

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII D SMP NEGERI 1 GIRI

Lita Ismania^{a,1}, Agus Mursidi^{b,2}, Miskawi^{c,3*}

^a Universitas PGRI Banyuwangi, Jalan Ikan Tongkol No. 22 Kertosari Banyuwangi, Banyuwangi, 68416, Indonesia

^b Universitas PGRI Banyuwangi, Jalan Ikan Tongkol No. 22 Kertosari Banyuwangi, Banyuwangi, 68416, Indonesia

^c Universitas PGRI Banyuwangi, Jalan Ikan Tongkol No. 22 Kertosari Banyuwangi, Banyuwangi, 68416, Indonesia

¹ litaismania0803@gmail.com ; ² agusmursidi78@gmail.com ³ miskawihistory@gmail.com

* Corresponding Author; Miskawi



Received 8 Mei 2026; accepted 25 Juni 2026; published 30 Juni 2026

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII D SMPN 1 Giri yang disebabkan oleh padatnya materi hafalan serta monotonnya metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh serta seberapa besar penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi *QuizWhizzer* dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa. Pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-experimental Design* (tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*) diterapkan dengan melibatkan sampel jenuh sebanyak 46 siswa. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket minat belajar, sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan uji beda (*Paired Samples T-Test*) berbantuan SPSS versi 27. Hasil analisis deskriptif menunjukkan lonjakan skor rata-rata (*mean*) minat belajar siswa dari 24,83 (*pre-test*) menjadi 35,63 (*post-test*). Pengujian hipotesis menghasilkan nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,0001 < 0,05$, yang didukung data wawancara menunjukkan antusiasme, fokus, dan rasa senang siswa. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* berpengaruh sangat signifikan dan positif terhadap peningkatan minat belajar IPS siswa kelas VIII D di SMPN 1 Giri.

KEYWORDS

Media Pembelajaran
Interaktif
QuizWhizzer
Minat Belajar
Pembelajaran IPS
Gamifikasi

This is an open-
access article under
the CC-BY-SA
license



1. Pendahuluan

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada hakikatnya memegang peranan krusial dalam membekali peserta didik dengan pemahaman kontekstual mengenai fenomena sosial, keterampilan berpikir kritis, serta nilai-nilai karakter kewarganegaraan yang bertanggung jawab di tengah dinamika masyarakat global. Namun, observasi awal dan refleksi empiris di kelas VIII D SMPN 1 Giri menunjukkan realitas yang kontras, di mana proses pembelajaran IPS kerap dihadapkan pada tantangan pelik berupa rendahnya minat belajar siswa secara signifikan. Peserta didik cenderung menunjukkan gejala kebosanan, pasif, kurangnya atensi terhadap penjelasan guru, dan menganggap materi ilmu sosial sebagai hafalan yang kering dan monoton akibat dominannya penerapan metode konvensional seperti ceramah satu arah. Apabila kondisi ini terus dibiarkan tanpa adanya intervensi perbaikan, maka akan berimplikasi langsung pada merosotnya tingkat pemahaman konsep, kurangnya partisipasi aktif, serta tidak tercapainya tujuan instruksional pembelajaran IPS secara optimal (Lestari & Arisona, 2023).

Menyikapi permasalahan tersebut, pemanfaatan inovasi teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi interaktif muncul sebagai salah satu solusi strategis untuk merevitalisasi minat dan keterlibatan kognitif siswa. Salah satu platform digital yang menawarkan pendekatan bermain sambil belajar (*game-based learning*) adalah *QuizWhizzer*. Platform ini memungkinkan perancangan kuis edukatif yang dinamis, dilengkapi dengan visualisasi yang menarik, perolehan umpan balik secara seketika (*real-time feedback*), serta sistem pemeringkatan kompetitif yang terbukti mampu memicu rasa ingin tahu (*curiosity*) dan memelihara gairah belajar peserta didik di dalam kelas (Hidayatika & Nurhamidah, 2024). Kesesuaian antara karakteristik media berbasis teknologi dengan gaya belajar siswa sangat menentukan keberhasilan transformasi perilaku dan pencapaian prestasi akademik yang memuaskan (Batubara & Ariani, 2019; Chatib, 2014).

