
Efektivitas Gamifikasi Berbasis Quizizz Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

M. Dahlan R¹, Keisya Fajrina²

¹Universitas Muhammadiyah Tangerang; dahlanr74@e-mail.com

²Universitas Muhammadiyah Tangerang; kesyafajrina@gmail.com

Submitted:

Revised: 2026/03/01;

Accepted: 2026/05/21; Published: 2026/06/30

Abstract

This research is motivated by the low interest in learning and the low cognitive learning outcomes of students in the subject of Islamic Cultural History (SKI) due to the use of still-conventional learning media. One innovation that can be applied is Quizizz-based gamification, which integrates game elements into the learning process to increase student engagement. This study aims to analyze the effectiveness of Quizizz-based gamification in increasing students' learning interest and cognitive learning outcomes in SKI learning. The research uses a quantitative approach with a quasi-experiment method through a Nonequivalent Control Group Design. The research sample comprised 90 students in class VII at MTs Al-Islamiyah Ciledug, consisting of 45 students in the experimental class and 45 in the control class. Data were collected using a Likert-scale learning-interest questionnaire and cognitive learning outcome tests, administered as pre-tests and post-tests. They were then analyzed using N-Gain and Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). The results showed that Quizizz-based gamification was effective in increasing learning interest, with an average N-Gain of 0.7403 (high category), and cognitive learning outcomes, with an average N-Gain of 0.5724 (medium category). The MANOVA results also showed a significant simultaneous influence on both variables (Wilks' Lambda, Sig. = 0.000 < 0.05). Thus, Quizizz-based gamification is recommended as an innovative learning medium that can create SKI learning that is more interactive, interesting, and effective in improving learning quality.

Keywords

Gamification; Learning Outcomes; Quizizz



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 telah mendorong transformasi paradigma pembelajaran menuju pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik¹. Integrasi teknologi dalam pendidikan tidak lagi dipandang sebagai pelengkap proses pembelajaran, melainkan menjadi bagian penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan capaian akademik

¹ Ulya Amelia, "Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 Dalam Perspektif Manajemen Pendidikan," *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2023): 68–82.

peserta didik². Dalam konteks tersebut, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai platform digital yang mendukung pembelajaran aktif serta sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki karakteristik khas karena memuat materi kronologis, naratif, serta sarat dengan nilai-nilai keteladanan Islam³. Namun, karakteristik tersebut sering kali menjadikan proses pembelajaran berlangsung secara konvensional melalui metode ceramah sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang aktif. Akibatnya, pembelajaran SKI cenderung dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang monoton, menurunkan minat belajar, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik⁴.

Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran⁵. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perhatian, antusiasme, partisipasi aktif, serta kemauan untuk menyelesaikan tugas pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar menyebabkan peserta didik mudah kehilangan fokus sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian kompetensi kognitif. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar menjadi salah satu indikator penting dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu pendekatan yang berkembang pesat dalam pendidikan digital adalah gamifikasi (gamification). Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan⁶ seperti poin, badge, leaderboard, level, tantangan, dan umpan balik langsung ke dalam aktivitas belajar tanpa mengubah tujuan utama pembelajaran. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan, serta pengalaman belajar peserta didik melalui suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan.

² Fitria Hanaris, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif," *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi* 1, no. 1 (2023): 1–11.

³ Suseno Suseno et al., "Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 1 Bengkalis: Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Dan Solusinya," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2025): 937–51.

⁴ Dhelta Big Queen Bulqis, "Analisis Kurikulum Dan Pola Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah: Studi Analisis Buku Sejarah Kebudayaan Islam Kementerian Agama Kelas 7 MTS," *Alashriyyah* 11, no. 1 (2025): 123–41.

⁵ Wirda Saidah et al., "Implementasi Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pai Di Jenjang Sekolah Dasar," *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2025): 245–57.

⁶ Dodi Setiawan Riatmaja et al., "Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa," *Edu Research* 6, no. 1 (2025): 461–70.

