



PENGUNAAN GAME EDUKASI QUIZWHIZZER DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP

Lailatul Isnaini¹, Nana Triana Winata² Dadun Kohar³ Komariah⁴

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Wiralodra, Indramayu, Indonesia¹
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Wiralodra, Indramayu, Indramayu^{2,3}
SMP Negeri 2 Indramayu, Jawa Barat, Indonesia⁴

Email: lailatul.isnaini@unwir.ac.id¹ nana.winata@unwir.ac.id² dadunkohar@unwir.ac.id³
esperoindramayu@gmail.com⁴

Article Info

Article history:

Received: 19 Mei 2025
Revised: 22 Mei 2025
Published: 30 Mei 2025

Keywords:

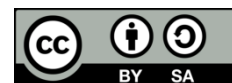
Game Edukatif
Media Pembelajaran
Teknologi Pendidikan
Motivasi Belajar
Quizwhizzer

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of the interactive quiz platform *Quizwhizzer* in enhancing the interest and understanding of seventh-grade students at SMP Negeri 2 Indramayu in learning Indonesian language. A mixed-method approach was employed, combining quantitative data collected through questionnaires from 25 students and qualitative insights gathered through interviews. The findings indicate that most students responded positively to the use of *Quizwhizzer* and has the potential to be an effective learning.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas platform kuis interaktif *Quizwhizzer* dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas VII SMP Negeri 2 Indramayu terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah metode campuran, dengan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran angket kepada 25 siswa, serta pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan *Quizwhizzer* dan berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mempengaruhi berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Penerapan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Kemajuan teknologi ini juga berdampak positif pada bidang pendidikan khususnya teknologi internet yang menghadirkan berbagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, menarik, dan menyenangkan (Oktaviani et al., 2022). Salah satu inovasi yang semakin populer adalah penggunaan *game* edukasi sebagai alat bantu pembelajaran. *Game* edukasi dianggap mampu meningkatkan motivasi, interaktivitas, dan pemahaman materi yang disampaikan, serta menumbuhkan keterampilan berpikir kritis (Gee, 2003). Salah satu cara untuk membantu pemahaman konsep dan mendukung kelancaran serta efektivitas proses pembelajaran adalah melalui penggunaan media pembelajaran (Gusmania et al 2018).

Media berperan sebagai sarana yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar (Tafonao, 2018; dalam Faijah, N., et al 2022). Seorang pendidik harus memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital (Widarma & Saleh, 2020). Adam et al. (2015) juga menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk alat, baik teknis maupun fisik, yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Kehadiran media dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai solusi terhadap berbagai kendala yang mungkin muncul selama kegiatan belajar (Afriзал, 2015 dalam Faijah, N., et al 2022). Di tengah maraknya penggunaan teknologi, aplikasi berbasis *Game* edukasi seperti *Quizwhizzer* menawarkan potensi besar untuk mendukung pembelajaran di sekolah, khususnya dalam konteks pembelajaran di SMP.

Quizwhizzer merupakan platform *game* edukasi berbasis kuis yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. *Quizwhizzer* merupakan media pembelajaran digital berbasis evaluasi yang berbentuk laman web dengan permainan kuis di dalamnya (Uliana Hidayatika et al 2024). Selain itu *Quizwhizzer* memiliki beragam template sehingga menawarkan banyak jenis permainan (Kurniyawati & Suneki, 2024). Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis kuis yang dapat disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, sehingga memudahkan guru dalam memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.

Penggunaan *game* edukasi seperti *Quizwhizzer* dianggap dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena *Game* ini menggabungkan hiburan dan pendidikan dalam satu platform. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Meileni et al., 2021), *Game* ini dapat memberikan motivasi dan semangat siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Media ini menarik, interaktif, mengutamakan kerjasama dan komunikasi, serta dapat menciptakan interaksi positif antar siswa melalui permainan dalam proses pembelajaran (Susanto & Ismaya, 2022). Hal ini dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan mengingat informasi dengan cara yang lebih menarik (Mayer, 2009).

