

# Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pengguna Asesmen berbasis Gamifikasi Quizalize dan Asesmen Konvensional

Iwa Ananda Putri, Dessi Susanti\*

Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, 275171, Indonesia

\*Penulis korespondensi, email: dessisusanti@fe.unp.ac.id

doi: 10.17977/um065.v5.i12.2025.9

## Riwayat artikel

Diajukan: 16 Oktober 2025

Direvisi: 28 Oktober 2025

Diterima: 20 November 2025

Diterbitkan: 21 November 2025

## Kata kunci

Asesmen

Gamifikasi

Hasil belajar

Motivasi belajar

Quizalize

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar antara kelas yang menerapkan gamifikasi Quizalize sebagai media asesmen dengan kelas yang menerapkan asesmen konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode *quasi experiment* yang memanfaatkan desain non *equivalent control group*. Sampel pada penelitian diambil dari kelas XI.F5 terdiri dari 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI.F4 terdiri dari 36 siswa sebagai kelas kontrol. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket motivasi belajar serta pelaksanaan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar antara kelas yang menerapkan gamifikasi Quizalize sebagai media asesmen dengan kelas yang menerapkan asesmen konvensional secara signifikan dengan nilai Sig.  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, penerapan gamifikasi Quizalize dapat menjadi alternatif dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada kegiatan asesmen yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mendukung proses belajar yang optimal di sekolah.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi merevolusi berbagai bidang dalam kehidupan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan. Teknologi membawa perubahan pada pendidikan dengan memberikan kemudahan untuk mengakses informasi, sumber belajar dan inovasi pada kegiatan pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Bersama dengan perkembangan teknologi, tuntutan pendidikan abad 21 mengharuskan pembelajaran terlaksana dengan inovatif yang dapat memadukan kreativitas, teknologi, serta menguasai kemampuan berpikir kritis yang dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien yang saat ini diimplementasikan dalam kurikulum merdeka (Marhamah et al., 2024).

Untuk menghadapi tantangan pendidikan abad 21 guru selain mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi mampu mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mencapai pembelajaran yang optimal (Murni et al., 2023). Selain itu motivasi belajar siswa juga menjadi bagian penting untuk menunjang proses pembelajaran secara menyeluruh. Motivasi belajar bukan sekedar menjadi dorongan bagi siswa dalam menjalankan kegiatan pembelajaran, namun motivasi juga dibutuhkan untuk mencapai kemajuan dalam pembelajaran dan akan berdampak pada hasil dari kegiatan belajar yang dijalani, gambaran tersebut dapat dilihat apabila seseorang yang memiliki tekad untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapainya maka akan terbentuk motivasi yang ada pada diri individu tersebut (Syachtiyani & Trisnawati, 2021).

Namun yang terjadi saat ini, pada proses pembelajaran sering kali ditemukan permasalahan mengenai motivasi belajar siswa. Siswa tidak lagi memiliki motivasi untuk belajar, seperti yang ditunjukkan oleh semangat siswa untuk mendengarkan apa yang diajarkan guru mereka, dan masih banyak di antaranya yang tidak peduli terhadap pembelajaran yang diajarkan guru mereka. Kemudian hasil penelitian Ismi dan Syamwil (2021) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi masih belum optimal yang ditandai dengan kurang aktifnya siswa saat belajar, tidak mengerjakan tugas, serta beberapa siswa tidak fokus ketika guru menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Eccles bahwa adanya pergeseran lingkungan belajar yang menyenangkan ke lingkungan yang berfokus pada pencapaian akademik sering menyebabkan penurunan motivasi dari dalam diri peserta didik (Kevin et al., 2025).