Salah satu platform gamifikasi yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Quizizz. Platform ini menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis daring, sistem skor otomatis, papan peringkat (leaderboard), pengaturan waktu, laporan hasil belajar secara real-time, serta umpan balik langsung terhadap jawaban peserta didik⁷. Berbagai fitur tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, maupun hasil belajar.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa implementasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Mahfudi dan Shohib menemukan bahwa penggunaan Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus prestasi akademik melalui penerapan elemen gamifikasi berupa leaderboard, penghargaan, dan umpan balik secara langsung⁸. Penelitian lain menunjukkan bahwa implementasi multimedia berbasis Google Classroom, YouTube, dan Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi serta hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Zahro dkk., yang membuktikan bahwa Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui lingkungan belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik⁹.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan bahwa Quizizz mampu meningkatkan motivasi maupun hasil belajar pada berbagai mata pelajaran, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada Pendidikan Agama Islam secara umum, Matematika, Bahasa Inggris, Bahasa Arab, maupun Ilmu Pengetahuan Alam¹⁰. Selain itu, sebagian besar penelitian hanya menguji satu variabel dependen, seperti motivasi belajar atau hasil belajar, sehingga belum memberikan

⁷ Radit Pakudu and Mohamad Safaat, "Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games," *Journal of Education and Culture (JEaC)* 4, no. 1 (2024): 56–83.

⁸ Zulfia Nur Mahfudi and Muhammad Wildan Shohib, "Interactive Islamic Education: Exploration of Quizizz Based Learning on Student Motivation and Learning Achievement," *Iseedu: Journal of Islamic Educational Thoughts and Practices* 9, no. 2 (2025): 185–91.

⁹ Fatimatuz Zahro et al., "Enhancing Learning Motivation in Islamic Education through Quizizz: Evidence from a Quasi-Experimental Study," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 18, no. 2 (2026).

¹⁰ Jamjam Jamilah et al., "Improving Learning Outcomes and Student Motivation through Quizizz Mobile: Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Melalui Quizizz Mobile," *Indonesian Journal of Innovation Studies* 26, no. 3 (2025): 10–21070; Salami Mahmud and Muhammad Furqan, "Gamification in Islamic Religious Education: Developing Interactive Learning Media via Quizizz with the Addie Model," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 12, no. 01 (2025): 187–207.

gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi terhadap berbagai aspek pembelajaran secara simultan. Di sisi lain, penelitian mengenai implementasi gamifikasi berbasis Quizizz pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di jenjang madrasah masih relatif terbatas, padahal SKI memiliki karakteristik materi yang berbeda dibandingkan mata pelajaran lainnya karena menekankan pemahaman kronologi sejarah, analisis nilai-nilai keteladanan, serta kemampuan menghubungkan peristiwa sejarah dengan konteks kehidupan masa kini.

Berdasarkan telaah tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yang perlu mendapat perhatian. Pertama, masih terbatas penelitian yang secara khusus menguji efektivitas gamifikasi berbasis Quizizz dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kedua, penelitian sebelumnya umumnya mengukur efektivitas hanya berdasarkan satu indikator keberhasilan pembelajaran, sedangkan hubungan antara minat belajar sebagai aspek afektif dan hasil belajar kognitif sebagai aspek akademik belum banyak dianalisis secara bersamaan menggunakan pendekatan multivariat. Ketiga, masih sedikit penelitian yang menerapkan desain quasi-experimental dengan analisis Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) untuk mengevaluasi pengaruh gamifikasi terhadap lebih dari satu variabel dependen dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada tiga aspek. Pertama, penelitian ini mengimplementasikan gamifikasi berbasis Quizizz secara spesifik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang masih relatif jarang dikaji dalam literatur. Kedua, penelitian ini mengevaluasi efektivitas gamifikasi secara lebih komprehensif melalui dua indikator utama, yaitu minat belajar dan hasil belajar kognitif, sehingga memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai dampak penggunaan Quizizz terhadap proses dan hasil pembelajaran. Ketiga, penelitian ini menggunakan analisis Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) untuk menguji pengaruh gamifikasi terhadap kedua variabel dependen secara simultan, sehingga menghasilkan bukti empiris yang lebih kuat dibandingkan penelitian yang hanya menggunakan analisis univariat. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan kajian gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam sekaligus menjadi rekomendasi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-

experimental¹¹ berbentuk Nonequivalent Control Group Design¹² untuk menguji efektivitas gamifikasi berbasis Quizizz terhadap minat belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan perubahan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa melakukan pengacakan subjek penelitian sehingga sesuai diterapkan pada penelitian di lingkungan sekolah¹³.

Penelitian dilaksanakan di MTs Al-Islamiyah Ciledug, Kota Tangerang, Banten, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 452 peserta didik kelas VII. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu kelas VII.7 sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII.8 sebagai kelompok kontrol. Masing-masing kelas terdiri atas 45 peserta didik sehingga total sampel penelitian berjumlah 90 peserta didik. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan gamifikasi berbasis Quizizz, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional. Kedua kelompok diberikan pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah pembelajaran untuk mengukur perubahan minat belajar dan hasil belajar kognitif. Pendekatan pretest–posttest pada desain kuasi eksperimen banyak digunakan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi pembelajaran karena mampu menggambarkan perubahan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan¹⁴.