Di SMP Negeri 2 Indramayu penggunaan teknologi dalam pembelajaran mulai diterapkan secara bertahap. Meskipun sebagian besar materi pembelajaran masih disampaikan secara konvensional, pengenalan teknologi seperti *Quizwhizzer* diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, meskipun terdapat potensi besar dalam penggunaan *game* edukasi, masih sedikit penelitian yang mengkaji dampak spesifik dari penggunaan *Quizwhizzer* dalam pembelajaran di sekolah menengah pertama. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan *Quizwhizzer* dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa di kelas VII.

Penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran juga menghadapi tantangan, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi di beberapa sekolah dan resistensi dari guru yang kurang terbiasa dengan teknologi digital. Menurut Prensky (2001) dalam (Permana, S. A, et al 2024), penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan daya ingat siswa karena adanya interaksi yang lebih aktif dibandingkan dengan metode

konvensional dengan demikian guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai agar dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengaruh *game* edukasi terhadap siswa juga dapat bervariasi tergantung pada konteks penggunaan dan cara implementasinya di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa besar tingkat minat siswa terhadap penggunaan *game* edukasi selama proses pembelajaran, apakah gaya belajar seperti ini cocok bagi peserta didik di kelas VII SMP N 2 Indramayu.

Metode

Penelitian ini mengadopsi pendekatan metode campuran (*mixed method*) yang menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh data yang lebih menyeluruh dan mendalam. Selain itu, penerapan metode campuran memungkinkan analisis dilakukan dari dua perspektif, yakni kuantitatif dan kualitatif, sehingga memperkuat hasil penelitian (Ashari & Makmur, 2023). Rangkaian kegiatan penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yang dimulai dari tahap perancangan *game* edukatif hingga pelaksanaan dan evaluasi dalam pembelajaran.

Pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui penyebaran angket (kuesioner) yang memuat sejumlah pertanyaan sesuai dengan fokus penelitian. Instrumen ini dibagikan secara daring melalui grup *WhatsApp* untuk mengumpulkan tanggapan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizwhizzer*. Sementara itu, data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dengan beberapa siswa guna menggali informasi secara lebih mendalam dan sebagai pelengkap data kuantitatif (Bahri et al., 2021).

Sumber data diperoleh dari 25 siswa kelas VII I di SMPN 2 Indramayu yang mengisi kuesioner tersebut. Analisis data dilakukan dengan menyajikan hasil dalam bentuk diagram dari tanggapan para responden, yang kemudian dianalisis untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menggambarkan respon siswa terhadap penggunaan *Game* edukasi *Quizwhizzer* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 2 Indramayu. Data diperoleh dari 25 responden yang merupakan siswa kelas VII-I melalui angket yang telah disebarkan secara daring. Secara umum hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan *Quizwhizzer* sebagai media pembelajaran. Mereka menilai aplikasi ini menarik, interaktif, dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

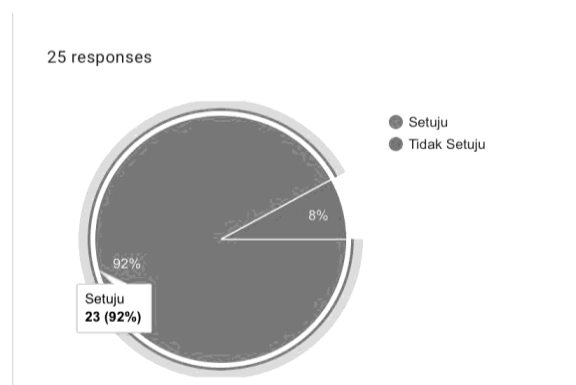
Penggunaan fitur permainan pada *Quizwhizzer* juga dinilai mampu menumbuhkan motivasi belajar dan memperkuat kerjasama dalam kelompok. Dari data yang terkumpul diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa lebih antusias ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media ini. Hal ini juga terlihat dari meningkatnya partisipasi mereka dalam diskusi kelas dan ketekunan mereka dalam menyelesaikan soal yang diberikan melalui permainan. Sementara itu, hasil angket memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang pengalaman belajar siswa menggunakan *Quizwhizzer*. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan melalui permainan dibandingkan dengan metode ceramah. Mereka juga merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk bersaing secara sehat dengan teman-temannya saat mengikuti kuis interaktif.

