

EFEKTIVITAS GAMIFIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH SISWA SMA N 1 BASO

Aditia Yoga Andika¹, Najwa Hawiya Humaira², Nurul Alya Syah Putri³, Ridho Zakhwan Aqfazaro⁴

Psikologi, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: aditiayoga708@gmail.com, najwahawiyahumaira@gmail.com,
nnurulalyasyahputri@gmail.com, ridhozakhwan10@gmail.com

Abstract

This research aims to evaluate the use of Quizizz-based gamified instruction in fostering students' motivation to study history at SMA Negeri 1 Baso. Initial classroom observations revealed that many students exhibited low motivation, as seen in behaviors like skipping classes, lack of enthusiasm, and poor task completion. In response, gamification was introduced to create a more dynamic and participatory learning environment. A quasi-experimental quantitative method was applied using a one-group pretest-posttest design. The participants included 24 students from class XI 1, selected via purposive sampling. Data collection utilized a standardized and reliable motivation questionnaire, which was administered before and after the intervention. The intervention included three learning sessions, each integrating the Quizizz platform for interactive quizzes following lesson delivery. Findings indicated a slight improvement in students' average motivation scores, increasing from 63.92% to 64.75%, or by 0.83%. However, a paired sample t-test showed the difference was not statistically significant ($p = 0.818 > 0.05$). Although the implementation of gamification did not lead to a significant increase in motivation, it showed promise in enhancing student engagement. Further studies are recommended to refine gamification strategies and explore their impact in broader educational contexts

Keywords: Gamification, Learning Motivation, Students, History Lessons

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas pembelajaran sejarah berbasis gamifikasi melalui

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagirism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Liberosis. v2I2.3027

Copyright : Author

Publish by : Liberosis



This work is licensed under
a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[Attribution-NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Baso. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa sejumlah siswa menunjukkan motivasi rendah, tercermin dari perilaku seperti tidak mengikuti pelajaran secara konsisten, kurang aktif, dan tidak menyelesaikan tugas. Sebagai upaya solusi, diterapkan pembelajaran gamifikasi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu one-group pretest-posttest. Sebanyak 24 siswa kelas XI 1 dipilih sebagai sampel menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Intervensi berlangsung selama tiga kali pertemuan, dengan kuis interaktif melalui Quizizz yang dilakukan setelah penyampaian materi. Hasil analisis menunjukkan adanya kenaikan rata-rata skor motivasi dari 63,92% menjadi 64,75%, atau meningkat sebesar 0,83%. Meski demikian, uji statistik paired sample t-test menunjukkan bahwa peningkatan tersebut tidak signifikan secara statistik ($p = 0,818 > 0,05$). Dengan demikian, meskipun gamifikasi tidak secara signifikan meningkatkan motivasi, pendekatan ini menunjukkan potensi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Diperlukan penelitian lanjutan untuk menyempurnakan elemen gamifikasi dan mengujinya pada konteks pembelajaran yang lebih luas

Kata Kunci: Gamifikasi, Motivasi Belajar, Siswa, Pelajaran Sejarah

A. PENDAHULUAN

Motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Menurut Uno (2023) menjelaskan bahwa motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi, belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara

potensial terjadi sebagai hasil praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih berenergi dalam menjalani kegiatan belajar (Sardiman, 2011). Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi akan mengalami kesulitan dalam menjalankan aktivitas belajar secara optimal. Oleh karena itu, peran guru sebagai motivator sangat diperlukan untuk mendorong dan menginspirasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar, sehingga mereka dapat mencapai hasil pembelajaran yang maksimal (Iskandar, 2009).