Instrumen penelitian terdiri atas angket minat belajar menggunakan skala Likert lima tingkat dan tes hasil belajar kognitif berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran SKI. Seluruh instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam pengumpulan data untuk menjamin kualitas pengukuran¹⁵. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, dilanjutkan dengan uji normalitas (Shapiro–Wilk) dan uji homogenitas (Levene).

¹¹ Nurrohmah Hadiyati and Arfilia Wijayanti, "Keefektifan Metode Eksperimen Berbantu Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar," JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran) 1, no. 1 (2017): 24–31.

¹² David A. Kenny, "A Quasi-Experimental Approach to Assessing Treatment Effects in the Nonequivalent Control Group Design," Psychological Bulletin 82, no. 3 (1975): 345.

¹³ Don C. Des Jarlais et al., "Improving the Reporting Quality of Nonrandomized Evaluations of Behavioral and Public Health Interventions: The TREND Statement," American Journal of Public Health 94, no. 3 (2004): 361–66.

¹⁴ B. Capili and JK Anastasi, An Introduction to the Quasi-Experimental Design (Nonrandomized Design). 124 (11), 50–52, 2025.

¹⁵ Hamed Taherdoost, "Validity and Reliability of the Research Instrument; How to Test the Validation of a Questionnaire/Survey in a Research," International Journal of Academic Research in Management (IJARM) 5 (2016).

Efektivitas pembelajaran dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain)¹⁶, sedangkan pengaruh gamifikasi berbasis Quizizz terhadap minat belajar dan hasil belajar kognitif secara simultan dianalisis menggunakan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA)¹⁷ pada taraf signifikansi 0,05. Seluruh analisis dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 27. Pelaporan penelitian mengacu pada pedoman Transparent Reporting of Evaluations with Nonrandomized Designs (TREND) untuk meningkatkan transparansi dan kualitas pelaporan penelitian kuasi-eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini melibatkan 90 peserta didik kelas VII MTs Al-Islamiyah Ciledug yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen ($n = 45$) yang memperoleh pembelajaran menggunakan gamifikasi berbasis Quizizz dan kelas kontrol ($n = 45$) yang mengikuti pembelajaran konvensional. Analisis data diawali dengan pengujian asumsi statistik sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA).

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat dilakukan untuk memastikan data memenuhi asumsi analisis parametrik. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa seluruh data pre-test dan post-test pada kedua variabel memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan Levene's Test juga menunjukkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan MANOVA.

Tabel 1. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Variabel	Uji	Sig.	Keterangan
Minat Belajar	Shapiro–Wilk	>0,05	Normal
Hasil Belajar Kognitif	Shapiro–Wilk	>0,05	Normal
Minat Belajar	Levene Test	0,294	Homogen
Hasil Belajar Kognitif	Levene Test	0,878	Homogen

Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh asumsi statistik telah terpenuhi sehingga analisis

¹⁶ Yudi Guntara, "Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment," Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2021, 1–3.

¹⁷ Marti J. Anderson, "A New Method for Non-parametric Multivariate Analysis of Variance," *Austral Ecology* 26, no. 1 (2001): 32–46.

dapat dilanjutkan pada pengujian efektivitas pembelajaran.

Efektivitas Gamifikasi Berbasis Quizizz Berdasarkan Nilai N-Gain

Efektivitas pembelajaran dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar dan hasil belajar kognitif setelah penerapan gamifikasi berbasis Quizizz.

Tabel 2. Hasil Analisis N-Gain

Variabel	Kelas Eksperimen	Kategori	Kelas Kontrol	Kategori
Minat Belajar	0,7403	Tinggi	0,18	Rendah
Hasil Belajar Kognitif	0,5724	Sedang	0,1111	Rendah

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata N-Gain minat belajar pada kelas eksperimen mencapai 0,7403, termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh peningkatan pada kategori rendah. Demikian pula pada hasil belajar kognitif, kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,5724 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh 0,1111 (kategori rendah). Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis Quizizz memberikan peningkatan yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional baik terhadap minat belajar maupun hasil belajar kognitif peserta didik.

Pengujian Hipotesis Menggunakan MANOVA

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan MANOVA untuk mengetahui pengaruh gamifikasi berbasis Quizizz terhadap minat belajar dan hasil belajar kognitif secara simultan.

