



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATERI PEMBELAJARAN PARAGRAF MELALUI APLIKASI QUIZIZZ

Submitted: 1-Okt-2025
Accepted : 1-Nov-2025

Published: 10-Des-2025

DOI: 10.33369/diksa.v11i2.45074

URL: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jurnaldiksa>

Resti Ries Tuti¹, Revie Juniarti², Bhramasty Sandy Hargita³, Novritika⁴,
Sri Wahyuni⁵,
^{1,2,3,4,5}Politeknik Negeri Sriwijaya

Jl. Sriwijaya Negara, Bukit Lama, Kec. Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30128
Email: restiriestuti@polsri.ac.id^{1*}, reviejuniarti@polsri.ac.id², bhramastyasandy@polsri.ac.id³,
novritika@polsri.ac.id⁴, sriwahyuni@polsri.ac.id⁵

*Corresponding email: restiriestuti@polsri.ac.id**

Abstract

This study aims to determine efforts to improve student learning outcomes through the Quizizz application. This type of research is classroom action research, the research subjects used were 22 students of the D3 Mechanical Engineering study program at Sriwijaya State Polytechnic. The results of this study obtained an increase in paragrap writing skills of 34.77% in cycles I and II. The conclusion of this classroom action research is that the Quizizz learning media can improve student learning outcomes. The quizzes are presented in an interesting way because of the interactive display, variety of question forms, and an automatic assessment system, creating a fun and competitive learning atmosphere so that they can increase student focus and active participation in learning to write paragrapfs.

Keywords: learning outcomes, writing, paragraph, quizizz

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan hasil belajar mahasiswa melalui aplikasi quizizz. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), subjek penelitian yang digunakan adalah mahasiswa program studi D3 Teknik Mesin Politeknik Negeri Sriwijaya berjumlah 22 orang. Hasil penelitian ini memperoleh terjadi peningkatan hasil keterampilan menulis paragrap yaitu sebesar 34,77% pada siklus I dan siklus II. Kesimpulan penelitian tindakan kelas ini yaitu media pembelajaran quizziz dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Kuis yang disajikan secara menarik karena tampilan yang interaktif, variasi bentuk soal, serta sistem penilaian otomatis menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga mampu meningkatkan fokus serta partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran menulis paragrap.

Kata kunci: hasil belajar, menulis, paragrap, quizizz

PENDAHULUAN (INTRODUCTION)

Pendidikan pada era digital saat ini mengalami kemajuan dan inovasi saat pembelajaran. Pendidikan khususnya pada jenjang perguruan tinggi yaitu mahasiswa tidak hanya mampu memahami teori akan tetapi juga menguasai keterampilan praktis. (Pamuji., & Setyami, 2021) aspek keterampilan dalam berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (Mauluddin dkk., 2024) menulis adalah keterampilan berbahasa yang paling terakhir dipelajari oleh pembelajar bahasa setelah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Oleh karena itu, kemampuan menulis perlu dikuasai oleh peserta didik di sekolah. Keterampilan menulis dapat diasah dengan berbagai cara sehingga peserta didik dapat menjadi lebih terampil. (Zulfi, 2024) keterampilan menulis yang baik merupakan faktor penting dalam keberhasilan menulis. (Banont & Nur, 2024) Paragraf penggunaan untuk penyampaian ide yang runtut, logis, dan mudah pemahaman oleh pembaca. (Hasanah & Suhendar, 2024) Pembelajaran keterampilan menulis paragraf berdasarkan paragraf ada dalam soal. (Amaya & Robo, 2025) menulis paragraf terdapat pembelajaran menulis teks meliputi teks deskriptif. , & Muhamad, z) paragraf yang baik mempunyai kalimat utama, kalimat penjelas, gagasan pokok, gagasan pendukung yang tersusun secara koherensi, kesatuan, diksi yang tepat, serta ejaan yang benar.