Namun, dalam praktiknya, tidak semua siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan di SMA Negeri 1 Baso, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa tergolong rendah. Beberapa indikasi terlihat dari perilaku siswa yang sering membolos, meninggalkan kelas sebelum waktu selesai, keluar masuk kelas tanpa alasan jelas, tidak mengerjakan tugas, mencontek saat ujian, serta kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh informasi guru kelas yang menyatakan bahwa siswa kurang peduli terhadap kegiatan belajar dan kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Fenomena rendahnya motivasi belajar tidak hanya terjadi di SMA Negeri 1 Baso. Penelitian sebelumnya oleh Syafrisman (dalam Boharudin, 2012) menunjukkan bahwa 68,36% siswa di SMK Negeri 1 Payakumbuh memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal serupa juga ditemukan oleh Suyuthie (dalam Boharudin, 2012) di SMA Negeri 3 Bengkulu, di mana 64,07% siswa menunjukkan tingkat motivasi belajar yang rendah. Data ini menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar merupakan permasalahan yang cukup meluas dan perlu mendapatkan perhatian khusus.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa adalah metode pembelajaran yang membosankan dan monoton. Proses belajar yang hanya berpusat pada ceramah tanpa media atau interaksi membuat siswa pasif dan tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran (Sabrina et al., 2017). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif dan semangat belajar siswa.

Salah satu pendekatan yang kini banyak dikembangkan adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, narasi, dan lencana dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Hamari et al., 2014). Menurut Kapp & Coné (2012), gamifikasi dapat mendorong individu untuk tetap terlibat dalam proses belajar dan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan lebih antusias. Glover (2013) juga menekankan bahwa gamifikasi mampu memberikan dorongan motivasi tambahan selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengimplementasikan gamifikasi dalam pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi berbasis web yang dirancang

untuk membuat kuis interaktif dengan elemen permainan seperti leaderboard, poin, dan avatar. Aplikasi ini dapat digunakan guru untuk melakukan evaluasi, pembelajaran ulang, atau penguatan materi dengan cara yang menyenangkan dan menantang (Solviana, 2020). Selain itu, Quizizz memungkinkan siswa belajar secara mandiri atau bersama dalam suasana kompetitif yang sehat, sehingga dapat mendorong peningkatan motivasi belajar.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, penggunaan metode ceramah yang dominan sering kali membuat siswa merasa jenuh. Pelajaran sejarah dianggap kurang menarik karena hanya menyampaikan isi buku teks tanpa media pendukung yang interaktif. Padahal, pemanfaatan teknologi melalui aplikasi seperti Quizizz dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi (Iwan et al., 2020).

Model pembelajaran gamifikasi yang berpotensi dalam memberikan manfaat bagi proses pembelajaran ini dirasa perlu dicobakan dan diharapkan mampu memberikan solusi dalam mengatasi permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa di SMA Negeri 1 Baso. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana efektivitas model pembelajaran gamifikasi berbasis Quizizz.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif eksperimental, yaitu suatu metode yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas suatu perlakuan tertentu (Arifin, 2017). Dalam pelaksanaannya, digunakan pendekatan quasi-experimental design atau eksperimen semu. Quasi eksperimen merupakan jenis eksperimen yang mencakup pemberian perlakuan, pengukuran dampak, serta keterlibatan subjek penelitian, namun tidak melibatkan penugasan secara acak dalam pemilihan kelompok, sehingga kesimpulan yang diambil terkait pengaruh perlakuan tetap dapat dianalisis meskipun tanpa randomisasi (Cook, 1979). Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design, yakni suatu rancangan yang bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh perlakuan terhadap satu kelompok dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (Creswell, 2017).

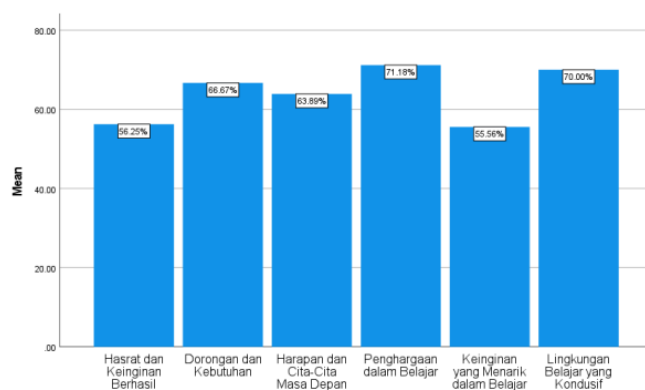
Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Baso pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah sebanyak 196 orang. Menurut Hasnunidah (2017), sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu metode pemilihan sampel yang didasarkan pada pertimbangan atau kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti (Sugiyono, 2013). Dalam hal ini, kelas XI 1 yang terdiri dari 24 siswa ditetapkan sebagai sampel penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket yang disusun untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran gamifikasi. Angket yang digunakan bersifat tertutup dan telah melalui proses uji validitas serta reliabilitas sebelum disebarkan kepada responden. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik *paired sample t-test*. Menurut Widiyanto (2013:35), *paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian hipotesis yang digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan, dengan melihat adanya perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, perlakuan berupa penerapan model pembelajaran gamifikasi dilakukan pada satu kelas eksperimen. Pembelajaran dilakukan di kelas XI 1 dengan 3 kali jumlah pertemuan dan durasi belajar selama 2×15 menit untuk setiap pertemuannya. Selanjutnya, untuk mengetahui perbedaan motivasi belajarnya, siswa diberi angket sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model gamifikasi. Angket terdiri dari 25 butir item pernyataan yang sudah dinyatakan valid dan reliabel didasarkan pada pengujian sebelumnya.