Tabel 3. Hasil Uji Multivariat (MANOVA)

Statistik Multivariat	Nilai Sig.
Pillai's Trace	0,000
Wilks' Lambda	0,000
Hotelling's Trace	0,000
Roy's Largest Root	0,000

Nilai signifikansi Wilks' Lambda sebesar 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan gamifikasi berbasis Quizizz terhadap minat belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik secara simultan. Untuk mengetahui pengaruh terhadap masing-masing variabel dependen, dilakukan analisis Tests of Between-Subjects Effects.

Tabel 4. Hasil Uji Pengaruh Parsial

Variabel Dependen	F	Sig.	R ²
Minat Belajar	426,780	0,000	0,829
Hasil Belajar Kognitif	71,365	0,000	0,448

Berdasarkan Tabel 4, penerapan gamifikasi berbasis Quizizz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik ($F = 426,780$; $p < 0,001$) dengan koefisien determinasi sebesar 82,9%. Sementara itu, terhadap hasil belajar kognitif diperoleh nilai $F = 71,365$ dengan signifikansi 0,000 dan koefisien determinasi sebesar 44,8%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis Quizizz memiliki kontribusi yang sangat kuat dalam meningkatkan minat belajar serta memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar kognitif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh tingginya nilai N-Gain pada kelas eksperimen, hasil uji MANOVA yang signifikan secara simultan, serta pengaruh parsial yang kuat terhadap kedua variabel dependen. Selain itu, selama proses pembelajaran peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta lebih responsif terhadap evaluasi berbasis gamifikasi dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol.

Pembahasan

Efektivitas Gamifikasi Berbasis Quizizz terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis Quizizz secara efektif meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Temuan ini ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,7403 yang berada pada kategori tinggi serta hasil uji MANOVA yang menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,001$. Selain itu, analisis Tests of Between-Subjects Effects memperoleh nilai $F=426,780$ dengan koefisien determinasi ($R^2=0,829$), yang mengindikasikan bahwa penerapan gamifikasi berbasis Quizizz memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan elemen-elemen gamifikasi, seperti sistem poin, leaderboard, penghargaan (badges), batas waktu pengerjaan, serta umpan balik (feedback) secara langsung mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang

umumnya didominasi penyampaian materi secara naratif, kehadiran elemen permainan mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa gamifikasi tidak sekadar berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan (student engagement) dan motivasi intrinsik peserta didik¹⁸.

Secara teoritis, peningkatan minat belajar dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi intrinsik akan berkembang ketika peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu autonomy, competence, dan relatedness¹⁹. Dalam konteks penelitian ini, Quizizz memberikan ruang kepada peserta didik untuk menyelesaikan tantangan secara mandiri, memperoleh umpan balik secara instan, serta membandingkan capaian dengan teman sebaya melalui papan peringkat (leaderboard). Pengalaman tersebut meningkatkan rasa percaya diri sekaligus menumbuhkan semangat untuk terus berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Fatimah yang melaporkan bahwa implementasi Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik secara signifikan²⁰. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa fitur kompetisi dan umpan balik langsung yang dimiliki Quizizz mendorong peserta didik untuk lebih fokus, aktif, dan antusias selama mengikuti pembelajaran. Demikian pula, Rahmania, et al., menemukan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan Quizizz mampu meningkatkan partisipasi belajar melalui integrasi unsur permainan yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik generasi digital²¹.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh studi Antoni dan Robbani yang mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis Quizizz pada pembelajaran bahasa Arab meningkatkan

¹⁸ Michael Sailer and Lisa Homner, "The Gamification of Learning: A Meta-Analysis," *Educational Psychology Review* 32, no. 1 (2020): 77–112.

¹⁹ Richard M. Ryan and Edward L. Deci, "Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions," *Contemporary Educational Psychology* 61 (2020): 101860.

²⁰ Siti Fatimah, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok," *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 2, no. 5 (2024): 206–15.

²¹ Savira Rahmania et al., "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023): 114–33.

motivasi belajar karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif²². Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan Quizizz tidak hanya dipengaruhi oleh aspek teknologi, tetapi juga oleh desain pembelajaran yang memberikan tantangan, penghargaan, dan umpan balik secara berkelanjutan. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar pada penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil interaksi antara karakteristik media gamifikasi dan kebutuhan psikologis peserta didik dalam proses belajar.

Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peningkatan minat belajar memiliki implikasi yang penting. Selama ini, materi SKI sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang menekankan hafalan terhadap tokoh, peristiwa, dan kronologi sejarah sehingga kurang menarik bagi peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi berbasis Quizizz mampu mengubah persepsi tersebut dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Dengan meningkatnya minat belajar, peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih berani menjawab pertanyaan, serta menunjukkan perhatian yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa penerapan gamifikasi berbasis Quizizz merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada jenjang Madrasah Tsanawiyah.

