



Pengembangan Model Game-Based Learning Berbantuan Quizizz AI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

Ida Wahyu Wijayati , Universitas Doktor Nugroho Magetan

 derrenpeb3@gmail.com

Abstract: This study aims to develop a Game-Based Learning (GBL) model assisted by Quizizz Artificial Intelligence (QAI) in Social Studies learning to improve the learning motivation of fifth-grade elementary school students. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants were teachers and fifth-grade students in elementary schools. Data were collected through questionnaires, interviews, observations, and tests, while analysis was conducted using descriptive quantitative and qualitative techniques. The developed model integrates gamification and artificial intelligence elements into eight stages of learning activities, designed to provide adaptive and interactive experiences. The findings reveal that the GBL model with QAI significantly enhanced students' motivation to learn Social Studies. The artificial intelligence features in Quizizz enabled the automatic adjustment of question difficulty levels, provided real-time feedback, and increased student engagement throughout the learning process. Teachers and students responded positively, considering the model more interesting and effective compared to conventional approaches. This model demonstrates potential for replication in other subjects, supporting technology-based learning innovations at the elementary level.

Keywords: Game-Based Learning, Quizizz AI, Motivation, Social Studies, Elementary Education

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model Game-Based Learning (GBL) berbantuan Quizizz Artificial Intelligence (QAI) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, observasi, dan tes, sedangkan analisis dilakukan dengan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Model yang dikembangkan mengintegrasikan unsur gamifikasi dan kecerdasan buatan ke dalam delapan tahap pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang adaptif dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model GBL berbantuan QAI mampu meningkatkan motivasi belajar IPS siswa secara signifikan. Fitur kecerdasan buatan pada Quizizz memungkinkan penyesuaian tingkat kesulitan soal secara otomatis, memberikan umpan balik secara real-time, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru dan siswa memberikan respons positif, menilai model ini lebih menarik dan efektif dibandingkan metode konvensional. Model ini juga berpotensi direplikasi pada mata pelajaran lain guna mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Kata kunci: Game-Based Learning, Quizizz AI, Motivasi, IPS, Sekolah Dasar

Received 25 Oktober 2023; Accepted 20 November 2023; Published 25 November 2023

Citation: Wijayati, I.W. (2023). Pengembangan Model Game-Based Learning Berbantuan Quizizz AI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3 (04), 506-513.



Copyright ©2023 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar masih sering menghadapi tantangan rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurang interaktif, serta minim pemanfaatan teknologi digital (Irhad et al., 2023). Rendahnya motivasi belajar berdampak pada keterlibatan siswa yang cenderung pasif dan hasil belajar yang kurang optimal (Margallo et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan motivasi siswa.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah penggunaan Game-Based Learning (GBL). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa GBL mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui penerapan elemen permainan dalam kegiatan belajar (Dicheva et al., 2019; Krath et al., 2021). Model pembelajaran berbasis permainan seperti Quizizz terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menumbuhkan motivasi intrinsik, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam (Legaki et al., 2020; Suwarni et al., 2023). Penelitian lain juga menegaskan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif pada keterlibatan, atensi, dan prestasi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan (Tsai et al., 2020; Huang et al., 2019).

Selain gamifikasi, pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pendidikan menjadi tren baru yang dapat menghadirkan pembelajaran adaptif dan personalisasi materi (Yasir et al., 2021). Pada platform seperti Quizizz, AI mampu menyesuaikan tingkat kesulitan soal, memberikan umpan balik secara real-time, dan memantau perkembangan siswa secara otomatis (Armillah, 2023). Penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa penggunaan AI pada media berbasis game memperkuat interaktivitas, meningkatkan efisiensi pembelajaran, serta memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang beragam (Al-Hunaiyyan et al., 2017; Degloria & Dicheva, 2019). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa inovasi berbasis teknologi digital dapat mendukung transformasi pembelajaran abad ke-21 (Siska et al., 2024; Mustamin et al., 2024).

Namun, meskipun GBL dan AI sudah mulai diterapkan di beberapa bidang, penelitian yang mengembangkan model pembelajaran berbasis Game-Based Learning dengan dukungan Quizizz Artificial Intelligence (QAI) dalam pembelajaran IPS sekolah dasar masih terbatas. Mayoritas penelitian terdahulu hanya menekankan pada efektivitas Quizizz sebagai media kuis atau asesmen formatif, tanpa mengintegrasikannya ke dalam model pembelajaran komprehensif yang berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa (Al Fatta et al., 2019; Tyas et al., 2022; Armilah, 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model Game-Based Learning berbantuan Quizizz AI (QAI) dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Model ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif, interaktif, dan menyenangkan, serta mampu menjadi solusi inovatif dalam mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar IPS di sekolah dasar.