Salah satu bentuk dasar keterampilan menulis adalah kemampuan menyusun paragraf secara logis, runtut, dan sesuai kaidah kebahasaan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa program studi D3 Teknik Mesin Politeknik Negeri Sriwijaya semester ganjil 2025/2026 pada materi menulis paragraf yaitu rendah. Mahasiswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam proses pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam menulis paragraf yang efektif, baik dari segi koherensi, kohesi, maupun penggunaan bahasa yang sesuai.

Solusi yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah penelitian ini yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. (Aryanti et al., 2023) teknologi dalam penerapannya dalam pembelajaran mempermudah pengguna dalam menyampaikan materi. (Soleha, 2024) Teknologi dapat digunakan dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi menarik dan efektif. (Ryan dkk., 2024) teknologi merupakan alat yang memiliki manfaat dalam peningkatan hasil belajar siswa karena memiliki kualitas tinggi. Teknologi dapat berupa media pembelajaran yang saat ini memiliki ragam jenis berdampak bagi pengguna (Juniarti dkk, 2025).

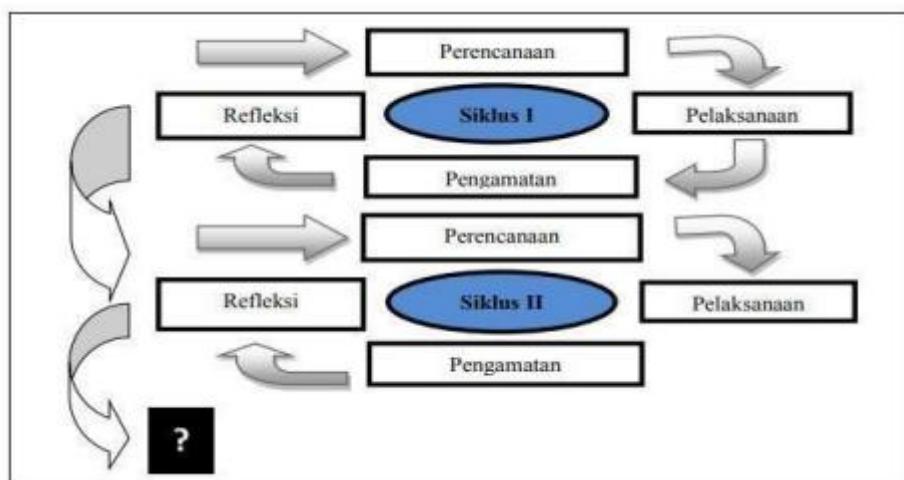
Teknologi pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu aplikasi quizizz berbasis kuis interaktif merupakan permainan yang dapat membuat dosen memberikan evaluasi pembelajaran dan menyenangkan. Penggunaan game interaktif online untuk pembelajaran merupakan metode modern yang efektif dalam mendidik siswa dan pemenuhan gaya belajar individu (Suharwipa, & Santosa, 2022). Aplikasi Quizizz dalam penggunaanya untuk perencanaan program di kelas dan menilai siswa(Nurhalyza, 2024). Pembelajaran berbasis gamifikasi berupa permainan edukatif digital yaitu dapat menggunakan quizizz (Permana dkk, 2023). Quizizz adalah salah satu media pembelajaran berbasis web berisikan permainan menjadikan pembelajaran menjadi interaktif di dalam kelas (Mudatsir, 2023). Quizizz memiliki fitur yang membuat mahasiswa belajar menjadi aktif melalui berbagai aktivitas interaktif yang dapat diakses kapan pun(Atieka, 2024). Hasil penelitian terdahulu tentang

penggunaan media quizizz terjadi peningkatan kompetensi pada materi membaca teks prosedur peserta didik. Media Quizizz berbasis kearifan lokal berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Utami & Pekalongan, 2022).

