



PENGARUH *QUIZWHIZZER* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SMPN 1 PALANGKA RAYA

**Elly Brata Tyarini^{1*}, Elga Araina², Rahmadyah Kusuma Putri³,
Rahmawati⁴, & Rio Eka Desi Purwandari Hartanti⁵**

^{1,2,3,4,&5}Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Palangka Raya, Jalan Yos Sudarso, Palangka Raya, Kalimantan Tengah
74874, Indonesia

*Email: ellybratatyarini@gmail.com

Submit: 09-10-2025; Revised: 16-10-2025; Accepted: 19-10-2025; Published: 22-10-2025

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VIII SMPN 1 Palangka Raya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *one-group pre-test and post-test design* dengan satu kelas sebagai sampel dengan jumlah 28 siswa. Media yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *QuizWhizzer* yang merupakan media berbasis *game* edukasi. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu kuisioner dengan skala *Likert* 4 poin yang merupakan modifikasi dari skala *Likert* 5 poin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan pada saat *post-test* dengan rata-rata skor 62 yang termasuk sangat baik. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, disertai perubahan positif yang signifikan ($\text{sig. } 0,000 < 0,05$). Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pada penerapan penggunaan media *QuizWhizzer* terdapat pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Pembelajaran IPA, *QuizWhizzer*.

ABSTRACT: This study aims to determine the effect of *QuizWhizzer* on student learning motivation in science lessons for eighth graders at SMPN 1 Palangka Raya. This study is quantitative in nature and uses an experimental research method. The research design used in this study is a *one-group pre-test and post-test design* with one class as the sample, consisting of 28 students. The media used in this study was *QuizWhizzer*, which is an educational game-based media. The instrument used in data collection was a questionnaire with a 4-point *Likert* scale, which was a modification of the 5-point *Likert* scale. The results showed that the average score of student learning motivation after being given treatment at the *post-test* was 62, which was very good. Data analysis results showed an increase in student learning motivation, accompanied by significant positive changes ($\text{sig. } 0.000 < 0.05$). Based on these findings, the researcher concluded that the use of *QuizWhizzer* media had a positive effect on student learning motivation.

Keywords: Learning Motivation, Science Learning, *QuizWhizzer*.

How to Cite: Tyarini, E. B., Araina, E., Putri, R. K., Rahmawati, R., & Hartanti, R. E. D. P. (2025). Pengaruh *QuizWhizzer* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SMPN 1 Palangka Raya. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 5(4), 967-974. <https://doi.org/10.36312/biocaster.v5i4.723>



Biocaster : Jurnal Kajian Biologi is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

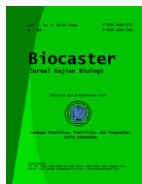
Pendidikan selalu berkembang secara berkelanjutan sepanjang masa. Saat ini, penerapan metode pembelajaran diintegrasikan melalui teknologi digital maupun fisik dalam proses pembelajaran (Fitriyanti & Sirozi, 2024). Pesatnya perkembangan teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan membawa perubahan yang signifikan, termasuk dalam bidang pendidikan. Meskipun teknologi dapat memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kehadirannya juga menghadirkan tantangan baru, seperti kurang akuratnya penyebaran informasi serta menurunnya minat belajar generasi muda. Seiring berjalannya waktu, generasi muda saat ini, yaitu Generasi Z dan Generasi Alpha memiliki cara belajar, pola pikir, serta preferensi pembelajaran yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya (Reza & Tinggogoy, 2022).

Generasi Z yang dikenal lahir pada sekitar tahun 1997-2012 sangat terampil dalam menggunakan teknologi. Generasi ini cenderung lebih menyukai pembelajaran berbasis multimedia dan kolaboratif untuk memahami suatu konsep. Sementara itu, Generasi Alpha yang lahir mulai tahun 2013 hingga 2025 merupakan generasi muda yang sejak kecil telah tumbuh bersama teknologi. Generasi ini cenderung menyukai pembelajaran berbasis gamifikasi yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Generasi Z dan Generasi Alpha memiliki cara belajar yang tidak terlepas dari perkembangan teknologi digital yang semakin meluas (Nuryadin *et al.*, 2024). Perkembangan teknologi digital memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi dengan lebih cepat dan luas.

