

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS VIII MELALUI GAME BASED LEARNING BERBASIS APLIKASI QUIZIZ

Divya Yoezy Mustika Putri, Laili Etika

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Keterampilan membaca adalah kompetensi dasar yang penting bagi siswa kelas VII, namun banyak yang masih mengalami kesulitan dalam memahami teks. Metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik sering menjadi penyebab keterampilan minat baca. Oleh karena itu, diperlukan inovasi seperti *game-based learning* berbasis aplikasi Quizizz, yang menawarkan kuis interaktif dengan elemen permainan sehingga dapat meningkatkan desain pembelajaran Quizizz pada keterampilan membaca dan pemahaman siswa. Selain membuat belajar lebih menyenangkan, Quizizz juga melatih kecepatan membaca, memberikan umpan balik langsung, dan dapat digunakan secara fleksibel. Dengan berbagai keunggulan ini, penerapan Quizizz menjadi solusi efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses dan hasil peningkatan keterampilan membaca melalui *game-based learning* berbasis Quizizz pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kartasura. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan terdiri dari perencanaan, observasi refleksi, deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, tes membaca, wawancara, dan angket. Analisis dilakukan dengan membandingkan kondisi pra siklus, hasil simpulan tes sebelum dan sesudah penerapan Quizizz untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Kata Kunci: quiziz, game based learning, keterampilan membaca, media pembelajaran.

Abstract

Reading skills are an important basic competency for grade VII students, but many still have difficulty in understanding texts. Conventional learning methods that are less interesting are often the cause of reading interest skills. Therefore, innovations are needed such as game-based learning based on the Quizizz application, which offers interactive quizzes with game elements so that it can improve the design of Quizizz learning on students' reading and understanding skills. In addition to making learning more fun, Quizizz also trains reading speed, provides direct feedback, and can be used flexibly. With these advantages, the application of Quizizz is an effective solution in improving students' reading skills. This study aims to analyze the process and results of improving reading skills through game-based learning based on Quizizz in grade VII students of MTsN 2 Surakarta. The method used is classroom action research (CAR) with an approach consisting of planning, observation, reflection, qualitative and quantitative descriptive. Data were collected through observation, reading tests, interviews, and questionnaires. The analysis was carried out by comparing pre-cycle conditions. CONCLUSION test results before and after the application of Quizizz to measure its effectiveness in improving students' reading skills).

Keywords: quizzes, game based learning, reading skills, learning media.

1. PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Keterampilan membaca yang baik tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran,

tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Namun, berdasarkan observasi di kelas 8, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan dengan baik. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya minat membaca, metode pembelajaran yang kurang menarik, serta kurangnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, inovasi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah *Game-Based Learning* (GBL), yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Salah satu platform yang populer dalam penerapan GBL adalah Quizizz, sebuah aplikasi kuis interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran membaca diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membacac siswa dalam membaca dan memahami teks. Melalui elemen permainan yang menarik, seperti sistem poin, peringkat, dan feedback langsung, siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, metode ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif, sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Aplikasi Quizizz memungkinkan siswa untuk terlibat dalam penilaian yang lebih dinamis dan menyenangkan, memberikan umpan balik langsung, dan menawarkan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari kesalahan mereka dalam konteks yang lebih praktis dan relevan dengan dunia nyata (Heriawan, I. G. T., & Dewi, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana penerapan *Game-Based Learning* berbasis aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas VII. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam keterampilan membaca. Dalam pembelajaran literasi membaca autentik, penggunaan Quizizz memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai jenis teks yang autentik dan kontekstual, serta memberikan umpan balik yang segera sehingga membantu siswa memahami teks secara lebih mendalam (Bhattacharyya, 2022).

Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang peningkatan keterampilan membaca melalui pendekatan inovatif semakin berkembang. Salah satu pendekatan yang banyak dikaji adalah *Game-Based Learning* (GBL), yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hwang et al. (2021), pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempercepat pemahaman konsep, dan membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wang & Tahir (2020), yang menemukan bahwa penggunaan aplikasi

pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa dan hasil belajar dibandingkan dengan metode konvensional.

Lebih lanjut, penelitian oleh Plass, Homer, dan Kinzer (2019) menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa dan efektivitas pembelajaran, terutama dalam bidang literasi. Selain itu, teknologi berbasis kuis interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang lebih kompetitif dan kolaboratif, yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar, masih terdapat kesenjangan penelitian dalam penerapannya pada keterampilan membaca siswa kelas VII, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz*. Beberapa penelitian lebih banyak berfokus pada dampak GBL dalam pembelajaran matematika atau sains (Rahman et al., 2022), sementara studi yang secara spesifik meneliti dampaknya terhadap keterampilan membaca masih terbatas. Selain itu, mayoritas penelitian yang ada belum banyak mengkaji secara mendalam bagaimana penerapan *Quizizz* dapat meningkatkan aspek pemahaman membaca secara spesifik, seperti pemahaman makna tersirat, inferensi, dan analisis teks.

Di sisi lain, meskipun aplikasi *Quizizz* telah banyak digunakan dalam kelas, masih terdapat kesenjangan dalam memahami sejauh mana penggunaannya dapat meningkatkan keterampilan membaca dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Faktor lain yang masih jarang dikaji adalah bagaimana variasi strategi dalam penggunaan *Quizizz*, seperti penggunaan kuis berbasis pemahaman teks atau refleksi, dapat berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa.

Untuk mengisi kesenjangan tersebut, penelitian ini akan berfokus pada bagaimana penerapan *Game-Based Learning* berbasis aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 8. Studi ini tidak hanya akan mengukur efektivitas *Quizizz* dalam meningkatkan keterampilan membaca secara umum, tetapi juga akan mengeksplorasi elemen spesifik dalam keterampilan membaca yang dapat ditingkatkan melalui metode ini.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pendidikan, terutama dalam bidang literasi digital dan strategi pembelajaran inovatif. Dengan memanfaatkan teknologi *game-based learning*, penelitian ini berpotensi memberikan wawasan baru mengenai bagaimana cara terbaik mengimplementasikan *Quizizz* dalam pembelajaran membaca, serta memberikan rekomendasi kepada pendidik tentang bagaimana strategi pembelajaran berbasis permainan dapat lebih dioptimalkan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui penerapan Game-Based Learning berbasis aplikasi Quizizz.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kartasura. Data dikumpulkan melalui tes (pre-test dan post-test), observasi, wawancara, dan angket. Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan membaca siswa, observasi untuk melihat keterlibatan siswa selama pembelajaran, wawancara untuk mengetahui pengalaman guru dan siswa dalam penggunaan Quizizz, serta angket untuk memperoleh data persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis game.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik, seperti uji-t, guna mengetahui perbedaan hasil pre-test dan post-test. Data kualitatif dianalisis melalui deskripsi hasil observasi, wawancara, dan angket untuk memahami pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi, partisipasi, dan keterampilan membaca siswa. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan identifikasi masalah rendahnya keterampilan membaca siswa. Selanjutnya disusun perangkat pembelajaran, materi bacaan, kuis pada Quizizz, serta instrumen penelitian. Pada tahap tindakan, siswa mengikuti pembelajaran membaca dan kuis interaktif melalui Quizizz. Hasil observasi, tes, wawancara, dan angket kemudian direfleksikan untuk memperbaiki pelaksanaan pada siklus berikutnya sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Proses Meningkatkan Keterampilan Membaca Melalui *Game Based Learning* Berbasis Aplikasi Quiziz Pada Siswa SMP Negeri 1 Kartasura Kelas VIII.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model Game-Based Learning berbasis aplikasi Quizizz pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kartasura. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penerapan model *Game Based Learning* berbasis aplikasi Quizizz pada pembelajaran membaca di kelas VIII SMP Negeri 1 Kartasura menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam memahami isi bacaan. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh melalui kuis Quizizz, rata-rata skor siswa mencapai 57% dengan tingkat penyelesaian sebesar 81%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal yang masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal.