Aplikasi quizizz dapat meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, memberikan umpan balik langsung, serta menumbuhkan semangat belajar melalui elemen gamifikasi. Media quizizz memiliki dampak yang baik untuk pengguna saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menerapkan media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf pada jenjang perguruan tinggi, sedangkan pada penelitian terdahulu menerapkan materi bahasa Indonesia selain paragraf pada siswa sekolah. Berdasarkan permasalahan di lapangan dan penelitian terdahulu maka urgensi penelitian ini yaitu melalui penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran menulis paragraf diharapkan mahasiswa program studi D3 Pendidikan Teknik Mesin memiliki motivasi untuk memahami materi, aktif mengikuti pembelajaran, dan menunjukkan peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan hasil belajar mahasiswa pada materi menulis paragraf melalui penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Keterampilan menulis menggunakan media pembelajaran Quizizz tersedia berbagai format jawaban meliputi esai (Puteri., Ikhtiarti., & Rini, 2024).

METODE (METHODS)

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian yaitu 22 orang pada program studi D3 Teknik Mesin Politeknik Negeri Sriwijaya semester ganjil 2025/2026.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (Utami, 2022)

Tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu sebagai berikut:

1. Siklus I

Tahapan pada siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu merancang Rencana Pembelajaran Semester (RPS) materi menulis paragraf, merencanakan media quizizz materi menulis paragraf, merencanakan lembar penilaian kuis.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah melakukan tindakan pada siklus I dengan menyesuaikan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) materi menulis paragraf. Pelaksanaan penelitian ini yaitu menerapkan media pembelajaran berbasis quizizz materi menulis paragraf pada mahasiswa D3 Teknik Mesin Politeknik Negeri Sriwijaya.

c) Pengamatan

Mengamati proses pembelajaran saat memanfaatkan media pembelajaran quizizz materi menulis paragraf untuk mengetahui pencapaian mahasiswa menggunakan lembar pengamatan. Aspek yang diamati dalam penelitian ini yaitu keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan meliputi partisipasi dan antusias mahasiswa.

d) Refleksi

Tahapan refleksi dilakukan dengan mengacu pada hasil dari pengamatan saat pembelajaran berlangsung tentang penggunaan media pembelajaran berbasis quizizz materi menulis paragraf.

HASIL (FINDINGS)

Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

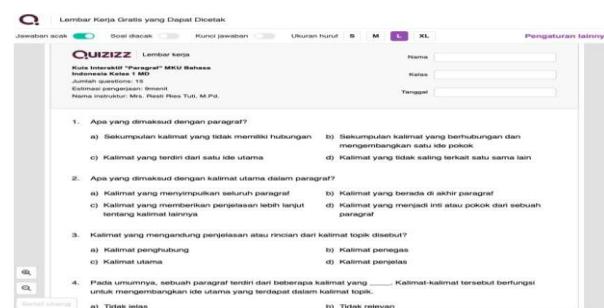
Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu menyiapkan media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf.

Adapun hasil perencanaan yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan Quizizz

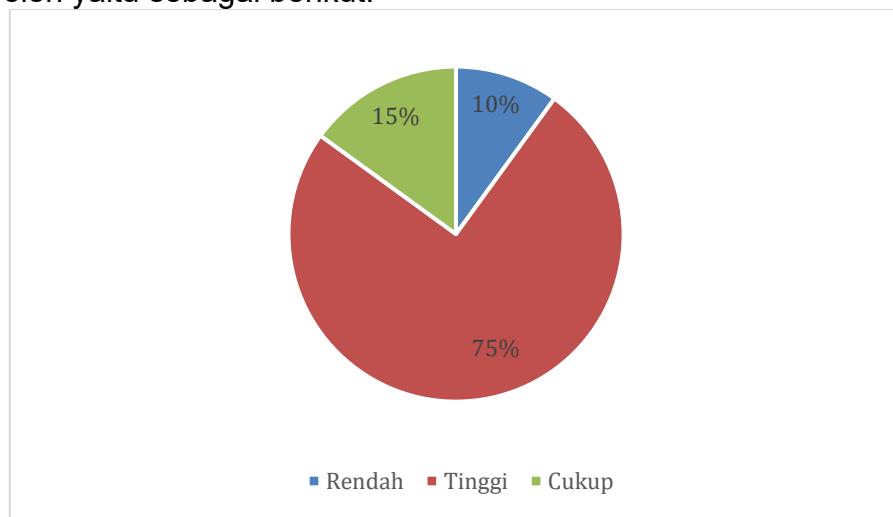


Gambar 3. Tampilan Kuis Menulis Paragraf

Gambar 2 dan gambar 3 merupakan media pembelajaran berbasis quizizz dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu berisikan kuis berupa pertanyaan tentang materi menulis paragraf. Pertanyaan yang disusun pada quizizz berupa pertanyaan pengertian paragraf, kalimat utama depan paragraf, kalimat yang dikembangkan dalam ide utama.