Gambar 1 berikut menyajikan data hasil angket motivasi belajar sebelum diterapkannya model pembelajaran gamifikasi untuk setiap indikatornya.

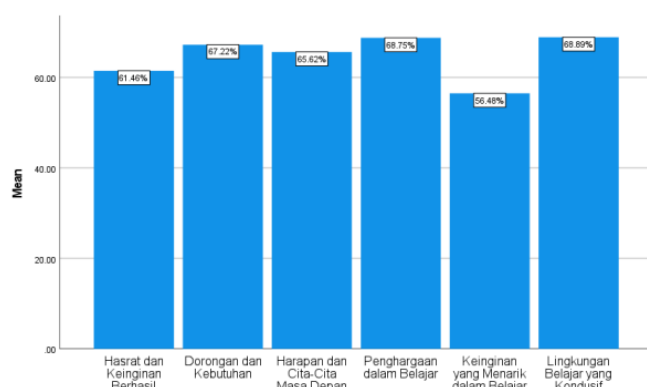


Gambar 1 Angket Pre Test

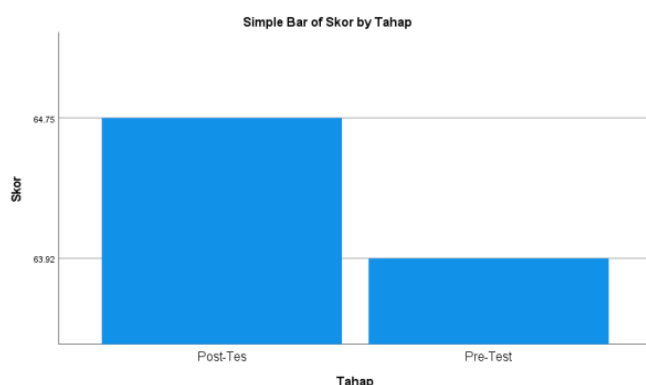
Dapat dilihat pada Gambar 1 menunjukkan bahwa aspek yang memiliki persentase tertinggi adalah penghargaan dalam belajar sebesar 71,18%. Hasil ini menunjukkan bahwa aspek yang paling mendominasi bagi sebagian besar siswa untuk termotivasi dalam belajar adalah adanya penghargaan yang mereka terima. Penghargaan ini bisa berupa pujian dari guru atau orang tua, perolehan nilai yang baik, sertifikat, maupun bentuk apresiasi lainnya yang mampu mendorong siswa untuk terus meningkatkan prestasi belajarnya. Pada Gambar 1 dapat diketahui juga bahwa aspek yang menunjukkan hasil persentase terendah adalah aspek kegiatan yang menarik dalam belajar sebesar 55,56%. Hal ini bisa disebabkan karena metode atau strategi pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi atau kurang melibatkan siswa

secara aktif, sehingga siswa merasa kegiatan belajar menjadi kurang menyenangkan atau monoton. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang kegiatan belajar yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan minat siswa agar motivasi belajar dapat meningkat.

Model pembelajaran gamifikasi diterapkan menggunakan aplikasi Quizizz. Siswa diminta mengikuti kuis yang ada di aplikasi setelah penyampaian materi oleh guru mata Pelajaran. Siswa mengerjakan kuis melalui gawai masing masing dan mengumpulkan poin. Siswa dengan poin terbanyak akan diberikan reward. Post test dilakukan setelah dilakukannya intervensi.