Berdasarkan temuan observasi awal penulis, terdapat berbagai masalah signifikan terkait motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI masih banyak siswa yang tidak siap dalam melaksanakan kegiatan belajar seperti tidak mempersiapkan alat tulis dan sumber belajar dan saat kegiatan

belajar berlangsung siswa cenderung bosan dalam kegiatan belajar sehingga sibuk dengan aktivitasnya masing-masing. Data motivasi belajar siswa yang didapat dari hasil wawancara siswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu dan datang ke sekolah tepat waktu hanya berkisar 6-17 orang dengan persentase 53%, sehingga bisa dikatakan hampir separuh siswa belum memiliki motivasi yang baik dalam kegiatan belajar.

Selain itu, ditemukan permasalahan pada hasil belajar siswa yang berasal dari data ulangan harian pertama, kedua, dan ketiga yang tidak mencapai KKM. Pada ulangan pertama sebesar 78%, pada ulangan 2 sebesar 84%, dan pada ulangan 3 sebesar 87% siswa yang tidak berhasil mencapai ketuntasan dalam kegiatan pembelajaran. Adanya peningkatan ketidaktuntasan menunjukkan adanya permasalahan pada hasil belajar siswa. Kondisi ini menjadi perhatian serius karena dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran dan memahami materi secara mendalam.

Dari permasalahan tersebut, guru perlu melakukan upaya dengan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan pemanfaatan platform digital yang dapat mendukung proses pembelajaran. Salah satunya menggunakan media digital melalui pendekatan gamifikasi pada kegiatan asesmen. Melalui penilaian yang dirancang menggunakan gamifikasi, siswa tidak diuji pemahamannya terhadap materi akan tetapi dilatih untuk berpikir cepat, bekerja sama dalam tim, dan memecahkan masalah dengan strategi yang tepat (Nurmawati et al., 2025). Penilaian berbasis gamifikasi mampu memberikan efek positif pada pembelajaran siswa dengan berbagai fitur dan elemen permainan (Pitoyo et al., 2020). Dalam pendidikan gamifikasi bukan sekedar permainan, tetapi strategi untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa dengan memanfaatkan dinamika kompetisi, umpan balik langsung, dan pencapaian tujuan secara bertahap (Nurdhiyanto et al., 2025). Penerapan gamifikasi secara efektif, mampu meningkatkan motivasi sehingga mendorong dan membantu siswa agar memiliki rasa keterlibatan pada tugas-tugas sekolah mereka (Ratinho & Martins, 2023).

Quizalizer sebagai platform pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang digunakan guru untuk membuat kuis dan aktivitas interaktif yang mengubah pembelajaran menjadi permainan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dapat diterapkan dalam kegiatan asesmen. Selain itu, Quizalizer sangat mudah diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung ke Internet, termasuk komputer, tablet, dan ponsel (Nurjannah et al., 2023). Melalui Quizalizer, dapat memungkinkan guru dalam merancang pembelajaran inovatif yang untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat berorientasi pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Meskipun berbagai penelitian membahas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dengan platform seperti Quizizz, Quizlet, dan platform sejenis, namun masih banyak penelitian yang membahas platform Quizalizer terkhusus pada kegiatan asesmen. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan motivasi dan hasil belajar antara kelas yang menerapkan gamifikasi Quizalizer sebagai media asesmen dengan kelas yang menggunakan asesmen konvensional.

## 2. Metode

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis kuantitatif metode *quasi experiment* dalam rancangan *nonequivalent control group design*. Penelitian dilakukan pada siswa SMA pada mata pelajaran ekonomi, dengan pengambilan sampel secara *purposive sampling* meliputi kelas XI.F5 sejumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan asesmen dengan Quizalizer, dan kelas XI.F4 sejumlah 36 siswa melalui pertimbangan kesetaraan kemampuan akademik serta fokus pada mata pelajaran ekonomi sebagai bidang peminatan kelas XI.F5 dengan jumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen melalui penerapan gamifikasi *Quizalizer* asesmen konvensional.