Namun demikian, terdapat pula beberapa kendala yang diungkapkan, seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet yang tidak stabil, serta masih terdapat siswa yang memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam mengakses dan memahami teknis penggunaan

aplikasi. Secara keseluruhan, penggunaan *Quizwhizzer* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII-I dapat dikatakan cukup efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Hasil penelitian ini mendukung gagasan bahwa media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

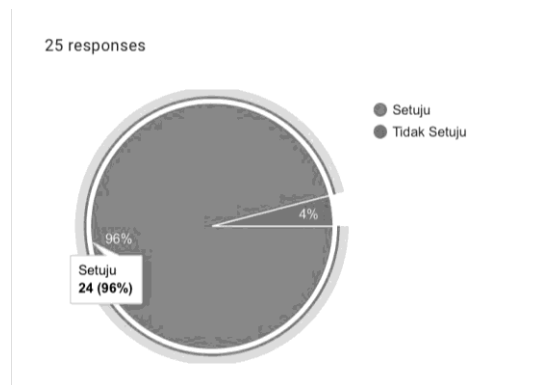
Selanjutnya, temuan yang diperoleh melalui angket yang telah diisi siswa kelas VII I SMP Negeri 2 Indramayu setelah mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan permainan edukatif *Quizwhizzer*. Pembahasan difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu respons siswa terhadap penggunaan media, pengaruh media terhadap minat dan kesenangan belajar, serta persepsi siswa mengenai kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan *Quizwhizzer*.

Data kuantitatif yang disajikan dalam bentuk grafik angket menggambarkan sejauh mana media ini diterima oleh siswa dan bagaimana pengaruhnya terhadap proses pembelajaran. Sementara itu, data kualitatif dari wawancara mendukung dan memperkaya temuan kuantitatif dengan memberikan konteks dan penjelasan yang lebih mendalam tentang pengalaman belajar siswa. Analisis pada bagian ini dilakukan dengan membandingkan temuan empiris dari lapangan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Hal ini bertujuan untuk menilai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi ajar.



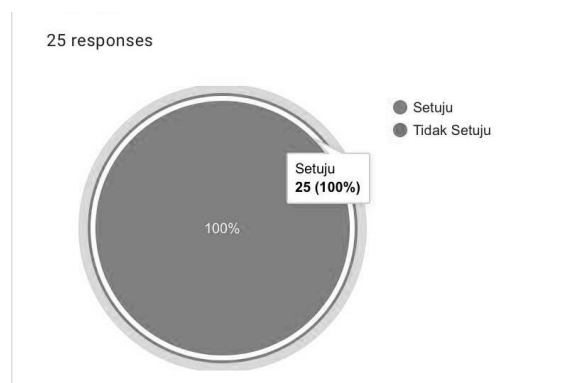
Gambar 1. Tampilan Diagram Hasil Kuisisioner
Penggunaan *Quizwhizzer* Membuat Fokus Peserta Didik dalam Pembelajaran Menjadi Lebih Stabil

Berdasarkan hasil tanggapan angket, sebanyak 92% peserta didik (23 siswa) menyatakan setuju bahwa mereka merasa lebih fokus saat belajar menggunakan media interaktif seperti *Game* edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Game*, seperti *Quizwhizzer*, mampu meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.