METODE

Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V salah satu sekolah dasar di Kabupaten Magetan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru kelas dan 30 siswa dengan karakteristik heterogen dari segi kemampuan akademik, motivasi belajar, serta keterampilan menggunakan teknologi. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu kelas yang menunjukkan kebutuhan tinggi dalam penerapan model pembelajaran inovatif. Menurut Creswell (2018), purposive sampling

sering digunakan dalam penelitian pengembangan untuk memilih partisipan yang relevan dengan tujuan penelitian.

Heterogenitas siswa menjadi pertimbangan penting karena model Game-Based Learning berbantuan Quizizz Artificial Intelligence (QAI) dirancang adaptif untuk menyesuaikan kesulitan soal dengan kemampuan individu. Hal ini sejalan dengan temuan Margallo dan Consunji (2021) bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi lebih efektif pada kelompok siswa dengan latar belakang kemampuan yang beragam karena mampu meningkatkan keterlibatan mereka secara merata. Guru kelas berperan sebagai fasilitator sekaligus pengendali suasana belajar agar implementasi model berlangsung sesuai tujuan penelitian.

Karakteristik siswa kelas V cukup heterogen, baik dari segi kemampuan kognitif, minat, maupun keterampilan menggunakan teknologi. Keberagaman ini justru menjadi pertimbangan penting karena model pembelajaran berbasis game dengan bantuan Quizizz AI dirancang untuk bersifat adaptif, sehingga mampu menyesuaikan kesulitan soal dan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Guru kelas berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa selama proses pembelajaran dan penerapan model dilakukan secara kolaboratif antara peneliti, guru, dan siswa.

Prosedur Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model ADDIE, meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dinilai sesuai untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang sistematis, teruji, dan berorientasi pada kebutuhan siswa (Branch, 2010). Pada tahap analysis, peneliti melakukan studi awal melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket motivasi kepada siswa. Hasil analisis menunjukkan perlunya model pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar IPS.

Tahap design dilakukan dengan merancang kerangka pembelajaran berbasis game dengan integrasi Quizizz AI. Rancangan meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), instrumen motivasi, serta alur pembelajaran interaktif. Selanjutnya pada tahap development, produk awal berupa model Game-Based Learning berbantuan Quizizz AI divalidasi oleh ahli media dan ahli pembelajaran. Validasi ahli diperlukan untuk memastikan kualitas produk, sebagaimana dinyatakan oleh Alqahtani dan Rajkhan (2020) bahwa uji kelayakan dari pakar penting dalam menjamin efektivitas model pembelajaran digital.

Tahap implementation dilakukan dengan uji coba terbatas di kelas V sekolah dasar, di mana siswa menggunakan Quizizz AI dalam pembelajaran IPS dengan panduan guru. Tahap terakhir, evaluation, mencakup evaluasi formatif di setiap tahap serta evaluasi sumatif untuk menilai efektivitas model dalam meningkatkan motivasi. Menurut Dicheva et al. (2015), evaluasi formatif yang dilakukan secara bertahap dapat membantu peneliti memperbaiki desain gamifikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian meliputi angket, wawancara, observasi, dan tes hasil belajar. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan indikator model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), yang menurut Keller (2017) efektif digunakan dalam menilai motivasi siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Validasi instrumen dilakukan oleh pakar pendidikan dasar untuk memastikan reliabilitasnya.

Selain itu, wawancara dilakukan untuk menggali pendapat guru dan siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan model ini. Observasi digunakan untuk mencatat keaktifan siswa, partisipasi, serta interaksi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Hidayat et al. (2020), observasi partisipatif memberikan data penting mengenai dinamika pembelajaran berbasis digital. Sementara itu, tes hasil belajar digunakan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi IPS setelah pembelajaran dengan Quizizz AI.

Tes berbentuk soal objektif karena dinilai efektif dalam mengukur ketercapaian hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar (Irhad et al., 2023).

Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil angket motivasi belajar dan tes hasil belajar dianalisis dengan statistik deskriptif, yaitu menghitung rata-rata, persentase, dan peningkatan skor pretest-posttest. Analisis ini sejalan dengan penelitian Mustamin et al. (2024) yang menunjukkan bahwa perbandingan pretest-posttest dapat mengungkap efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan siswa.