Alat instrumen untuk motivasi belajar dalam penelitian ini berupa angket yang disusun dengan skala Likert lima poin untuk mengukur berdasarkan indikator yang dikemukakan oleh Sardiman (2018) yaitu tekun mengerjakan tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, dan senang mencari dan memecahkan soal. Angket terdiri atas 28 pernyataan, setiap butir soal mengandung indikator operasional yang sesuai, seperti semangat mengikuti pelajaran dan minat terhadap materi, untuk instrumen tes hasil belajar menggunakan soal tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 25 dalam *pretest* dan *posttest* dengan ketentuan jawaban benar 4 poin dan salah 0 poin. Penelitian ini dilakukan beberapa tahap, sebelum proses pengambilan data dilakukan uji coba instrumen untuk mengukur validitas, reliabilitas dengan  $\alpha$  Cronbach 0,60, indeks kesukaran, dan daya pembeda. Kemudian data dianalisis menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas dengan Shapiro Wilk, homogenitas dengan Levene's test, dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* berbantuan SPSS. Prosedur pada kelas eksperimen dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan fitur "*The Adventures of Kleo The Koala*" saat pelaksanaan kuis dan *posttest*, sedangkan kelas kontrol dengan asesmen berupa kertas. Materi kuis dan aktivitas interaktif pada Quizalizer hanya diberikan pada kelas eksperimen, dan kuis dapat dimainkan jika guru membuka akses kuis pada Quizalizer.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Analisis Deskriptif

Penelitian dilaksanakan pada dua kelas, kelas eksperimen berjumlah 36 siswa menggunakan asesmen Quizalize, dan kelas kontrol menggunakan asesmen konvensional. Untuk melihat temuan dilakukan analisis deskriptif pada peningkatan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa yang berasal dari data *pretest* dan *posttest* siswa (lihat Tabel 1).

**Tabel 1. Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa**

Kelas	N	Motivasi Belajar Awal				Motivasi Belajar Akhir			
		Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean	SD	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean	SD
Eksperimen	36	101	77	90,67	6,2	135	116	126	4,3
Kontrol	36	106	80	93,39	5,8	127	102	116,03	5,6

Hasil perhitungan motivasi belajar yang dilihat pada data angket motivasi awal sebelum adanya perlakuan asesmen menggunakan media Quizalize pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menerapkan asesmen konvensional. Pada angket motivasi belajar akhir setelah diterapkannya asesmen menggunakan media Quizalize pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menerapkan asesmen konvensional. Pada tabel 1 dapat diperoleh motivasi belajar sebelum diberikan perlakuan rata-rata motivasi belajar awal kelas eksperimen sebesar 90,67 dan kelas kontrol sebesar 93,39. Sementara itu, setelah diberikan perlakuan asesmen dengan media Quizalize pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan asesmen konvensional untuk motivasi belajar akhir untuk kelas eksperimen sebesar 126 dan kelas kontrol sebesar 116,03.

Melalui motivasi belajar yang diuraikan pada Tabel 2, *mean* hasil belajar *pretest* siswa pada kelas eksperimen adalah 29,56, sedangkan kelas kontrol 33,11, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menandakan adanya perbedaan, yang mana untuk kelas eksperimen lebih rendah dibanding *mean* kelas kontrol.

Untuk hasil belajar *posttest* siswa setelah asesmen dengan media gamifikasi Quizalize pada kelas eksperimen dengan *mean* 83,56 sementara itu, penerapan asesmen secara konvensional di kelas kontrol memiliki *mean* sebesar 65,11. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

**Tabel 2. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa**

Kelas	N	Pretest				Posttest			
		Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean	SD	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean	SD
Eksperimen	36	40	16	29,56	6,5	96	68	83,56	7,1
Kontrol	36	44	20	33,11	5,9	84	48	65,11	9,6