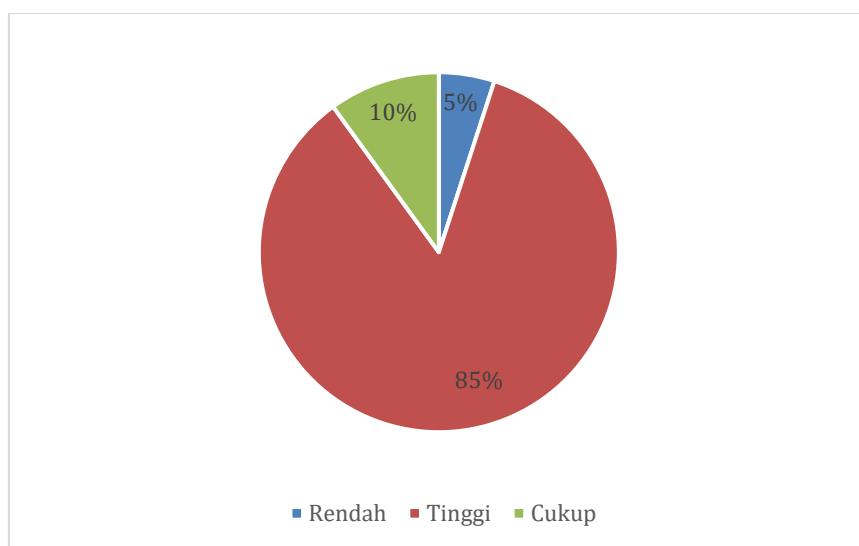
Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan yaitu melihat keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan meliputi partisipasi dan antusias mahasiswa. Adapun hasil observasi yang telah diperoleh yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Observasi Partisipasi Mahasiswa

Hasil pengamatan pada siklus 1 terlihat bahwa partisipasi mahasiswa sebelum menggunakan aplikasi quizizz pada materi paragraf yaitu tinggi dengan persentase 75%, 10% kategori rendah, dan 15% kategori cukup.



Gambar 5. Hasil Observasi Antusiasme Mahasiswa

Hasil pengamatan siklus I diperoleh bahwa tingginya antusiasme mahasiswa sebesar 85% dalam mengikuti perkuliahan materi paragraf, 10% kategori cukup dan

Resti Ries Tuti, dkk

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Pembelajaran Paragraf Melalui Aplikasi Quizizz

5% kategori rendah . Hal ini membuat mahasiswa merasakan antusiasme yang tinggi sehingga membuat mahasiswa menjadi aktif.

Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini yaitu hasil keterampilan menulis paragraf sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Nilai Keterampilan Siklus I

No	Nama	Nilai
1	ER	50
2	MPK	45
3	MI	40
4	MF	50
5	MZR	50
6	MD	40
7	RY	45
8	HIY	50
9	WIB	50
10	SA	60
11	DA	40
12	FIN	50
13	PN	45
14	IKL	50
15	MGS	45
16	ZA	40
17	HF	50
18	PSW	50
19	RRT	45
20	JH	50
21	M	50
22	AAR	40
Rata-rata		47,04