Dalam pembelajaran, ketepatan pengintegrasian teknologi juga menuntut penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran merupakan faktor penting yang berperan dalam proses belajar mengajar. Guru sering kali menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi agar materi lebih mudah dipahami oleh siswa (Wulandari *et al.*, 2023). Peningkatan pemahaman siswa merupakan salah satu dampak positif dan manfaat penting dari penggunaan media pembelajaran (Diana *et al.*, 2022; Nurfadhillah *et al.*, 2021).

Media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi dikenal dengan istilah *e-learning*. Salah satu bentuk *e-learning* yang mudah digunakan adalah *QuizWhizzer*. *QuizWhizzer* merupakan aplikasi berbasis permainan edukatif (*game-based learning*) yang fleksibel dan interaktif saat digunakan. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik. Pendidik dapat menggunakan dan menyesuaikan aplikasi *QuizWhizzer* dengan mudah, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Monalisa *et al.*, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Fridayanti *et al.* (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di SMP di Kota Banjarmasin masih tergolong sederhana, seperti Lembar Kerja Siswa (LKS), buku teks, video *YouTube*, dan *PowerPoint*. Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti selama kegiatan magang di SMPN 1 Palangka Raya selama empat bulan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru, serta menggunakan media pembelajaran konvensional. Meskipun media konvensional berfungsi dalam menyampaikan informasi, media tersebut belum sepenuhnya mampu mengakomodasi gaya belajar siswa Generasi Z dan Generasi Alpha.



Sifat media konvensional yang pasif dan kurang interaktif menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Banyak siswa kelas VIII di SMPN 1 Palangka Raya menunjukkan tanda-tanda kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan secara sukarela, tampak tidak antusias, mengantuk, menopang dagu, berbicara dengan teman, melamun, bahkan bingung ketika diberikan tugas, karena kurang memperhatikan penjelasan guru. Sikap-sikap tersebut mengindikasikan rendahnya motivasi belajar siswa (Ariningsih *et al.*, 2023; Haliza & Dwi, 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji pengaruh media *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VIII di SMPN 1 Palangka Raya. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMPN 1 Palangka Raya.

METODE

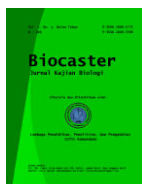
Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Palangka Raya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali (Azis *et al.*, 2022). Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain ini merupakan jenis rancangan penelitian yang memberikan tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan diberikan, kemudian dilakukan perlakuan (*treatment*), dan selanjutnya diberikan tes akhir (*post-test*). Dengan desain ini, peneliti dapat mengetahui perbedaan hasil belajar atau motivasi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 1 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri atas satu kelas, yaitu kelas VIII-6 yang berjumlah 28 siswa. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kelas VIII-6 dipilih karena memiliki karakteristik yang dianggap mewakili populasi secara keseluruhan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik non-tes yang dilakukan melalui observasi serta penyebaran angket berskala *Likert* empat poin yang merupakan modifikasi dari skala *Likert* lima poin.

Tabel 1. Skala *Likert*.

Skala	Kategori
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari uji prasyarat serta uji hipotesis. Uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Adapun uji hipotesis yang digunakan adalah *paired sample t-test* dengan taraf signifikansi 5% (0,05).



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang dilakukan di SMPN 1 Palangka Raya ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII SMPN 1 Palangka Raya. Berikut ini uraian hasil penelitian yang diperoleh.

Deskripsi Data

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh data mengenai motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Palangka Raya. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana motivasi belajar siswa mengalami perubahan setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media *QuizWhizzer*. Berdasarkan angket yang telah disebar oleh peneliti kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan, diperoleh hasil yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Deskriptif Statistik Hasil Angket Motivasi Belajar.