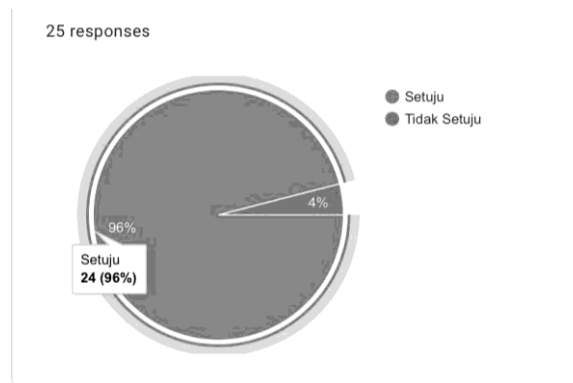
Gambar 2. Tampilan Diagram Hasil Kuisisioner Penggunaan *Quizwhizzer* Sesuai dengan Gaya Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil angket yang disebarakan kepada 25 peserta didik, sebanyak **96%** responden menyatakan **setuju** bahwa media *game* edukatif seperti *Quizwhizzer* sesuai dengan gaya belajar mereka. Tingginya persentase persetujuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik merasa bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan mendukung preferensi belajar mereka, baik dalam hal visual, kinestetik, maupun partisipatif. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan pencapaian kompetensi secara optimal.



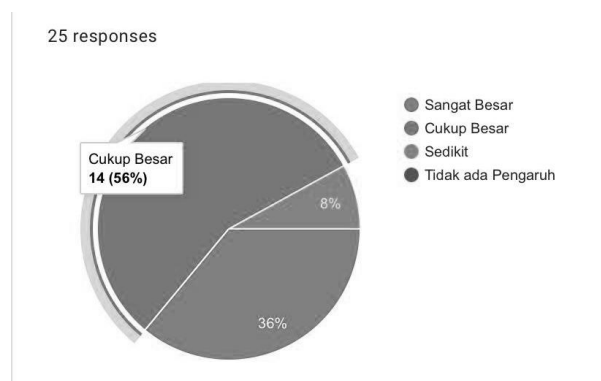
Gambar 3. Tampilan Diagram Hasil Kuisisioner Penggunaan *Quizwhizzer* Menyenangkan dalam Pembelajaran

Hasil angket menunjukkan bahwa seluruh responden, yaitu 100% dari 25 peserta didik, menyatakan **setuju** bahwa belajar menggunakan media *game* membuat mereka tidak cepat merasa bosan saat menerima materi. Temuan ini menunjukkan bahwa *game* edukatif seperti *Quizwhizzer* memiliki potensi yang sangat kuat dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meminimalkan kejenuhan selama pembelajaran berlangsung. Keterlibatan emosional yang positif melalui unsur permainan diduga berkontribusi terhadap peningkatan perhatian dan ketekunan peserta didik dalam mengikuti pelajaran, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.



Gambar 4. Tampilan Diagram Hasil Kuisisioner
Penggunaan *Quizwhizzer* Membuat Peserta Didik Semangat Mengikuti Pembelajaran

Berdasarkan hasil angket, sebanyak 24 peserta didik atau 96% dari 25 peserta didik menyatakan **setuju** bahwa mereka merasa lebih semangat belajar ketika pembelajaran dilakukan menggunakan media *game* edukatif seperti *Quizwhizzer*. Data ini menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa. Semangat belajar yang tinggi merupakan indikator penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, dan media interaktif seperti *Quizwhizzer* terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme peserta didik terhadap materi yang diajarkan.



Gambar 5. Tampilan Diagram Hasil Kuisisioner
Pengaruh Pemahaman Materi Jika Menggunakan *Game* Edukatif *Quizwhizzer*

Berdasarkan hasil angket, sebagian besar peserta didik menilai bahwa media *game* edukatif memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman materi pelajaran Bahasa Indonesia. Sebanyak **56% responden** menyatakan bahwa pengaruhnya **cukup besar**, **36% menyatakan sangat besar**, dan hanya **8%** yang menyatakan **sedikit**. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasakan manfaat signifikan dari penggunaan *Game* edukatif seperti *Quizwhizzer* dalam mendukung proses pemahaman materi.