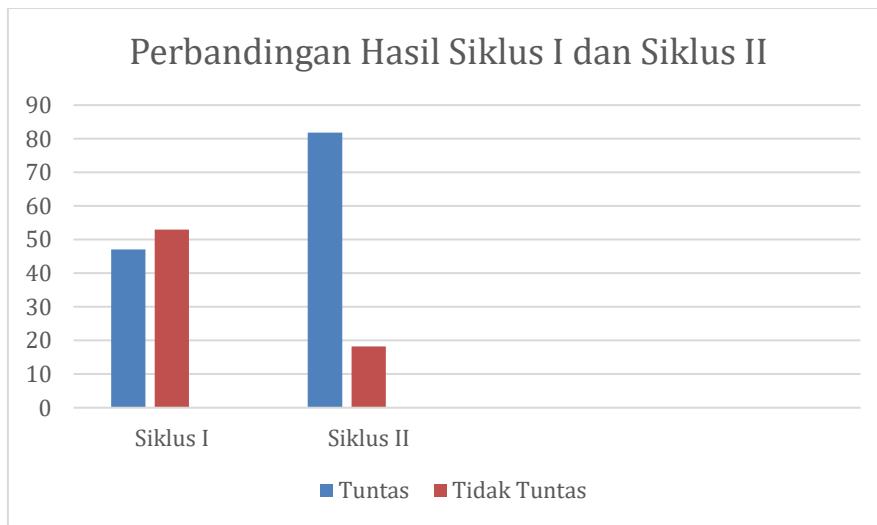
Tabel 1. menunjukkan hasil nilai keterampilan menulis paragraf mahasiswa menggunakan media pembelajaran quizizz dalam siklus I yaitu rata-rata 47,04 tuntas. Siklus I ranah keterampilan tidak mencapai keberhasilan sehingga diperlukan tindakan pada siklus II.

Tabel 2. Hasil Nilai Keterampilan Siklus II

No	Nama	Nilai
1	ER	80
2	MPK	80
3	MI	90
4	MF	90
5	MZR	85
6	MD	75

7	RY	85
8	HIY	75
9	WIB	80
10	SA	85
11	DA	85
12	FIN	75
13	PN	85
14	IKL	95
15	MGS	70
16	ZA	80
17	HF	85
18	PSW	80
19	RRT	75
20	JH	80
21	M	75
22	AAR	90
	Rata-rata	81,81

Tabel 2. menunjukkan hasil nilai keterampilan menulis paragraf mahasiswa menggunakan media pembelajaran berbasis quizizz dalam siklus II yaitu rata-rata 81,81 maka dinyatakan tuntas.



Gambar 6. Hasil Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian tindakan kelas siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 34,77%. Komponen yang menjadi penilaian yaitu materi paragraf pada mata kuliah Bahasa Indonesia.

Refleksi

Hasil penelitian dari kegiatan tindakan pada Siklus II bahwa meningkat dari segi ketuntasan klasikal yaitu 34,77% begitu juga dengan nilai rata-rata mahasiswa meningkat.

PEMBAHASAN (DISCUSSION)

Kemampuan menulis paragraf merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam menunjang keberhasilan akademik mahasiswa. Pada saat pembelajaran berlangsung terjadi permasalahan yaitu mahasiswa mengalami kesulitan menyusun paragraf yang logis dan sistematis sesuai kaidah bahasa. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif dalam proses pembelajaran agar mahasiswa lebih termotivasi, aktif, dan terampil menulis. Pemilihan media pembelajaran harus yang tepat dalam penggunaan supaya suasana belajar siswa dapat didukung dengan baik (Mauluddin et al., 2024). Media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik pengguna agar mencapai sasaran yang diinginkan (Juniarti dkk, 2025).