Peningkatan keterampilan membaca yang terjadi dapat dijelaskan melalui karakteristik Quizizz

yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. Fitur seperti sistem poin, peringkat (*leaderboard*), batas waktu pengerjaan, dan umpan balik langsung mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menantang. Kondisi tersebut membuat siswa lebih termotivasi untuk membaca teks dengan cermat sebelum menjawab pertanyaan yang diberikan. Selain itu, penggunaan media digital yang dekat dengan kehidupan siswa juga membantu meningkatkan minat mereka terhadap aktivitas membaca yang sebelumnya dianggap membosankan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Al Azmi dkk. (2023) yang menyatakan bahwa Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar melalui penyediaan umpan balik secara langsung kepada siswa. Tingginya tingkat partisipasi siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Namun demikian, tingkat partisipasi yang tinggi belum sepenuhnya diikuti oleh peningkatan pemahaman membaca yang optimal. Hal ini terlihat dari rata-rata skor yang masih berada pada angka 57%, sehingga menunjukkan bahwa keterlibatan belajar yang tinggi belum selalu berbanding lurus dengan kemampuan memahami isi bacaan secara mendalam.

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Hambali (2024) yang menyatakan bahwa pendekatan *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selama pelaksanaan tindakan, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan saat pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional. Mereka lebih fokus saat membaca teks, lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menunjukkan ketertarikan untuk menyelesaikan kuis yang diberikan. Kondisi tersebut membuktikan bahwa unsur kompetisi yang terdapat dalam Quizizz mampu mendorong siswa untuk terlibat secara lebih aktif dalam pembelajaran.

Pada siklus I, siswa diberikan materi teks eksposisi yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan membaca dan mengerjakan kuis melalui aplikasi Quizizz. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat cukup antusias karena pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media yang jarang digunakan sebelumnya. Adanya fitur poin, peringkat, dan batas waktu dalam Quizizz membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang menggunakan Quizizz. Mereka lebih aktif dibandingkan saat mengikuti pembelajaran biasa. Akan tetapi, masih ditemukan beberapa kendala selama pelaksanaan siklus I. Beberapa siswa cenderung terburu-buru dalam menjawab soal karena ingin memperoleh nilai tinggi dan berada pada posisi teratas *leaderboard*. Akibatnya, masih ada siswa yang kurang memahami isi bacaan secara menyeluruh sebelum menjawab pertanyaan. Selain itu, karena pengerjaan kuis dilakukan di rumah, guru tidak dapat memantau secara langsung proses pengerjaan yang dilakukan oleh siswa.

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sudah mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran membaca, tetapi pemahaman terhadap isi teks masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan beberapa perbaikan. Guru

memberikan arahan agar siswa membaca teks dengan lebih teliti sebelum mengerjakan kuis. Siswa juga diminta untuk menemukan informasi penting dan gagasan utama dalam teks sehingga mereka tidak hanya berfokus pada kecepatan menjawab soal. dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMP Negeri 1 Kartasura melalui penerapan *Game-Based Learning* berbasis aplikasi Quizizz. Data diperoleh melalui pre-test dan post-test keterampilan membaca, observasi aktivitas siswa, angket persepsi, serta wawancara dengan guru dan siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui penerapan model *Game Based Learning* berbasis aplikasi Quizizz. Masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan teknik pengumpulan data berupa tes (pre-test dan post-test), observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman teks bacaan. Setelah pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Game-Based Learning* berbasis aplikasi Quizizz, siswa mengikuti post-test pada akhir siklus. Post-test dirancang dengan tingkat kesulitan setara dengan pre-test dan mengukur aspek yang sama dalam keterampilan membaca.

