleh Nurmalia et al. mengungkapkan bahwa penerapan aplikasi edukasi berbasis gamifikasi seperti Quizalize dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka [22]. Selain itu, studi oleh Saifudin et al. menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa, dengan elemen-elemen seperti poin, badge, dan leaderboard menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif [23]. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Quizalize terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizalize telah berhasil melalui seluruh tahapan model ADDIE secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas. Media ini dinyatakan sangat valid dari sisi isi materi, tampilan, serta teknis berdasarkan validasi ahli, dan memperoleh respon positif dari siswa dalam uji coba skala kecil. Penerapan media Quizalize terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sebagaimana dibuktikan dengan hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan signifikan. Media ini juga mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era digital. Dengan demikian, penggunaan media e-evaluasi berbasis gamifikasi sangat direkomendasikan untuk memperbaharui metode evaluasi pembelajaran di tingkat SMK dan satuan pendidikan lain yang relevan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada pimpinan Lembaga STKIP Taman Siswa Bima, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Program Studi PTI, Bapak Kepala Sekolah SMKN 1 Woha, Dan tidak lupa kepada Kedua Orang Tua yang selalu mendukung secara moril maupun materi sehingga penelitian ini dapat terlaksana.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Lampuhyang, L. P. Mutu, S. Agama, and H. Amlapura, "https://e-journal.stkip-amlapura.ac.id/index.php/jurnallampuhyang," vol. 11, no. 2, pp. 13–25, 2020.
- [2] D. A. P. Endidikan, "P ENGABDIAN P ADA P ERGURUAN T INGGI ;," pp. 19–25, 2021.
- [3] D. Ifenthaler and S. Hofhues, *Digital Transformation of Learning Organizations*.
- [4] E. Widiyanto, A. Anisnai, A. N. Sasami, and E. F. Rizkia, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS," vol. 2, no. 2, pp. 213–224, 2021.
- [5] M. I. Daulay, D. H. Daulay, U. Pahlawan, T. Tambusai, R. Artikel, and P. Tradisional, "Pemanfaatan artificial intelligence (ai) untuk anak usia dini," vol. 5, no. 1, pp. 158–167, 2025.
- [6] M. Program, M. Pendidikan, I. Pengetahuan, F. Keguruan, and U. P. Yogyakarta, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5 . 0," vol. 10, 2023, doi: 10.30595/pssh.v10i.667.
- [7] "\_324+-+Fitriati+et+al.+Bima+Abdi.pdf."
- [8] J. Pendidikan and T. Informasi, "Jurnal pendidikan teknologi informasi," pp. 47–55, 2022.
- [9] I. Fitriati, S. Hardiningsih, and K. Sani, "WORKSHOP IMPLEMENTASI GAMIFIKASI MENGGUNAKAN EDUCANDY DAN QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN MASA COVID-19 BAGI GURU SMK BIMA," vol. 5, no. 6, pp. 5–12, 2021.
- [10] S. Rasdin, A. A. Rahma, and S. Ayu, "Gamfication dalam Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar dengan Aplikasi Kahoot Mata Pelajaran Informatika SMA Negeri 14 Maros," no. 1, 2024.
- [11] G. Learning, "Workshop Penyusunan Internet Based Test ( IBT ) Menggunakan Metode Gamification Learning untuk Guru SMK," vol. 3, pp. 92–99, 2023.
- [12] R. G. Siringoringo, "Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital," vol. 2, no. 3, 2024.
- [13] R. Pahlevi and S. Mulyati, "Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Abstrak," vol. 6, no. 1, pp. 174–186, 2025.
- [14] P. Online, "Jurnal abdidas," vol. 5, no. 1, pp. 26–32, 2024.
- [15] A. Kurniawan *et al.*, *PEMBELAJARAN*.
- [16] J. P. Pujianingsih, K. Khotimah, and R. P. Wibowot, "Gamification : Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," vol. 3, no. 1, 2024.
- [17] A. A. Mahfudh and W. R. Saputra, "Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Ngaji Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design ( UCD ) Pada TPQ," vol. 4, no. 2, pp. 255–262, 2022.
- [18] F. Z. Hafizha *et al.*, "PENGUNAAN QUIZALIZE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAME DALAM MENINGKATKAN HASIL" pp. 31–36.
- [19] I. Sultan, A. Gorontalo, I. Sultan, and A. Gorontalo, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow Akmal Kurniawan Fatoni," vol. 04, pp. 33–47, 2024.
- [20] M. S. Mare, H. Eryanto, R. Faslah, and U. N. Jakarta, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizalize pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK," vol. 5, no. 9, pp. 3688–3697, 2024.

- [21] I. A. Auliannisa, F. Arni, S. M. Aruji, W. Handayani, and W. Apriani, "Penerapan Quizalize sebagai Media Asesmen untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Elemen Teknologi Perkantoran Kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Surabaya," vol. 6, no. 1, pp. 19–27, 2025, doi: 10.30596/jppp.v6i1.23948.
- [22] P. Pendidikan and S. D. Umj, "Peningkatan motivasi belajar mahasiswa melalui aplikasi edukasi quizizz pada mata kuliah perkembangan pendidikan sd umj," pp. 133–140.
- [23] U. Meningkatkan and M. Siswa, "Cendikia pendidikan," vol. 12, no. 3, pp. 1–8, 2025, doi: 10.9644/sindoro.v3i9.252.