Media pembelajaran yang digunakan adalah quizizz untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa D3 Program Studi Teknik Mesin materi menulis paragraf. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar menulis paragraf. Media pembelajaran quizizz berisikan kuis tentang menulis paragraf yang meliputi paragraf, kalimat utama dalam paragraf, jenis-jenis sebuah paragraf, dan kesatuan paragraf. Mahasiswa antusias saat penggunaan media pembelajaran berbasis quizizz karena umpan balik dapat diberikan kepada mahasiswa secara langsung pada saat menjawab kuis yang disediakan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu tentang peningkatan hasil belajar dalam menulis menggunakan quizizz karena siswa tertarik saat melakukan keterampilan menulis sehingga suasana pembelajaran menjadi aktif (Anggraeni, R. D., & Nurjanah, 2020). Hasil belajar siswa mengalami peningkatan saat penggunaan media quizizz karena penyajian kuis yang interaktif dan bervariasi (Karmila, 2024). Hasil penelitian yaitu media pembelajaran Quizizz diterima secara positif di kalangan guru karena efektif, layak dan mudah dalam menggunakannya karena pengguna termotivasi (Lim, T. M., & Yunus, 2021). Gamifikasi dapat memiliki efek positif pada pembelajaran siswa dalam lingkungan. Kemampuan siswa berpengaruh saat penggunaan gamifikasi membuat siswa berprestasi (Sanchez, D. R., Langer, M., & Kaur, 2020). Media pembelajaran Quizizz terbukti secara efektif karena siswa mencapai kepuasan diri saat penggunaan platform quizizz (Yunus, C. C., & Hua, 2021). Aktivitas pembelajaran berbasis permainan Quizizz berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa karena terdapat format kuis dengan elemen permainan dan hasil peringkat secara individu atau tim (Hidayati, 2021).

Upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi menulis paragraf melalui aplikasi Quizizz pada penelitian ini terbukti dapat berjalan efektif penerapannya dilakukan secara terencana, sistematis, dan konsisten.

SIMPULAN DAN SARAN (CONCLUSION AND SUGGESTION)

Simpulan penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa D3 teknik mesin materi pembelajaran paragraf melalui media berbasis Quizizz. Media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz secara sistematis dan terarah dapat meningkatkan keterampilan menulis paragraf dan hasil belajar mahasiswa secara signifikan yaitu sebesar 34,77%. Penggunaan Quizizz membuat mahasiswa menjadi lebih antusias dan juga pertanyaan disajikan bervariatif sehingga motivasi belajar menjadi tinggi.

Saran untuk peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian pengembangan tentang media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz pada materi bahasa Indonesia yang berbeda dan menambah jumlah subjek penelitian yang lebih banyak agar cakupannya luas.

DAFTAR PUSTAKA (BIBLIOGRAPHY)

- Ach. Zulfi, & M. K. (2024). *The Effect of Quizizz Media to Teach Students ' Writing Skill at MA Al-Mu ' tadel*. 9(2), 119–128.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31597/sl.v9i2.1100>
- Amaya, M., & Robo, A. (2025). Pembelajaran Menulis Paragraf Faktual Menggunakan Pendekatan Keterampilan Proses dan Teknik Tes Pilahan Ganda The Learning to Write Factual Paragraphs Using the Process Skills Approach and Copying Assignment Techniques Pendahuluan Pembelajaran menulis par. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 3(6), 793–800.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55909/jpbs.v3i6.647>
- Anggraeni, R. D., & Nurjanah, F. (2020). Strategi pembelajaran bahasa indonesia menggunakan media quizizz dalam meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas X SMA. *Prosiding Samasta*.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7229>
- Aryanti, S., Hartati, H., Destriana, D., Victorian, A. R., Setiyo, E., Nanda, F. A., Destriani, D., Azhar, S., & Motik, D. (2023). Assistance using mobile learning applications to improve skills physical education teacher in the 4.0 era. *Jurnal Maenpo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 13(2), 188.
<https://doi.org/10.35194/jm.v13i2.3762>
- Atieka, T. A. (2024). *Analisis Penggunaan Quizizz Dalam Peningkatkan Literasi Digital Generasi Z Mendukung SDGs*. 16(November), 177–188. www.quizizz.com
- Banont, A. M. R., & Nur, B. (2024). Pembelajaran Keterampilan Menulis Paragraf Opini Menggunakan Metode Model dan Teknik Tugas Menyalin. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 3(4), 499–508.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55909/jpbs.v3i4.614>
- Hasanah, B. N., & Suhendar, D. (2024). Pembelajaran Keterampilan Menulis Paragraf Induktif Berbasis Paragraf Deduktif Menggunakan Bahan Ajar Pengayaan The Learning Inductive Paragraph Writing Skills Based on Deductive Paragraphs Using Enrichment Teaching Materials PENDAHULUAN Keterampilan menu. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 3(5), 693–700.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55909/jpbs.v3i5.639>
- Hidayati, I. D. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa*. 4(2), 251–257.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Juniarti, R., Andri, R. C., Hargita, B. S., Tuti, R. R., Wahyuni, S., & Oktaviati, R. (2025). Belajar Huruf dengan Augmented Reality di TK Islam Siti Fatimah Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(3), 862–867.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i3.2318>
- Juniarti, R., RM. Chairil Andri, Bhramasty Sandy Hargita, Resti Ries Tuti, Sri Wahyuni, & R. O. (2025). Dari Mainan Menjadi Media Pembelajaran: Transformasi Pengenalan Huruf Dengan Augmented Reality. *JURNAL DIDACTIQUE Bahasa Indonesia*, 6(2), 121–131.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52333/didactique.v6i2.1316>
- Juriati, J., & Muhamad, D. (2022). Efektivitas Teknik Substitusi Numerik dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Paragraf Prosedur. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 85–92.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55909/jpbs.v1i1.15>
- Karmila, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Melalui