Peningkatan nilai dari pre-test ke post-test menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz efektif dalam membantu siswa memahami teks bacaan secara lebih mendalam dan menyenangkan. Adanya elemen interaktif dan kompetitif dalam Quizizz turut meningkatkan motivasi belajar siswa.

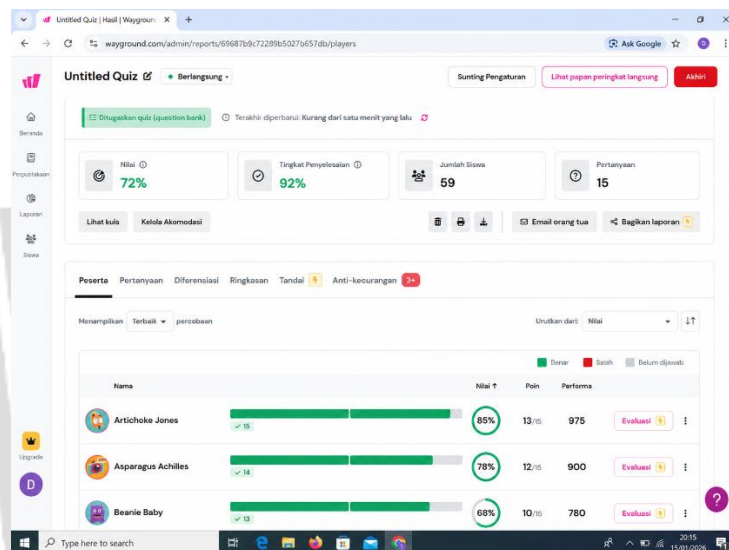
3.2. Hasil Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui *Game Based Learning* Berbasis Aplikasi Quiziz Pada Siswa SMP Negeri 1 Kartasura Kels VIII.

Penerapan model *Game Based Learning* berbasis aplikasi Quizizz pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kartasura menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterampilan membaca. Peningkatan ini terlihat dari dua aspek utama, yakni aspek kognitif berupa

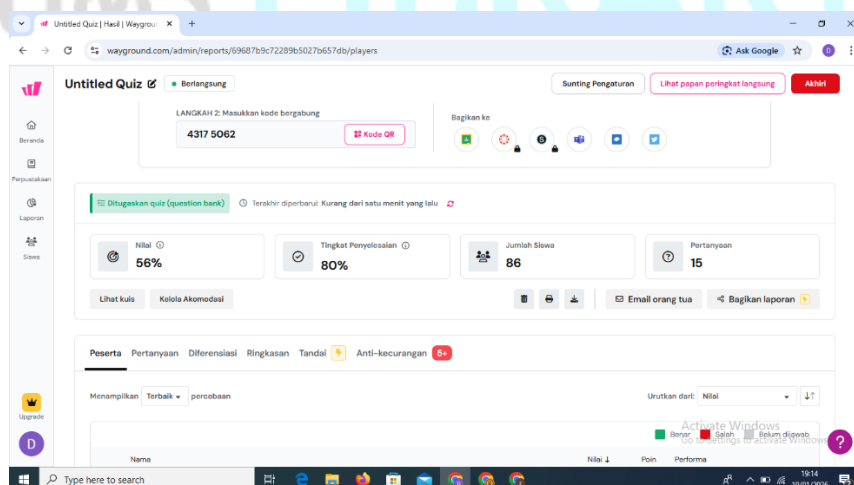
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game-Based Learning* berbasis Quizizz secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Peningkatan nilai tes dan keterlibatan siswa menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya memperkuat pemahaman bacaan, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Hwang et al. (2021) yang menyatakan bahwa game dalam pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar. Selain itu, feedback langsung dari aplikasi membantu siswa mengetahui kesalahan mereka secara real-time, yang mempercepat proses belajar.