#### 3.2. Nilai N-Gain Score Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya perlakuan, dilakukan analisis menggunakan Nilai N-Gain untuk menentukan besarnya peningkatan dengan kategori N-Gain > 0, 70 (kategori tinggi), N-Gain 0, 30-0,70 (kategori sedang), dan N-Gain <0,30 (kategori rendah). Untuk melihat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Nilai N-Gain Score Motivasi Belajar Siswa**

Kelas	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean	SD	N-Gain
Eksperimen	36	88,10	46,15	71,31	9,7	0,71
Kontrol	36	75,39	15,56	47,72	14,1	0,48

Besar peningkatan motivasi belajar yang dilihat pada *N-gain Score*, rata-rata untuk kelas eksperimen dengan penerapan asesmen menggunakan media Quizalize sebesar 71,31 (0,71) termasuk pada kategori tinggi dan untuk kelas kontrol yang menggunakan asesmen konvensional sebesar 47,72 (0,48) termasuk pada kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar setelah diterapkannya asesmen dengan platform Quizalize dibanding kelas kontrol yang menggunakan asesmen konvensional.

**Tabel 4. Nilai N-Gain Score Hasil Belajar Siswa**

Kelas	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean	SD	N-Gain
Eksperimen	36	94,74	60	76,69	9,4	0,77
Kontrol	36	76,47	29,41	48,03	12,1	0,48

Besar peningkatan hasil belajar yang dilihat pada N-gain Score, rata-rata untuk kelas eksperimen dengan penerapan asesmen menggunakan media Quizalize sebesar 76,69 (0,77) termasuk pada kategori tinggi dan untuk kelas kontrol yang menggunakan asesmen konvensional sebesar 48,03 (0,48) termasuk pada kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya asesmen dengan platform Quizalize dibanding kelas kontrol yang menggunakan asesmen konvensional.

### 3.3. Uji Prasyarat

#### 3.3.1. Uji Normalitas

Untuk menentukan data yang sudah berdistribusi secara normal atau tidak diperlukan uji persyaratan analisis sebelum dilakukan uji hipotesis. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS menggunakan uji Shapiro Wilk yang dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar dan Hasil Belajar**

Kelas		Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Eksperimen	0,959	36	0,197
	Kontrol	0,947	36	0,082
Hasil Belajar	Eksperimen	0,968	36	0,385
	Kontrol	0,944	36	0,070

Hasil uji normalitas pada tabel 5 dapat dilihat bahwa nilai Sig. motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 0,197 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,082. Sementara itu, untuk hasil belajar juga menunjukkan Nilai Sig. kelas eksperimen sebesar 0,385 dan kelas kontrol sebesar 0,070. Sehingga data dapat dikatakan normal karena kedua data baik untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai Sig. > 0,05. Sehingga data motivasi belajar dan hasil belajar kedua kelas berdistribusi normal.

#### 3.3.2. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui varians data sama atau homogen, sehingga dapat memastikan data penelitian layak untuk dilakukan uji hipotesis. Sehingga, uji prasyarat ini dapat membantu bahwa data penelitian memenuhi asumsi-asumsi yang diperlukan untuk uji hipotesis yang akurat dan valid. Uji homogenitas yang peneliti gunakan adalah uji Levene pada program SPSS.

**Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Motivasi dan Hasil Belajar**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	3,436	1	70	0,068
Hasil belajar	Based on Mean	2,051	1	70	0,157

Berdasarkan uji homogenitas pada tabel 5 dapat dilihat bahwa nilai Signifikan motivasi belajar sebesar 0,068 dan untuk hasil belajar sebesar 0,157, nilai Sig. kedua kelas tersebut berada > 0,05 sehingga data memiliki varians yang homogen.