Sementara itu, data kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses ini mengikuti pendekatan Miles dan Huberman (2014) yang menekankan pentingnya triangulasi dalam menjaga keabsahan data. Kombinasi analisis kuantitatif dan kualitatif memberikan gambaran komprehensif tentang efektivitas model Game-Based Learning berbantuan Quizizz AI. Hasil analisis menunjukkan bahwa pendekatan campuran (mixed-method) sangat relevan untuk menilai aspek motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi (Zainuddin et al., 2020).

HASIL PENELITIAN

Data penelitian diperoleh melalui angket motivasi belajar, observasi, wawancara, serta tes hasil belajar siswa. Analisis dilakukan untuk melihat perubahan motivasi dan hasil belajar setelah implementasi model Game-Based Learning berbantuan Quizizz Artificial Intelligence (QAI).

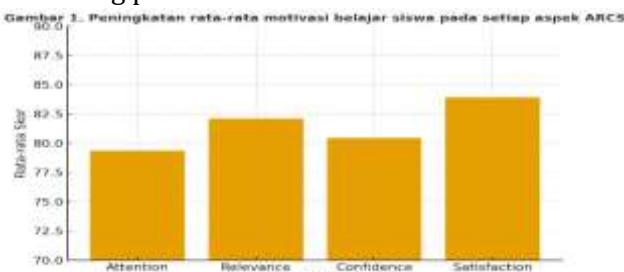
Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa, terdapat peningkatan pada setiap aspek motivasi (*attention, relevance, confidence, dan satisfaction*). Rata-rata skor awal sebesar 62,45 meningkat menjadi 81,20 setelah penerapan model. Data rinci disajikan pada **Tabel 1**.

TABEL 1. Hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model

Aspek Motivasi	Indikator	f	%	Rerata
Attention	Perhatian siswa terhadap materi IPS	30	75.00	79.35
Relevance	Keterkaitan materi dengan kehidupan	30	80.00	82.10
Confidence	Keyakinan siswa dalam menyelesaikan soal	30	70.00	80.45
Satisfaction	Kepuasan terhadap pengalaman belajar	30	85.00	83.90
Total Rata-rata				81.20

Hasil pada Tabel 1 menunjukkan bahwa aspek kepuasan (satisfaction) memperoleh skor rata-rata tertinggi (83,90), sedangkan aspek perhatian (attention) memiliki skor terendah (79,35). Hal ini menandakan bahwa penggunaan Quizizz AI mampu meningkatkan kepuasan dan rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran, meskipun konsentrasi masih perlu terus ditingkatkan.

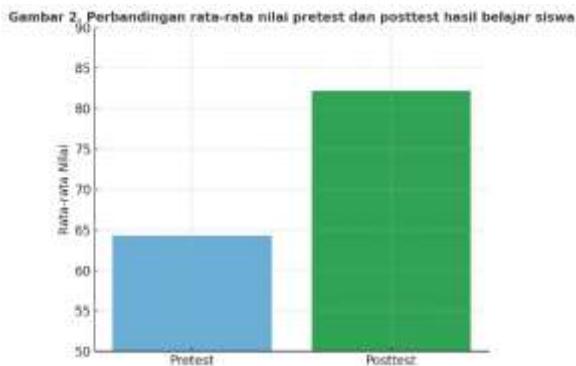
Untuk memperjelas peningkatan motivasi, data hasil angket divisualisasikan dalam bentuk diagram batang pada **Gambar 1**.



GAMBAR 1. Peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa pada setiap aspek ARCS

Dari Gambar 1 terlihat adanya perbedaan yang jelas pada tiap aspek motivasi. Aspek relevance dan satisfaction mengalami peningkatan paling tinggi, menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Selain motivasi, penelitian ini juga mengukur hasil belajar siswa melalui tes pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 64,30, sedangkan posttest meningkat menjadi 82,15. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan model Game-Based Learning berbantuan Quizizz AI tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berdampak pada capaian hasil belajar. Perbandingan skor pretest dan posttest ditampilkan pada **Gambar 2**.



GAMBAR 2. Perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest hasil belajar siswa

Gambar 2 menunjukkan adanya lonjakan signifikan dari skor pretest ke posttest. Perbedaan sebesar 17,85 poin mengindikasikan bahwa integrasi gamifikasi dan kecerdasan buatan mampu memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih efektif. Temuan ini juga sejalan dengan hasil observasi yang mencatat meningkatnya keterlibatan siswa di kelas serta respon positif dari guru yang menilai pembelajaran lebih menarik, menantang, dan efisien.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game-Based Learning berbantuan Quizizz Artificial Intelligence (QAI) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPS. Peningkatan ini terlihat dari hasil angket motivasi yang mengacu pada model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Aspek kepuasan memperoleh skor tertinggi, diikuti aspek relevansi, yang menandakan bahwa siswa merasa senang sekaligus menilai pembelajaran lebih bermakna. Temuan ini sejalan dengan penelitian Dicheva et al. (2015) yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif.