Metode ini juga efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Perlu adanya pengelolaan waktu

yang baik dan pengawasan agar siswa tetap fokus pada tujuan belajar. penelitian ini menemukan adanya kecenderungan sebagian siswa untuk menjawab soal dengan cepat tanpa membaca teks secara menyeluruh. Fenomena ini diduga dipengaruhi oleh fitur batas waktu dan sistem penilaian pada Quizizz yang mendorong siswa untuk lebih mengutamakan kecepatan dibandingkan ketelitian. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Aditiyawarman dkk. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz memerlukan pengelolaan pembelajaran yang tepat agar siswa tidak hanya berfokus pada penyelesaian soal, tetapi juga pada pemahaman materi yang dipelajari.



1 hasil pembelajaran siklus 2



Pada gambar tersebut menyajikan hasil penilaian siswa menggunakan aplikasi Quizizz pada Siklus I dan Siklus II. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata, tingkat penyelesaian kuis, serta jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar setelah dilakukan perbaikan

tindakan pada Siklus II. Secara keseluruhan ini dapat menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis aplikasi Quizizz memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kartasura. Penggunaan Quizizz terbukti mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca. Namun, untuk mencapai peningkatan kemampuan membaca yang lebih optimal, khususnya pada aspek pemahaman tingkat tinggi, diperlukan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan terintegrasi dengan kegiatan literasi yang mendalam. Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran membaca di sekolah menengah pertama. Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran membaca di sekolah menengah pertama.



Foto dokumentasi observasi di SMP Negeri 1 Kartasura

4. PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Game-Based Learning berbasis aplikasi Quizizz secara efektif mampu meningkatkan keterampilan membaca pada SMP Negeri 1 Kartasura kesimpulan yang menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan yang mengacu pada tujuan penelitian. kelas VIII. Peningkatan keterampilan ini tampak dari dua sisi: meningkatnya nilai rata-rata hasil tes membaca dari pre-test ke post-test, serta bertambahnya tingkat keterlibatan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Aplikasi Quizizz mendorong siswa untuk aktif membaca dan memahami teks dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Penggunaan model Pembelajaran Berbasis Game melalui aplikasi Quizizz berpotensi meningkatkan kemampuan membaca siswa. Kegiatan pendidikan melibatkan analisis teks eksposisi dan mengikuti kuis interaktif melalui platform Quizizz. Integrasi Quizizz mendorong siswa untuk lebih terlibat, memperhatikan, dan bersemangat dalam berpartisipasi dalam pelajaran membaca karena adanya elemen permainan seperti penilaian, peringkat, dan umpan balik yang cepat.

Hasil peningkatan yang signifikan dalam kompetensi membaca siswa dibandingkan dengan status awal sebelum intervensi. Kemajuan ini tercermin dalam peningkatan keterlibatan siswa dalam memahami materi bacaan, kemahiran mereka dalam menemukan informasi eksplisit dan implisit, serta keterlibatan signifikan mereka dalam kuis di Quizizz. Menurut data kuis, tingkat penyelesaian siswa adalah 81%, dengan skor rata-rata 57%. Oleh karena itu, penerapan Pembelajaran Berbasis Game melalui aplikasi Quizizz berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca di kalangan siswa kelas delapan SMP Negeri 1 Kartasura.

Penggunaan strategi membaca kritis seperti skimming, scanning, dan diskusi kelompok sebelum pelaksanaan kuis, terbukti memperdalam pemahaman siswa terhadap isi teks. Hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa siswa tidak hanya merasa lebih termotivasi, tetapi juga menunjukkan kemajuan dalam kemampuan berpikir kritis, menyimpulkan, dan menganalisis isi bacaan.

DAFTAR PUSTAKA

- A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06. *Pensa*, 3(2), 280-296.
- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24-36.
- Al Azmi, F., Adzimah, H., Aminullah, M. A., & Taufiqurrochman, R. (2023). Peranan Game Based

Learning Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muyassar: Journal Of Arabic Education*, 2(1), 50-66.