Gambar 2 menunjukkan bahwa indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif dan dorongan dan kebutuhan berada pada persentase tertinggi dalam mendominasi munculnya motivasi belajar siswa yaitu sebesar 68,89%. Setiap aspek mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelum pembelajaran gamifikasi yang berarti bahwa motivasi belajar siswa sedikit kuat dengan adanya pembelajaran gamifikasi. Hasil ini juga didukung oleh perbandingan motivasi belajar siswa secara keseluruhan yang ditunjukkan oleh Gambar 3.



Berdasarkan Gambar 3, dapat dilihat bahwa hasil post test mengalami peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan model gamifikasi. Rerata persentase motivasi belajar siswa sebelum penerapan (pre-test) dan setelah penerapan (post-test) secara berturut-turut adalah 63,92% dan 64,75%, yang berarti bahwa terjadi peningkatan rerata motivasi belajar sebesar 0,83% setelah diterapkannya model pembelajaran gamifikasi. Hal ini mengungkapkan bahwa model pembelajaran gamifikasi dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk menguji signifikansi peningkatan ini, dilakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis yang digunakan adalah *paired sample t-test*, yakni teknik pengujian yang dapat digunakan apabila asumsi kenormalan data terpenuhi. Oleh karena itu, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS versi 26 dapat dilihat pada Tabel 1

	Test	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Pre test	.099	24	.200
	Post test	.157	24	.131

Berdasarkan Tabel 1, nilai *sig* untuk data pre-test adalah 0,200 dan nilai *sig* data post-test adalah 0,131. Baik data pre-test maupun data post-test keduanya memiliki nilai *sig* $< \alpha$ dengan $\alpha = 0,05$ sehingga baik data hasil pre-test maupun post-test keduanya berdistribusi normal. Karena asumsi kenormalan data sudah terpenuhi, selanjutnya dilakukan uji hipotesis *paired sample t-test* dengan hipotesis:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test angket motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Baso setelah diterapkan model pembelajaran gamifikasi.

H_a : Ada perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test angket motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Baso setelah diterapkan model pembelajaran gamifikasi.

Hasil uji hipotesis *paired sample t-test* menggunakan SPSS versi 26 dapat dilihat pada Tabel 2.

	mean	Std.Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig.(2 tailed)
Pre Test- Post Test	.542	11.394	2.326	-5.353	4.270	-.233	24	.818

Dapat dilihat pada Tabel 2 bahwa nilai *Sig. (2- tailed)* adalah 0,818 dimana nilai ini lebih dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu $\alpha = 0,05$ sehingga H_0 diterima.

D. TEMUAN ATAU DISKUSI (IF ANY)

Berdasarkan hasil analisis angket pre-test, aspek yang memperoleh persentase tertinggi adalah penghargaan dalam belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah et al(2022), yang menyatakan bahwa Pemberian reward oleh guru kepada siswa dalam pembelajaran disebut sebagai penguatan, yang merupakan respons terhadap perilaku positif siswa untuk meningkatkan kemungkinan terulangnya perilaku tersebut. Persentase tinggi pada aspek ini juga diikuti oleh peningkatan pada aspek lainnya saat post-test. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi dengan sistem penghargaan bagi siswa berprestasi mampu memberikan dorongan motivasional yang lebih besar dalam proses belajar. Marisa dan rekan-rekannya (2022) juga menyatakan bahwa pendekatan gamifikasi berkontribusi positif terhadap kinerja belajar siswa dengan menghasilkan semangat belajar yang lebih tinggi serta suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Selain itu, peningkatan motivasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran gamifikasi. Aktivitas berbasis kuis yang bertujuan mengumpulkan poin menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan memberi ruang bagi siswa untuk lebih aktif terlibat. Kehadiran gamifikasi turut membangun interaksi yang baik antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri (Putri & Asrori, 2019). Penerapan gamifikasi secara kreatif dinilai mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan tidak monoton (Kusuma & Ramadhani, 2021).