Aspek attention yang meskipun meningkat namun relatif lebih rendah dibanding aspek lainnya, menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan strategi tambahan untuk menjaga konsentrasi sepanjang proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Krath et al. (2021) yang menekankan bahwa strategi gamifikasi perlu dirancang secara seimbang agar tidak hanya menarik di awal, tetapi juga konsisten dalam menjaga perhatian siswa. Penggunaan fitur AI dalam Quizizz, seperti penyesuaian tingkat kesulitan soal dan pemberian umpan balik otomatis, terbukti membantu meningkatkan relevansi dan kepercayaan diri siswa dalam mengerjakan soal, sebagaimana ditegaskan Yasir et al. (2021) bahwa kecerdasan buatan berperan penting dalam menyediakan pembelajaran yang adaptif dan personal.

Hasil uji coba juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibanding pretest. Temuan ini mendukung penelitian Mustamin et al. (2024) yang membuktikan bahwa penerapan Project-Based Learning berbasis teknologi digital dapat meningkatkan keterampilan

kolaborasi dan pemahaman konsep. Demikian pula, penelitian Irhad et al. (2023) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis game memiliki dampak positif terhadap pencapaian akademik karena mendorong partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi siswa secara langsung berdampak pada perolehan hasil belajar yang lebih baik.

Respon positif dari guru dan siswa dalam wawancara serta observasi juga memperkuat temuan ini. Guru menilai bahwa model pembelajaran lebih efektif dibanding metode konvensional, karena mampu mengurangi kejemuhan siswa dan meningkatkan interaksi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Margallo dan Consunji (2021) di Filipina yang menemukan bahwa Quizizz efektif meningkatkan motivasi intrinsik sekaligus membangun suasana belajar kolaboratif. Selain itu, siswa menyatakan lebih percaya diri karena mendapat umpan balik real-time dari sistem, sejalan dengan penelitian Huang et al. (2019) yang menegaskan peran gamifikasi dalam membangun self-efficacy.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran berbasis game yang diperkaya dengan elemen kecerdasan buatan. Jika sebagian besar penelitian sebelumnya hanya memanfaatkan Quizizz sebagai media kuis atau asesmen formatif (Armillah, 2023; Al Fatta et al., 2019), penelitian ini menempatkan Quizizz AI dalam kerangka model pembelajaran yang sistematis, yakni dengan tahapan ADDIE. Hal ini menjadi novelty penelitian karena menghasilkan model komprehensif yang tidak hanya mengukur capaian, tetapi juga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara berkesinambungan.

Dengan demikian, pembelajaran IPS yang selama ini dianggap membosankan dan kurang diminati dapat menjadi lebih menarik dan relevan melalui penerapan model Game-Based Learning berbantuan Quizizz AI. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya guru memanfaatkan inovasi teknologi berbasis gamifikasi dan kecerdasan buatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, model ini juga dapat direplikasi dan dikembangkan untuk mata pelajaran lain di sekolah dasar, sehingga mampu mendorong terwujudnya pembelajaran abad ke-21 yang adaptif, interaktif, dan menyenangkan.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan *Quizizz Artificial Intelligence* (QAI) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPS. Peningkatan signifikan terlihat pada seluruh aspek motivasi ARCS, terutama aspek kepuasan dan relevansi, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dengan dukungan kecerdasan buatan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, hasil tes menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar siswa, sehingga dapat ditegaskan bahwa motivasi yang tinggi berkontribusi terhadap hasil belajar yang lebih baik.