Efektivitas Gamifikasi Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,5724 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh N-Gain sebesar 0,1111 dengan kategori rendah. Selain itu, hasil analisis Tests of Between-Subjects Effects menunjukkan nilai $F=71,365$ dengan tingkat signifikansi $p<0,001$, yang mengindikasikan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis Quizizz berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik.

Peningkatan hasil belajar kognitif tersebut menunjukkan bahwa integrasi unsur gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap proses belajar, tetapi juga membantu mereka memahami, mengingat, dan mengaplikasikan materi secara lebih

²² Jepri Antony and Afifuddin Ahmad Robbani, "Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Menggunakan Platform Quizizz/Wordwall Pada Kelas 4 Di SDIT Arrahmah Jakarta," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial* 5, no. 2 (2026): 668–75.

efektif. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peserta didik tidak hanya dituntut menghafal nama tokoh, peristiwa, dan kronologi sejarah, tetapi juga memahami hubungan antarkeadaan sejarah, menganalisis nilai-nilai keteladanan, serta menghubungkannya dengan konteks kehidupan saat ini. Fitur-fitur Quizizz, seperti umpan balik langsung (immediate feedback), sistem skor, pengulangan soal, dan visualisasi yang menarik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk segera mengetahui kesalahan yang dilakukan sehingga proses belajar berlangsung secara reflektif dan berkelanjutan. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa platform Quizizz mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar kognitif melalui lingkungan belajar yang interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Secara teoretis, temuan ini dapat dijelaskan melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer. Teori tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan umpan balik yang saling melengkapi sehingga mampu mengoptimalkan proses pengolahan informasi dalam memori kerja²³. Penggunaan Quizizz memungkinkan peserta didik menerima stimulus visual, teks, dan respons secara simultan sehingga beban kognitif dapat dikelola dengan lebih baik dan proses pembentukan pengetahuan menjadi lebih bermakna. Selain itu, adanya umpan balik langsung membantu peserta didik melakukan koreksi terhadap kesalahan konsep secara cepat sehingga memperkuat retensi dan pemahaman materi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lestari, et al., yang melaporkan bahwa penerapan Game-Based Learning berbantuan Quizizz secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional²⁴. Penelitian tersebut memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,6389, yang menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Senada dengan itu, Wismiati et al.,²⁵ juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz meningkatkan hasil belajar kognitif secara signifikan karena peserta didik

²³ Richard E. Mayer, "Cognitive Theory of Multimedia Learning," *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* 41, no. 1 (2005): 31–48.

²⁴ Sri Lestari et al., "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Quizizz Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 8, no. 1 (2026): 192–204.

²⁵ "Improving Students' Cognitive Learning Outcomes through Quizizz Learning Media," *Inornatus: Biology Education Journal* 5, no. 1 (2025): 37–47.

memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif melalui evaluasi yang interaktif dan umpan balik secara langsung.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh Juliawan et al.,²⁶ yang menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada berbagai gaya belajar karena menyediakan beragam bentuk penyajian informasi, seperti gambar, audio, video, serta variasi tipe soal yang dapat mengakomodasi karakteristik belajar yang berbeda. Dengan demikian, efektivitas Quizizz tidak hanya dipengaruhi oleh unsur kompetisi, tetapi juga oleh kemampuannya dalam memfasilitasi proses belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Selain itu, penelitian hayati, et al.,²⁷ menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz Mobile memberikan peningkatan yang signifikan terhadap motivasi sekaligus hasil belajar kognitif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Temuan tersebut menegaskan bahwa keberhasilan Quizizz tidak hanya berasal dari aspek teknologi digital, tetapi juga dari penerapan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*) yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan melalui interaksi, tantangan, dan umpan balik yang diperoleh selama pembelajaran.

Apabila dikaitkan dengan karakteristik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, hasil penelitian ini memiliki implikasi yang penting. Selama ini pembelajaran SKI sering kali berorientasi pada hafalan sehingga peserta didik cenderung mengalami kesulitan memahami hubungan sebab-akibat suatu peristiwa sejarah maupun nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Penerapan gamifikasi berbasis Quizizz mampu mengubah proses pembelajaran menjadi lebih aktif melalui penyajian soal secara bertahap, pemberian umpan balik secara langsung, dan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk lebih fokus dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan mengingat informasi, serta memperkuat kemampuan berpikir pada ranah kognitif.