Namun demikian, penelitian ini masih menghadapi kendala teknis, khususnya pada masalah jaringan seluler siswa yang tidak stabil, sehingga sering terjadi gangguan saat pelaksanaan kuis melalui aplikasi Quizizz. Di samping itu, ruang lingkup penelitian ini masih terbatas pada materi pelajaran sejarah di kelas XI 1 SMA Negeri 1 Baso. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda guna memperluas dan memperdalam pemahaman terhadap efektivitas model pembelajaran berbasis gamifikasi.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Quizizz menunjukkan efektivitas yang terbatas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Persentase rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran masing-masing tercatat sebesar 63,92% dan 64,75%, sehingga terdapat kenaikan sebesar 0,83%.

Meskipun terdapat peningkatan, hasil analisis menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,818, yang lebih besar dari tingkat signifikansi (α)

0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) diterima, yang mengindikasikan bahwa peningkatan motivasi belajar tidak signifikan secara statistik. Oleh karena itu, model pembelajaran gamifikasi dalam konteks ini belum dapat dinyatakan efektif secara meyakinkan dalam mendorong peningkatan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Baso.

Sebagai masukan, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran tetap direkomendasikan, namun guru perlu memastikan terlebih dahulu bahwa seluruh peserta didik memiliki akses terhadap perangkat digital yang memadai, guna mendukung kelancaran proses pembelajaran. Selain itu, disarankan agar penelitian selanjutnya mengembangkan model gamifikasi yang mengintegrasikan unsur permainan yang lebih menarik dan relevan dengan materi ajar, sehingga potensi untuk meningkatkan motivasi belajar dapat lebih dimaksimalkan.

kaitan langsung dengan materi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada kepala sekolah, guru mata pelajaran sejarah, serta seluruh siswa kelas XI 1 SMA N 1 Baso yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini.

Penulis juga berterimakasih kepada dosen pembimbing atas arahan dan masukan yang sangat berarti selama proses penelitian. Penulis juga berterima kasih pada keluarga dan rekan rekan sejawat yang senantiasa memberikan dukungan moral dan motivasi selama proses penelitian berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1).
- Boharudin. (2012). Efektivitas Layanan Informasi dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Tesis. Padang: PPS UNP*.
- Cook, D. T., Campbell, & T. D. (1979). *Quasi Experimentation Design & Analysis Issues For Field Setting* (Vol. 351). Boston: Houghton Mifflin.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Glover, I. (2013). Play As You Learn: Gamification as a Technique for Motivating Learners. *In Edmedia + Innovate Learning*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. *In 2014 47th Hawaii International Conference On System Sciences*.

- Hasanah, A., Deswalantri, D., Iswantir, I., & Syam, H. (2022). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTs Bai'aturridhwan Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan tambusai*, 6(2).
- Hasnunidah, N. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Iskandar. (2009). *Psikologi Pendidikan : Sebuah Orientasi Baru / Iskandar* (1st ed.). Banten : Gaung Persada Press.
- Iwan, C. D., Nur' Amanah, S. A., & Selamat. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *BESTARI*, 17(1).
- Kapp, K. M., & Cone, J. (n.d.). *What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning*. Retrieved 2012, from https://karlkapp.com/wp-content/uploads/2013/01/clo_gamification.pdf
- Kusuma, Y. W. A., & Ramadhani, S. (2021). Penggunaan Game Simcity sebagai Pengimplementasian Model Belajar Gamification guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan*, 1(4).
- Marisa, F., Maukar, A. L., Widodo, A. A., Muzaki, M. I., & Raka Wisnu, A. D. (2022). Analisis Pengaruh Motivasi Belajar pada Pembelajaran Model Gamification di Masa Pandemi Covid 19. *JUPI: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 7(2).
- Putri, V. V. E., & Asrori, M. A. R. (2019). Pemanfaatan Digital Game Base Learning dengan Media Aplikasi Kahoot.It untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2).
- Sabrina, R., Fauzi, F., & Yamin, M. (2017). Faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Elementary Education Research*, 2(3).
- Sardirman. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. (1st ed.). Jakarta : Rajawali pers.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Widiyanto, M. A. (2013). *Statistika Terapan*. Elex Media Komputindo.