- Penerapan Aplikasi Quizizz Siswa SMP. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(1), 51–58. [https://doi.org/https://doi.org/10.62388/jrgi.v3i1.430](https://doi.org/10.62388/jrgi.v3i1.430)
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability*, 13(11), 6436. [https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su13116436](https://doi.org/10.3390/su13116436)
- Mauluddin, I., Zahro, A., & Widayartono, D. (2024). Pembelajaran Menulis Teks Puisi Berbasis Model Akrostik dengan Kartu Kata melalui Media Wordwall. *Diksa : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 13–26. <https://doi.org/10.33369/diksa.v10i1.31661>
- Mudatsir. (2023). Analisis Model Project Based Learning (PJBL) Dengan Memanfaatkan Platform Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Ilmu Pendidikan*, 1(2), 293–303.
- Nurhalyza, A. L. (2024). *The Implementation of Quizizz to Enhance the Grammatical Ability of the Eleventh Graders*. 7(1). <https://doi.org/10.18860/jeasp.v7i1.26664>
- Pamuji, S. S., & Setyami, I. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Guepedia.
- Permana, P., Permatawati, I., & Khoerudin, E. (2023). *Foreign Language Learning Gamification Using Quizizz: A Systematic Review Based on Students' Perception*. 7(2), 233–249.
- Puteri, C. F. A., Ikhtiarti, E., & Rini, S. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung. *PRANALA (Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis)*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.23960/pranala.v7i1.826>
- Ryan, M. D., Aryanti, S., Bayu, W. I., Destriani, D., Solahuddin, S., Azhar, S., & Tuti, R. R. (2024). Implementation of E-Book Flip PDF Professional Sepak Takraw Material for High School Students. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 7(2), 182–189. <https://doi.org/10.26418/jilo.v7i2.89264>
- Sanchez, D. R., Langer, M., & Kaur, R. (2020). Gamification in the classroom: Examining the impact of gamified quizzes on student learning. *Computers & Education*, 144. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103666>
- Soleha, I. M., Jamilah, F., & Susetyo, S. (2024). Development of Feature Based Learning Media Instagram in Learning Writing Procedure Text at SMP Negeri 2 Imogiri Yogyakarta. *Diksa : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 38–50. <https://doi.org/10.33369/diksa.v10i1.35145>
- Suharwipa, M., Utami, I. G. A. L. P., & Santosa, M. H. (2022). *Digital Supplementary Future Tense Material Development Using Quizizz Application for First Year Students*. 29(2), 49–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um047v29i22022p049>
- Utami, R., & Pekalongan, S. M. P. N. (2022). *Jurnal Mutiara Pendidikan Procedure Melalui Media Quizziz Pada Peserta Didik Kelas Ixe Semesrter I Smp Negeri 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2021 / 2022*. 6(2).
- Yunus, C. C., & Hua, T. K. (n.d.). Exploring a Gamified Learning Tool in the ESL Classroom: The Case of Quizizz. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 103–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.81.103.108>