Variabel	N	Mean	Std. Deviation	Min-Max
<i>Pre-test</i>	28	39	4.767	30-49
<i>Post-test</i>	28	62	5.589	54-72

Tabel 2 menunjukkan hasil perhitungan angket motivasi belajar siswa kelas VIII-6 yang berjumlah 28 orang. Pada *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 39 dengan simpangan baku (*standard deviation*) sebesar 4,767 serta rentang nilai antara 30 hingga 49. Sementara itu, hasil perhitungan angket motivasi belajar siswa kelas VIII-6 pada *post-test* setelah diberikan perlakuan menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 62, simpangan baku sebesar 5,589, dan rentang nilai antara 54 hingga 72. Berdasarkan hasil tersebut, untuk mengetahui lebih lanjut perubahan motivasi belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, maka dilakukan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dapat dilakukan apabila uji prasyarat telah terpenuhi, kemudian dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test*.

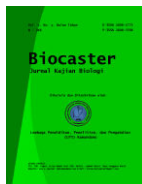
1) Uji Normalitas

Menguji pendistribusian data apakah normal atau tidak, dilakukan dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas Motivasi Belajar.

Variabel	Sig.
<i>Pre-test</i>	0.891
<i>Post-test</i>	0.194

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,891 dan *post-test* nilainya sebesar 0,194. Sehingga, diketahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal, karena nilai signifikansi yang didapatkan $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi, sehingga analisis statistik parametrik dapat digunakan. Uji lanjutan seperti uji *paired sample t-test* dapat dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*.



2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dianalisis menggunakan uji *Levene* dibantu dengan program SPSS 23. Data memiliki *varians* homogen apabila taraf signifikan $> 0,05$. Berikut hasil uji homogenitas motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Homogenitas Motivasi Belajar.

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
2.619	8	10	.078

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan SPSS 21 diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,078. Karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yakni $0,078 > 0,05$, maka dapat dikatakan data tersebut homogen.

3) Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang telah dilakukan, diperoleh keterangan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki *varians* yang homogen, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Palangka Raya. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk menentukan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Rumus hipotesis penelitian sebagai berikut: 1) H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMPN 1 Palangka Raya melalui penggunaan media *QuizWhizzer*; dan 2) H_1 (Hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMPN 1 Palangka Raya melalui penggunaan media *QuizWhizzer*. Taraf Signifikansi, yaitu jika nilai probabilitas atau signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak, sedangkan jika nilai probabilitas atau signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima.

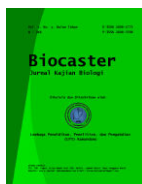
Tabel 5. Uji Hipotesis Motivasi Belajar.

Perbedaan Berpasangan (<i>Paired Differences</i>)								
	<i>Mean</i>	<i>Standard Deviation</i>	<i>Standard Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i>	-23.286	6.991	1.321	-25.997	-20.575	-7.624	27	.000
<i>Pre-test</i>								
<i>Post-test</i>								

Berdasarkan hasil uji hipotesis motivasi belajar pada Tabel 5, didapatkan hasil bahwa nilai *sig. (2-tailed)* data tersebut adalah $0,000 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media *QuizWhizzer* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Palangka Raya pada bulan Agustus, dengan sampel penelitian yaitu kelas VIII-6 sebagai kelas eksperimen. Dalam penelitian ini diterapkan penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Motivasi



belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung peningkatan motivasi belajar. Rendahnya motivasi belajar awal siswa pada penelitian ini disebabkan karena proses pembelajaran sebelumnya cenderung menggunakan media, model, dan metode pembelajaran yang konvensional, monoton, dan kurang menarik, sehingga tidak mampu mendorong siswa untuk aktif belajar. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah sampel diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *QuizWhizzer*, terjadi peningkatan nilai motivasi belajar. Hal ini dikarenakan penerapan media *QuizWhizzer* membuat siswa lebih aktif, merasa senang, dan tidak jenuh dalam belajar. Pembelajaran menjadi lebih menarik, karena siswa tidak hanya belajar, tetapi juga bermain kuis interaktif yang dikaitkan dengan materi yang sedang dipelajari.

Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati & Suprijono (2025) yang menyatakan bahwa *QuizWhizzer* mampu meningkatkan kepercayaan diri dan semangat belajar siswa secara aktif dan kolaboratif. Penggunaan media *QuizWhizzer* mengubah proses belajar siswa dengan menghadirkan visualisasi papan permainan digital yang memungkinkan siswa bergerak maju berdasarkan ketepatan jawaban yang diberikan.

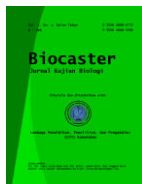
Setelah hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat sebelum uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data motivasi belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai signifikansi uji normalitas $> 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data homogen atau tidak. Hasil menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,078, sehingga varians data motivasi belajar siswa termasuk kategori homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas tersebut, data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, sehingga dapat dilanjutkan ke uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t-test*, dan diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII-6 pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan di SMPN 1 Palangka Raya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Marlina *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukatif *QuizWhizzer* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Melalui pembelajaran berbasis *QuizWhizzer*, peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan dan lebih antusias terhadap pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi aspek penting untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan menarik.

SIMPULAN

Penggunaan media *QuizWhizzer* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan di SMPN 1



Palangka Raya. Hal ini didukung oleh hasil tes motivasi belajar siswa pada *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan *pre-test*, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000.

SARAN

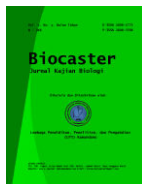
Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengevaluasi kembali efektivitas media *QuizWhizzer* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan keterampilan siswa dengan menerapkan metode dan model pembelajaran yang lebih interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, kepada orang tua, dosen pembimbing, guru-guru SMPN 1 Palangka Raya, serta rekan-rekan yang telah memberikan dukungan selama pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariningsih, N. L. T., Fitriani, H., & Safnowandi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(4), 248-261. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v3i4.214>
- Azis, P. A., Rahayu, T., & Kurniawan, F. (2022). Upaya Meningkatkan Gerak Lokomotor Siswa Sekolah Menengah Atas dalam Pembelajaran Atletik melalui Metode Bermain. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 464-471. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7052145>
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiyah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365-376. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Fitriyanti, R., & Sirozi, M. (2024). Perencanaan Peningkatan Mutu dan Relevansi Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(3), 485-491. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.574>
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual pada Materi Hidrosfer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTs. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 51-53. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.75>
- Haliza, N., & Dwi, D. F. (2025). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Materi Organ Pernapasan Manusia Kelas V SD Negeri 106815 Marindal Tahun Pembelajaran 2024-2025. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 348-361. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28346>
- Marlina, R. P., Mubarock, W. F., & Al-Fahad, M. F. (2024). Penggunaan *Game* Edukasi *QuizWhizzer* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *Triangulasi : Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesasteraan, dan*



- Pembelajaran*, 4(2), 49-57. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v4i2.10927>
- Monalisa, M., Seran, T., Christianito, H., Dakabesi, D., & Sarifudin, K. (2024). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* Berbasis *Game Race* terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur Kelas X di SMA Negeri 2 Kupang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Sains Kimia* (pp. 70-84). Kupang, Indonesia: Universitas Nusa Cendana.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Nuryadin, M. A., Fairuz, F., & Sembodo, J. J. (2024). Metode Pembelajaran Kuis untuk Generasi Alpha, Generasi Z, dan Generasi Beta. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 9(4), 45-50. <https://doi.org/10.29210/025448jpgi0005>
- Rahmawati, L., & Suprijono, A. (2025). Pengaruh Media *QuizWhizzer* terhadap Efikasi Diri dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas X-2 SMA Negeri 1 Balen. *Journal Pendidikan Sejarah*, 16(3), 14-28.
- Reza, F., & Tinggogoy, F. L. (2022). Konflik Generasi Z di Bidang Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan dan Solusinya. *Paradigma : Jurnal Administrasi Publik*, 1(2), 142-155. <https://doi.org/10.55100/paradigma.v1i2.51>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joei.v5i2.1074>