#### 3.3.3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji t (*independent sample t test*) berbantuan program SPSS. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan adalah jika sig. < 0,05 maka H0 ditolak dan sebaliknya jika sig > 0,05 maka H0 diterima. Terdapat 2 hipotesis yang akan diujikan pada penelitian ini, H1 yaitu apakah terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa antara kelas yang menerapkan gamifikasi Quizalize sebagai media asesmen dengan kelas yang menerapkan asesmen konvensional, dan H2 apakah terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa antara kelas yang menerapkan gamifikasi Quizalize sebagai media asesmen dengan kelas yang menerapkan asesmen konvensional. Hasil uji hipotesis pada peningkatan motivasi dan hasil belajar kedua kelas dapat dilihat pada Tabel 7.

**Tabel 7. Hasil Uji Independent Sample T-test Motivasi dan Hasil Belajar**

	F	t	df	Sig.(2-tailed)	Keterangan
Motivasi Belajar	3,436	8,244	70	0,000	H0 ditolak, H1 diterima
Hasil Belajar	2,051	10,875	70	0,000	H0 ditolak, H2 diterima

Hasil uji hipotesis pertama yang terdapat pada kolom Sig. (2-tailed) menunjukkan 0,000 < 0,05 untuk motivasi belajar. Hal ini berarti bahwa adanya penolakan terhadap H0, dan H1 dapat diterima. Artinya Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar untuk kelas eksperimen yang

menggunakan Quizalize sebagai alat asesmen berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan asesmen konvensional.

Selanjutnya uji hipotesis kedua yang terdapat pada kolom Sig. (2-tailed) menunjukkan  $0,000 < 0,05$  untuk hasil belajar. Hal ini berarti bahwa adanya penolakan terhadap  $H_0$ , dan  $H_2$  dapat diterima. Artinya Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar untuk kelas eksperimen yang menggunakan Quizalize sebagai alat asesmen berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan asesmen konvensional.

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, maka dapat ditemukan bahwa motivasi dan hasil belajar dengan penerapan gamifikasi Quizalize pada kelas eksperimen secara signifikan memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menerapkan asesmen konvensional. Sehingga bisa dikatakan Quizalize dapat menjadi alternatif asesmen yang cocok dipergunakan dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dengan adanya berbagai fitur terutama *game*, dapat membangun suasana kompetitif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif untuk memahami pembelajaran.

Gamifikasi dengan Quizalize membuat belajar lebih menyenangkan dan interaktif, yang menyebabkan peningkatan motivasi untuk belajar sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang dimilikinya. Platform Quizalize dengan berbagai fitur seperti *leaderboard*, umpan balik instan, dan analisis secara real time dapat digunakan dalam kegiatan asesmen atau evaluasi pembelajaran yang membangun suasana evaluasi yang kompetitif yang dapat dipergunakan berbagai satuan pendidikan (Syahwinsyah et al., 2025). Hal ini tentunya dapat relevan digunakan pada asesmen pembelajaran ekonomi. Siswa merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas karena suasana kompetitif yang sehat. Teori permainan digital yang dikemukakan oleh Gee sejalan dengan gagasan ini bahwa dengan gamifikasi dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih baik melalui rancangan game dalam kegiatan pembelajaran (Holmes & Gee, 2016).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Sailer dan Homner (2020) bahwa gamifikasi dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar motivasi, dan perilaku peserta didik. Serta penelitian Viona et al. (2025) menemukan bahwa dengan platform Quizalize terbukti dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar yang berdampak positif pada hasil belajar.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan, seperti terdapat beberapa fitur game yang tidak dapat diakses secara gratis, serta penggunaan teknologi berbasis internet membutuhkan dukungan perangkat atau koneksi yang stabil, yang dalam praktiknya yang tidak selalu merata di semua sekolah atau seluruh siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperhatikan dukungan infrastruktur digital dan strategi alternatif yang dapat mengoptimalkan penggunaan gamifikasi.