Integrasi media berbasis *game* dinilai dapat membantu memperjelas konsep, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperkuat daya serap terhadap materi yang diajarkan. Namun, temuan ini juga mengindikasikan bahwa efektivitas media masih dapat ditingkatkan, khususnya bagi siswa yang belum sepenuhnya merasakan dampaknya secara maksimal.

Berdasarkan rangkaian kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memperoleh data dari 25 responden yakni peserta didik kelas VII-I SMP Negeri 2 Indramayu melalui angket dan wawancara. Data yang diperoleh mencerminkan tanggapan peserta didik

terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukatif *Quizwhizzer* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil yang ditampilkan sebelumnya menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan respon positif terhadap media ini, baik dari segi peningkatan fokus, motivasi belajar, maupun pemahaman terhadap materi. Temuan ini menjadi dasar untuk melakukan analisis lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan *Quizwhizzer* sebagai alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap lima peserta didik, ditemukan bahwa meskipun penggunaan *game* edukatif seperti *Quizwhizzer* dianggap menyenangkan dan membantu pemahaman materi, terdapat beberapa kendala teknis yang dihadapi selama proses pembelajaran. Kendala utama yang diungkapkan oleh peserta didik adalah terkait dengan **akses** internet dan kebutuhan kuota data. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan saat harus mengakses *game* karena koneksi internet yang tidak stabil. Selain itu, kebutuhan akan kuota internet tambahan juga menjadi perhatian, mengingat tidak semua peserta didik memiliki akses internet yang memadai setiap saat.

Pada akhir survei peneliti mendapatkan tanggapan dari responden saat melakukan wawancara terhadap penggunaan *game* edukatif *Quizwhizzer* tanggapan yang diterima antara lain: 1) Penggunaan *Quizwhizzer* sangat menyenangkan dalam pembelajaran untuk mengerjakan sebuah kuis. 2) Saat di rumah nanti saya ingin mencoba menggunakan *Quizwhizzer*. 3) Ini sangat menarik karena *Quizwhizzer* memiliki papan seperti ular tangga dimana ketika kita tidak benar menjawab soal kuis maka akan turun satu tangga, *Quizwhizzer* sangat seru.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun secara pedagogis *Game* edukatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan belajar, faktor infrastruktur dan ketersediaan teknologi tetap menjadi tantangan yang perlu dipertimbangkan dalam implementasi media pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah.

Peneliti menyadari bahwa tantangan seperti keterbatasan jaringan internet dan kebutuhan kuota merupakan hambatan yang cukup signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *game* edukatif. Untuk mengatasi hal tersebut, beberapa langkah solutif yang dapat diambil antara lain:

- (1) **Mengoptimalkan penggunaan fasilitas sekolah.** Pembelajaran dengan *game* edukatif dapat dilakukan saat siswa berada di sekolah, di mana jaringan internet lebih stabil dan dapat diakses bersama melalui perangkat yang tersedia. Hal ini dapat meminimalkan ketergantungan pada kuota pribadi siswa.
- (2) **Menyediakan alternatif akses offline.** Materi pembelajaran yang disampaikan melalui *Game* edukatif dapat disiapkan juga dalam bentuk modul atau latihan tertulis bagi siswa yang mengalami kesulitan mengakses aplikasi secara daring. Dengan demikian, tidak ada siswa yang tertinggal dalam memahami materi.
- (3) **Mendorong kolaborasi antar siswa.** Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *game*, siswa dapat dibagi ke dalam kelompok kecil agar mereka dapat saling membantu, baik dalam memahami materi maupun dalam mengakses teknologi yang dibutuhkan.
- (4) **Mengupayakan dukungan sekolah atau pihak terkait.** Guru dapat berkoordinasi dengan sekolah atau pihak eksternal untuk menyediakan bantuan kuota atau akses internet bagi siswa yang benar-benar membutuhkan, terutama jika pembelajaran daring menjadi bagian rutin dari kegiatan belajar.
- (5) **Melatih siswa menggunakan teknologi secara efisien.** Siswa juga diberikan pemahaman mengenai cara menghemat kuota dan menggunakan teknologi secara bijak, agar pembelajaran berbasis digital tetap dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Dengan