Respon positif dari guru dan siswa mengindikasikan bahwa model ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi, khususnya integrasi gamifikasi dan kecerdasan buatan.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada lingkup kecil dengan jumlah subjek terbatas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model pada konteks sekolah yang lebih luas, melibatkan berbagai jenjang pendidikan, serta mengintegrasikan fitur kecerdasan buatan lain agar dapat memberikan personalisasi belajar yang lebih optimal. Dengan demikian, peluang penelitian lanjutan terbuka untuk memperkaya model pembelajaran berbasis game yang inovatif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Al-Hunaiyyan, A., Alhajri, R., & Al-Sharhan, S. (2017). A new mobile learning model in the context of smart classroom environment: A holistic approach. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 11(3), 39–56. <https://doi.org/10.3991/ijim.v11i3.6186>
2. Armillah, I. (2023). Utilization of Quizizz as a Formative Assessment Media in the Interspace Interaction Material. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 2(3), 411–420. <https://doi.org/10.55927/eajmr.v2i3.4591>
3. Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
4. Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
5. Fatta, H. A., Maksom, Z., & Zakaria, N. H. (2019). Game-based learning and gamification: Searching for definitions. *International Journal of Simulation: Systems, Science & Technology*, 20(2), 4.1–4.5. <https://doi.org/10.5013/IJSSST.a.20.02.04>
6. Fadilah, F. (2020). The use of Quizizz as learning media in English language learning to enhance student motivation and interest. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 1(2), 17–24. <https://doi.org/10.52436/ijpss.v1i2.57>
7. Gilgore, I., Ilie, C., Marici, M., Oancea, R., Maricuțoiu, L., & Andra-Toedora, G. (2022). Adaptive learning using artificial intelligence in e-learning: A literature review. *Education Sciences*, 12(11), 816. <https://doi.org/10.3390/educsci12110816>
8. Irhad, A. I., Ismail, W., Syahriani, S., & Syamsul. (2023). Game-based learning media and its effect toward students' learning achievement. *Jurnal Pena Sains*, 10(1), 34–40. <https://doi.org/10.21107/jps.v10i1.16522>
9. Islam, U., Sumatera, N., Asahan, L., & Medan. (2023). Quizizz application in students learning outcomes: Teachers' and students' perception. *International Journal of Linguistics and Literature*, 3(1), 23–29.
10. Krath, J., Schürmann, L., & Tedre, M. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
11. Legaki, N. Z., Xi, N., Hamari, J., & Karpouzos, K. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human-Computer Studies*, 144, 102496. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496>
12. Li, M., Niu, Z., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
13. Margallo, J., Carachon, C., Bergula, J., & Sweet Rose, A. (2023). Effectiveness of Quizizz on students' learning motivation and engagement in a Filipino class. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 2(1), 137–145. <https://doi.org/10.55927/eajmr.v2i1.1963>
14. Pratama, M. P. (2023). Utilization of Quizizz platform in the learning evaluation process. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 815–824. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.5637>
15. Ramadhean, A., Tilis, A., & Vega, M. (2019). Applying Quizizz in online English learning: How it improves intrinsic motivation. *International Journal of Human-Computer Studies*, 127, 23–32. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2019.07.002>
16. Suwandi, L., Aimang, H. A., Cakranegara, A., & Pratama, D. (2023). Quizizz gamification of student learning attention and motivation. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1679–1688. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.5637>

17. Tallis, A., Prasad, K., & Vega, M. (2019). Exploring learners' experience of gamified practice: For learning or for fun? *International Journal of Serious Games*, 6(3), 55–69. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v6i3.301>
18. Tyas, D. N., Ahmadi, F., Sufyadi, P., & Galih, M. (2022). Pengembangan digital game-based learning untuk meningkatkan keterampilan penyusunan karya inovatif bagi guru SD Gugus Srikandi. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat UNIMUS*, 453–460.
19. Yasir, G., Mujtaba, S., Shaheen, A., & Hafeez, M. (2021). A systematic review on digital game-based versus traditional learning approaches. *Global Social Sciences Review*, 6(2), 205–214. [https://doi.org/10.31703/gssr.2021\(VI-II\).20](https://doi.org/10.31703/gssr.2021(VI-II).20)
20. Zambrano, M., Rigo, R., dos Santos, J., Urceo, A., & Arturo, J. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Computers in Human Behavior*, 107, 106274. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106274>

PROFIL SINGKAT

Ida Wahyu Wijayati saat ini tercatat sebagai mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan di Universitas Doktor Nugroho Magetan. Fokus studinya berada pada bidang Pendidikan Dasar dengan minat khusus pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, inovasi pembelajaran di sekolah dasar, serta integrasi kecerdasan buatan dalam dunia pendidikan.

Selain menjalani studi, Ida aktif berkontribusi dalam forum ilmiah melalui penulisan dan publikasi artikel di jurnal nasional terakreditasi, serta keterlibatan dalam penulisan buku kolaborasi di bidang pendidikan. Ia juga rutin mengikuti seminar, webinar, dan kegiatan penelitian bersama dosen maupun rekan sejawat, baik di tingkat lokal maupun nasional.

Dengan latar belakang pendidikan sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, perjalanan akademiknya di tingkat magister diharapkan semakin memperkuat kompetensi riset, akademik, dan profesional dalam bidang pendidikan. Ida memiliki visi untuk terus mengembangkan diri sebagai akademisi dan peneliti, sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan mutu pendidikan dasar di Indonesia.