Dengan demikian, temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa gamifikasi berbasis Quizizz tidak hanya efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar kognitif secara signifikan. Oleh karena itu, Quizizz dapat direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran digital yang mendukung pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang lebih interaktif, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan

²⁶ "Application of Quizizz Learning Media on Senior High School Students' Learning Outcomes Based on Learning Styles," *Indonesian Journal of Instruction* 6, no. 2 (2025): 310–18.

²⁷ "Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (2025): 98–107.

kemampuan berpikir peserta didik.

Efektivitas Gamifikasi Berbasis Quizizz terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Kognitif secara Simultan

Hasil analisis multivariat menggunakan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik secara simultan. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai Wilks' Lambda dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis nol ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis Quizizz tidak hanya berdampak pada satu aspek pembelajaran, tetapi mampu meningkatkan aspek afektif berupa minat belajar sekaligus aspek kognitif berupa penguasaan materi Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan demikian, penerapan gamifikasi berbasis Quizizz memberikan efektivitas pembelajaran yang bersifat komprehensif karena mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran secara bersamaan.

Peningkatan kedua variabel tersebut menunjukkan adanya hubungan yang erat antara minat belajar dan hasil belajar kognitif. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap materi, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta memiliki motivasi yang lebih kuat untuk menyelesaikan setiap aktivitas belajar. Keterlibatan tersebut berdampak pada meningkatnya kemampuan memahami konsep, mengingat informasi, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran. Dengan kata lain, peningkatan minat belajar menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmayani dan Subekti yang menyatakan bahwa penerapan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus prestasi akademik peserta didik melalui integrasi unsur permainan yang mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran²⁸.

Keberhasilan gamifikasi berbasis Quizizz dalam meningkatkan kedua variabel tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik platform yang mengintegrasikan berbagai elemen permainan (game elements) ke dalam kegiatan belajar. Fitur seperti leaderboard, sistem poin, batas waktu pengerjaan, avatar, penghargaan (badges), dan umpan balik langsung (immediate feedback) mampu

²⁸ Dianita Rahmayani and Hasan Subekti, "Efek Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia," *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains* 10, no. 1 (2022): 117–21.

menciptakan pengalaman belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Lingkungan belajar seperti ini mendorong peserta didik untuk lebih fokus, berusaha memperoleh hasil terbaik, serta secara aktif mengulang materi ketika memperoleh jawaban yang kurang tepat. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (teacher-centered), tetapi beralih menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan berorientasi pada peserta didik (student-centered learning). Penelitian Hapsari, et al., menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi melalui Quizizz mampu meningkatkan partisipasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif²⁹.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Ryan dan Deci. Menurut teori ini, motivasi intrinsik peserta didik berkembang ketika proses pembelajaran mampu memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu autonomy, competence, dan relatedness. Dalam penelitian ini, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengerjakan kuis secara mandiri, menerima umpan balik secara langsung, serta melihat pencapaian mereka melalui papan peringkat. Kondisi tersebut meningkatkan rasa percaya diri (competence), memberikan kebebasan dalam menyelesaikan tantangan (autonomy), serta menumbuhkan interaksi positif dengan teman sebaya melalui kompetisi yang sehat (relatedness). Pemenuhan ketiga kebutuhan psikologis tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya minat belajar yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer. Teori tersebut menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, warna, animasi, serta umpan balik yang terintegrasi³⁰. Quizizz menyediakan lingkungan pembelajaran digital yang memadukan berbagai unsur multimedia tersebut sehingga mampu mengurangi beban kognitif (extraneous cognitive load) dan mengoptimalkan proses pengolahan informasi dalam memori kerja. Akibatnya, peserta didik tidak hanya merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, tetapi juga lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Fadilah et al., yang melaporkan bahwa pemanfaatan Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan motivasi

²⁹ Novia Tri Hapsari et al., "Pemanfaatan Game Edukasi Sebagai Strategi Inovatif Dalam Pembelajaran Abad Ke-21," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 14, no. 2 (2026): 168–74.

³⁰ Richard E. Mayer, "Multimedia Learning (the 3rd Edition)," *Cambridge University*, 2021.

belajar dan hasil belajar kognitif secara bersamaan melalui integrasi media digital yang interaktif³¹. Demikian pula, penelitian Mazhud menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz Mobile memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan belajar (student engagement), dan pencapaian akademik peserta didik³². Konsistensi hasil tersebut menunjukkan bahwa efektivitas Quizizz tidak hanya berlaku pada mata pelajaran umum, tetapi juga relevan diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Sejarah Kebudayaan Islam.

Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, hasil penelitian ini memberikan implikasi yang penting. Selama ini pembelajaran SKI masih sering berorientasi pada penyampaian materi secara naratif dan hafalan sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang aktif. Integrasi gamifikasi berbasis Quizizz mampu mengubah pola pembelajaran tersebut melalui aktivitas yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menantang. Peserta didik tidak hanya mengingat fakta sejarah, tetapi juga terdorong untuk memahami hubungan antarperistiwa, menganalisis nilai-nilai keteladanan tokoh Islam, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran SKI menjadi lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa gamifikasi berbasis Quizizz merupakan strategi pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif secara simultan. Efektivitas tersebut tidak hanya ditunjukkan oleh hasil analisis statistik, tetapi juga oleh perubahan perilaku belajar peserta didik yang menjadi lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, gamifikasi berbasis Quizizz layak direkomendasikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diimplementasikan secara berkelanjutan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam maupun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam lainnya.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi teoretis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Secara teoretis, hasil penelitian memperkuat bukti empiris bahwa penerapan gamifikasi berbasis Quizizz mampu meningkatkan dimensi afektif berupa minat belajar sekaligus dimensi kognitif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi Quizizz sebagai media pembelajaran

³¹ R. Muhamad Yasin Fadilah et al., "Implementation of Google Classroom, YouTube, and Quizizz Multimedia to Improve Students' Motivation and Cognitive Learning Outcomes in Islamic Religious Education Learning," *International Journal of Islamic Educational Research* 3, no. 1 (2026): 92–100.

³² Nurfathana Mazhud, "Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Kulisusu Kabupaten Buton Utara," *Journal of Education Innovation Research* 1, no. 1 (2026): 40–51.

dan asesmen formatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, guru Sejarah Kebudayaan Islam maupun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam lainnya dapat mengoptimalkan pemanfaatan platform gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran di era digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan gamifikasi berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Islamiyah Ciledug. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh peningkatan minat belajar yang berada pada kategori tinggi serta peningkatan hasil belajar kognitif pada kategori sedang. Hasil analisis multivariat (MANOVA) turut mengonfirmasi bahwa gamifikasi berbasis Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kedua variabel tersebut secara simultan. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi elemen gamifikasi, seperti sistem poin, leaderboard, penghargaan, batas waktu, dan umpan balik langsung, mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman konseptual terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran digital dalam meningkatkan aspek afektif dan kognitif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Secara praktis, hasil penelitian memberikan implikasi bahwa Quizizz layak diintegrasikan sebagai media pembelajaran dan asesmen formatif untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) serta meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu madrasah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas dan hanya mengkaji satu platform gamifikasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, mencakup berbagai jenjang dan karakteristik sekolah, serta membandingkan efektivitas Quizizz dengan platform gamifikasi lainnya. Selain itu, kajian lanjutan perlu menginvestigasi pengaruh gamifikasi terhadap kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, literasi digital, dan motivasi belajar jangka panjang dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

REFERENCES

- Amelia, Ulya. "Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 Dalam Perspektif Manajemen Pendidikan." *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2023): 68–82.
- Anderson, Marti J. "A New Method for Non-parametric Multivariate Analysis of Variance." *Austral Ecology* 26, no. 1 (2001): 32–46.
- Antony, Jepri, and Afifuddin Ahmad Robbani. "Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Menggunakan Platform Quizizz/Wordwall Pada Kelas 4 Di SDIT Arrahmah Jakarta." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial* 5, no. 2 (2026): 668–75.
- Bulqis, Dhelta Big Queen. "Analisis Kurikulum Dan Pola Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah: Studi Analisis Buku Sejarah Kebudayaan Islam Kementerian Agama Kelas 7 MTS." *Alashriyyah* 11, no. 1 (2025): 123–41.
- Capili, B., and JK Anastasi. *An Introduction to the Quasi-Experimental Design (Nonrandomized Design)*. 124 (11), 50–52. 2025.
- Des Jarlais, Don C., Cynthia Lyles, Nicole Crepaz, and Trend Group. "Improving the Reporting Quality of Nonrandomized Evaluations of Behavioral and Public Health Interventions: The TREND Statement." *American Journal of Public Health* 94, no. 3 (2004): 361–66.
- Fadilah, R. Muhamad Yasin, Aan Hasanah, Mohamad Erihadiana, and Nurhamzah Nurhamzah. "Implementation of Google Classroom, YouTube, and Quizizz Multimedia to Improve Students' Motivation and Cognitive Learning Outcomes in Islamic Religious Education Learning." *International Journal of Islamic Educational Research* 3, no. 1 (2026): 92–100.
- Fatimah, Siti. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok." *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 2, no. 5 (2024): 206–15.
- Guntara, Yudi. "Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment." *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2021, 1–3.
- Hadiyati, Nurrohmah, and Arfilia Wijayanti. "Keefektifan Metode Eksperimen Berbantu Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)* 1, no. 1 (2017): 24–31.
- Hanaris, Fitria. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif." *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi* 1, no. 1 (2023): 1–11.
- Hapsari, Novia Tri, Prima Ratna Sari, and Yogi Dwi Satrio. "Pemanfaatan Game Edukasi Sebagai Strategi Inovatif Dalam Pembelajaran Abad Ke-21." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 14, no. 2 (2026): 168–74.
- Hayati, Firda, Miladiah Nur, and Oman Farhurohman. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (2025): 98–107.
- Jamilah, Jamjam, Uman Suherman, and Suyato Kusumaryono. "Improving Learning Outcomes and Student Motivation through Quizizz Mobile: Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Melalui Quizizz Mobile." *Indonesian Journal of Innovation Studies* 26, no. 3 (2025): 10–21070.