pendekatan tersebut, diharapkan penggunaan media *game* edukatif seperti *Quizwhizzer* tetap dapat diintegrasikan secara optimal dalam pembelajaran, tanpa mengesampingkan aspek kesetaraan akses bagi seluruh peserta didik.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukatif *Quizwhizzer* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 2 Indramayu memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan data angket, mayoritas siswa merasa lebih fokus, semangat, dan tidak cepat bosan saat pembelajaran dilakukan melalui media interaktif seperti *game* edukatif. Bahkan, sebagian besar siswa menyatakan bahwa metode ini sesuai dengan gaya belajar mereka dan membantu dalam memahami materi. Namun, penelitian ini juga mengungkap adanya beberapa kendala yang dihadapi siswa, terutama terkait akses internet dan kebutuhan kuota. Hasil wawancara menunjukkan bahwa keterbatasan infrastruktur menjadi tantangan utama dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya bagi siswa yang tidak memiliki fasilitas memadai di rumah. Sebagai solusi, guru dapat mengoptimalkan penggunaan fasilitas internet sekolah, menyediakan alternatif pembelajaran offline, serta mendorong kolaborasi antar siswa. Selain itu, diperlukan dukungan dari pihak sekolah dalam bentuk penyediaan akses internet dan pelatihan teknis bagi guru maupun siswa agar pemanfaatan media digital dapat berjalan lebih efektif dan merata.

Referensi

- Afrizal, Ali Subhan. (2015). Aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Pendidikan Sekolah Dasar Tingkat I (Satu).” *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu*, 3(2), 10-21.
- Ashari, H., & 'Makmur, E. (2023). Evaluasi Pembelajaran Melalui Implementasi *Game* Edukasi Quizizz Pada Perkuliahan. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 6(2), 174–179.
- Bahri, S., Mutaleb, A., Gunawan, T., & Zainuddin, Z. (2021). Implementasi *Game* Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 13(2), 180–188.
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Efektivitas penggunaan *Game* edukasi *Quizwhizzer* untuk meningkatkan pemahaman konsep teorema pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117-123.
- Fitriyani, A. F., & Razilu, Z. Implementasi *Quizwhizzer* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi pada Mata Pelajaran Informatika di Sekolah Menengah Pertama Kelas VII.
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Gusmania, Y., & Dari, T. W. (2018). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman konsep matematis siswa. *PYTHAGORAS: Journal of the Mathematics Education Study Program*, 7(1), 61-67.
- Hidayatika, U., & Nurhamidah, D. (2024). *Quizwhizzer* as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 79-90.
- Kurniyawati, C. I., & Suneki, S. (2024). Aplikasi *Quizwhizzer* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas XI SMKN 4 Semarang sebagai Implementasi Media Belajar Interaktif. 10.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.

- Meileni, H., Satriadi, I., Oktrapriandi, S., & Apriyanty, D. (2021). Model aplikasi digital learning menggunakan nethboard untuk pembelajaran daring. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(3), 525-532.
- Oktaviani, R., Ansorih, S., Purbarani, E., & Jakarta, U. N. (2022). Syllabus Development of Language Editing Courses Indonesia Based on Information and Communication Technology Integrated XXI Century. 6, 52–61.
- Permana, S. A., Musril, H. A., Derta, S., & Okra, R. (2024). Perancangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Menggunakan *Quizwhizzer*: Media Evaluasi. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 3(02), 132-141.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Susanto, D.A., & Ismaya, E.A. (2022). Pemanfaatan aplikasi *Quizwhizzer* pada PTM terbatas muatan pelajaran IPS bagi siswa kelas VI SDN 2 Tuko. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104-110.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Widarma, A., & Saleh, K. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Power Point, Wonder Share Quiz Creator dan Edmodo di SMK APIPSU Medan. *Jurnal Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 55–60.