Angelika, M., Saputri, S. A., & Lestari, R. (2023). Studi Literatur Analisis Efektivitas Penggunaan Media Game Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Ipa Di Sd. *Mimbar Pgsd Flobamorata*, 1(4), 257-265.

Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

As, R. F., & Hambali, U. (2024). Penerapan Aplikasi Quiziz Sebagai Media Evaluasi Materi Bahasa Inggris Siswa Kelas 12 Mipa 2 Sma Negeri 4 Maros. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 3(1), 46-61.

Bilharits, R., Sobari, T., & Permana, A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(4), 379-384.

Damaianti, V. S., Wahyuni, S., & Putriani, A. (2024). Pengembangan Instrumen Literasi Membaca Autentik Berbantuan Aplikasi Quizizz. *Visipena*, 15(2), 219-235.

Hakim, A. H. M. R., & Husna, N. A. H. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Melalui Pendekatan Problem Posing Berbantuan Quiziz. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (Jurdikbud)*, 3(1), 37-43.

Hintari, F. (2023). *Studi Eksperimen Efektivitas Penerapan Metode Game Based Learning Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha Di Smk Pembangunan Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023* (Doctoral Dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Smaratungga).

Imtiyaaz, N., & Anggrella, D. P. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V Mim Pk Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023* (Doctoral Dissertation, Uin Surakarta).

Indayanti, A. I., Caesar, T., & Agustini, R. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Menentukan Fakta Dan Opini Dalam Teks Argumentasi Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Media Pembelajaran Quiziz. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 8(2), 352-361.

Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131-147.

Maulida, D. S., & Isnaini, H. (2023). Penerapan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Pembelajaran Teks Ceramah Pada Siswa Smk Kelas Xi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*

Indonesia, 6(5), 463-474.

- Muniroh, S. Z., & Nu'man, M. (2025, February). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quiziz Dalam Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi Mata Pelajaran Bahasa Arab Mtsn 1 Lamongan. In *Arabic Teaching And Learning International Conference (Atalic)* (Vol. 1, No. 1, Pp. 454-463).
- Ningsi, S., Hajar, A., & Suharman, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Platform Quiziz Dalam Meningkatkan Minat Dan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii Di Smpn 1 Salomekko. *Begibung: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 44-52.
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06. *Pensa*, 3(2), 280-296.
- Nurhayati, D. (2024). *Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Xi Man Kota Blitar* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Permana, A., Sahmini, M., Abdilah, F., & Shaika, S. (2024). Development Of A Learning Model Based On The Quiziz Application As An Effort To Develop Literature Learning. *Semantik*, 13(1), 115-132.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2019). Foundations Of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 54(4), 258–283.
- Rahman, M. A., Syarif, A., & Nurfadillah, F. (2022). The Effectiveness Of Game-Based Learning In Enhancing Students' Learning Outcomes In Science Subject. *Journal Of Physics: Conference Series*, 2019(1), 012084.
- Rajagukguk, M. (2021). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (Semnas Pbsi)-3* (Pp. 45-50). Fbs Unimed Press.
- Ramadhani, D. F., & Restian, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V Upt Satuan Pendidikan Sdn Sentul 3 Kota Blitar Melalui Model Problem Based Learning Pada Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1129-1140.
- Resbiantoro, Gaguk. (2016). Analisis Pedagogical Content Knowledge (Pck) Terhadap Buku Guru Sd Kurikulum 2013, Dalam *Jurnal Scholaria Pendidikan Dan Kebudayaan*, [6\(3\)](#), 153–162.
- Sindi, S. L. B., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1),

9-16.

- Sindi, S. L. B., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9–16.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect of Using Kahoot! for Learning – A Literature Review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Widayanti, E. R., & Slameto. (2016). Perbedaan Penggunaan Metode Teams Games Tournament dan Metode Konvensional dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(3), 193–201.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game based learning matematika dengan metode squid game dan among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615-630.