- Juliawan, Kadek, Putu Indra Christiawan, and I. Putu Ananda Citra. "Application of Quizizz Learning Media on Senior High School Students' Learning Outcomes Based on Learning Styles." *Indonesian Journal of Instruction* 6, no. 2 (2025): 310–18.
- Kenny, David A. "A Quasi-Experimental Approach to Assessing Treatment Effects in the Nonequivalent Control Group Design." *Psychological Bulletin* 82, no. 3 (1975): 345.
- Lestari, Sri, Septina Rahmawati, and Yoga Awalludin Nugraha. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Quizizz Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 8, no. 1 (2026): 192–204.
- Mahfudi, Zulfia Nur, and Muhammad Wildan Shohib. "Interactive Islamic Education: Exploration of Quizizz Based Learning on Student Motivation and Learning Achievement." *Iseedu: Journal of Islamic Educational Thoughts and Practices* 9, no. 2 (2025): 185–91.
- Mahmud, Salami, and Muhammad Furqan. "Gamification in Islamic Religious Education: Developing Interactive Learning Media via Quizizz with the Addie Model." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 12, no. 01 (2025): 187–207.
- Mayer, Richard E. "Cognitive Theory of Multimedia Learning." *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* 41, no. 1 (2005): 31–48.
- Mayer, Richard E. "Multimedia Learning (the 3rd Edition)." *Cambridge University*, 2021.
- Mazhud, Nurfathana. "Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Kulisusu Kabupaten Buton Utara." *Journal of Education Innovation Research* 1, no. 1 (2026): 40–51.
- Pakudu, Radit, and Mohamad Safaat. "Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games." *Journal of Education and Culture (JEaC)* 4, no. 1 (2024): 56–83.
- Rahmania, Savira, Irma Soraya, and Asep Saepul Hamdani. "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023): 114–33.
- Rahmayani, Dianita, and Hasan Subekti. "Efek Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia." *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains* 10, no. 1 (2022): 117–21.
- Riatmaja, Dodi Setiawan, Trisna Rukhmana, Al Ikhlas, Heru Widoyo, and Nurwanto Nurcahyo. "Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa." *Edu Research* 6, no. 1 (2025): 461–70.
- Ryan, Richard M., and Edward L. Deci. "Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions." *Contemporary Educational Psychology* 61 (2020): 101860.
- Saidah, Wirda, Maya Safarina, Murni Santia, Nanda Huni, and Supardi Ritonga. "Implementasi Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pai Di Jenjang Sekolah Dasar." *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2025): 245–57.
- Sailer, Michael, and Lisa Homner. "The Gamification of Learning: A Meta-Analysis." *Educational Psychology Review* 32, no. 1 (2020): 77–112.
- Suseno, Suseno, Rian Vebrianto, and Abu Anwar. "Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan

Islam Kelas VII MTsN 1 Bengkalis: Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Dan Solusinya." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2025): 937–51.

Taherdoost, Hamed. "Validity and Reliability of the Research Instrument; How to Test the Validation of a Questionnaire/Survey in a Research." *International Journal of Academic Research in Management (IJARM)* 5 (2016).

Wismiati, Icha, Fitra Suzanti, and Febblina Daryanes. "Improving Students' Cognitive Learning Outcomes through Quizizz Learning Media." *Inornatus: Biology Education Journal* 5, no. 1 (2025): 37–47.

Zahro, Fatimatuz, Agus Fawait, and Diah Kartika Sari. "Enhancing Learning Motivation in Islamic Education through Quizizz: Evidence from a Quasi-Experimental Study." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 18, no. 2 (2026).