## 4. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar antara siswa di kelas yang menerapkan gamifikasi Quizalize sebagai media asesmen dengan dengan siswa di kelas yang menggunakan asesmen secara konvensional. Melalui uji hipotesis *Independent sample t test* sama-sama berada nilai Sig.  $p < 0,000 < 0,05$ . Penerapan media Quizalize sebagai alternatif media asesmen yang efektif dan relevan dalam pembelajaran abad 21 yang dapat memotivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa, melalui fitur gamifikasi menarik dan menyenangkan, sehingga dapat menjadi alternatif penilaian yang bisa digunakan guru dalam mendorong motivasi belajar siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa yang mengarah pada peningkatan hasil belajarnya.

## Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

## Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

## Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

## Ketersediaan Data

Kumpulan data yang dihasilkan dan/atau dianalisis dalam penelitian ini tersedia dan dapat diperoleh dengan menghubungi penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar.

## Pernyataan Penggunaan AI

Penulis menyatakan tidak menggunakan AI atau alat berbantuan AI dalam penyusunan naskah ini. Penulis menyatakan bahwa AI digunakan semata-mata untuk meningkatkan keterbacaan dan kebahasaan dengan pengawasan manusia yang ketat; tidak ada konten, ide, analisis, interpretasi, atau kesimpulan yang dihasilkan oleh AI.

## Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu, mendukung, dan berkontribusi dalam penyusunan artikel ini.

## Daftar Rujukan

- Holmes, J. B., & Gee, E. R. (2016). A framework for understanding game-based teaching and learning. *On the Horizon*, 24(1), 1–16. <https://doi.org/10.1108/OTH-11-2015-0069>
- Ismi, A., & Syamwil, S. (2021). Pengaruh kemampuan akuntansi dasar, motivasi belajar, dan persepsi siswa tentang metode mengajar guru terhadap hasil belajar pratikum akuntansi dagang. *Jurnal Ecogen*, 4(1), 42. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i1.10985>
- Kevin, A., Bakker, M., van Loon, A. M., Kral, M., & Camp, G. (2025). Young learners' motivation, self-regulation and performance in personalized learning. *Computers & Education*, 226, 105208. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105208>
- Marhamah, M., Kesumawati, N., Rohana, R., Lusiana, L., Fitri Puspa Sari, E., Meilani, D., & Emiliandri, F. (2024). Pelatihan perancangan pembelajaran inovatif abad 21 guru SMA Negeri 16 Palembang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 1153–1160. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2829>
- Murni, D., Mudjiran, M., & Mirna, M. (2023). Analisis terhadap kreativitas dan inovasi guru dalam membuat media pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1118–1128. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2066>
- Nurdhiyanto, Murtiyasa, B., & Sutarni, S. (2025). Pengaruh gamifikasi Quizizz dan video pembelajaran terhadap hasil belajar matematika. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 3277–3292.
- Nurjannah, N., Nurfadhilah, N., Nurfiyana, N., & Danial, D. (2023). Pelatihan pemanfaatan aplikasi Quizalize dalam pembelajaran siswa di MAN 2 Sinjai. *Catimora: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 48–54. <https://doi.org/10.56921/cpkm.v2i1.62>
- Nurmawati, Siregar, T. A. P., Siregar, M. I., & Harahap, I. A. Z. (2025). Gamification in education: Leveraging the Bamboozle app for effective summative assessments in seventh-grade of junior high school. *Mimbar Ilmu*, 29(3), 467–475. <https://doi.org/10.23887/mi.v29i3.90266>
- Pitoyo, M. D., Sumardi, S., & Asib, A. (2020). Gamification-based assessment: The washback effect of Quizizz on students' learning in higher education. *International Journal of Language Education*, 4(2), 1–10. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.8188>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in students' motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Syahwinskyah, Fitriati, Ahyar, Arif Rahman, H., & Prayudi, A. (2025). Pengembangan e-evaluasi Quizalize berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Sains*, 6(1), 110–119.
- Viona, Witarsa, & Syahrudin, H. (2025). Efektivitas media Quizalize terhadap motivasi belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Bawari. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(4), 660–668. <https://doi.org/10.26418/jppk.v14i4.93142>