Eksplorasi literatur menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi dalam pendidikan telah menjadi subjek kajian yang luas dalam satu dekade terakhir. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Alfianistiawati dkk. (2022) menemukan bahwa penerapan platform *QuizWhizzer* mampu mendongkrak motivasi dan keaktifan siswa secara signifikan. Temuan senada juga dikemukakan oleh Purwanti dan Junaidi (2019) yang melaporkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan mampu mengikis kejenuhan dan secara efektif meningkatkan minat belajar IPS pada tingkat sekolah menengah pertama. Lebih lanjut, urgensi pengintegrasian media digital dalam evaluasi pembelajaran juga ditekankan oleh Haptanti dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media yang tepat dapat menjembatani jurang antara materi pelajaran yang abstrak dan pemahaman siswa.

Kendati demikian, telaah mendalam terhadap penelitian-penelitian terdahulu mengindikasikan adanya *research gap* (kesenjangan penelitian). Sebagian besar studi yang telah dipublikasikan masih terfokus pada evaluasi gamifikasi secara umum atau terbatas pada mata pelajaran eksakta dan bahasa. Literatur empiris yang secara spesifik mengkaji pemanfaatan *QuizWhizzer* untuk membedah indikator minat belajar (meliputi perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang) secara spesifik pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP, khususnya di kelas dengan demografi dan karakteristik khas seperti kelas VIII D SMPN 1 Giri, masih sangat terbatas.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, artikel ini hadir untuk menegaskan kebaruan (*novelty*) dengan menguji secara empiris dampak penerapan media interaktif *QuizWhizzer* sebagai instrumen *treatment* yang dijalankan dalam enam kali pertemuan intensif guna memetakan pergeseran tingkat minat belajar siswa secara kuantitatif melalui desain *Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest*. Signifikansi penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan khazanah ilmu pengetahuan, khususnya literatur Pendidikan Sejarah dan Ilmu Pengetahuan Sosial, serta menjadi rujukan praktis bagi praktisi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan bermakna. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh serta seberapa besar tingkat signifikansi penggunaan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII D SMPN 1 Giri.

2. Metodologi Penelitian

Artikel ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design* untuk menguji pengaruh intervensi atau perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian. Desain yang diterapkan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang bertujuan untuk membandingkan kondisi atau variabel terikat (minat belajar) sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2019). Desain penelitian tersebut dapat direpresentasikan melalui the matriks berikut:

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Giri. Penarikan sampel dilakukan menggunakan teknik sampel jenuh (*saturated sampling*), di mana seluruh anggota populasi pada kelas VIII D yang berjumlah 46 siswa ditetapkan sepenuhnya sebagai responden atau sumber data utama penelitian.

Teknik pengumpulan data kuantitatif menggunakan metode angket (kuesioner) berbasis skala Likert untuk mengukur tingkat minat belajar siswa. Pengumpulan data ini ditunjang pula oleh data kualitatif pelengkap melalui metode observasi langsung, wawancara mendalam kepada guru dan perwakilan siswa, serta dokumentasi aktivitas kelas selama *treatment* berlangsung. Instrumen penelitian utama berupa perangkat angket tertulis yang telah diuji validitas butir dan reliabilitas internalnya menggunakan program statistik.

Teknik analisis data kuantitatif dilakukan melalui statistik inferensial parametrik. Sebelum melakukan uji hipotesis, data diuji prasyaratnya terlebih dahulu meliputi uji normalitas sebaran data (*Shapiro Wilk Test*). Pengujian hipotesis utama menggunakan uji beda berpasangan atau *Paired Samples T-Test* pada taraf signifikansi 5% (0,05) berbantuan perangkat lunak SPSS versi 27.

Ketercapaian dan keberhasilan tujuan penelitian ini diukur berdasarkan perbandingan signifikan antara skor rata-rata (*mean*) *pre-test* dan *post-test*. Peningkatan skor minat belajar yang signifikan setelah penggunaan media *QuizWhizzer*, yang didukung oleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) kurang dari 0,05 serta konfirmasi positif dari observasi keterlibatan siswa di kelas, mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut berhasil dan efektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII D di SMPN 1 Giri. Data penelitian diperoleh melalui instrumen angket (kuesioner) yang disebarakan sebelum penerapan media (*pre-test*) dan sesudah penerapan media (*post-test*) dengan subjek penelitian sebanyak 46 siswa (sampel jenuh). Sebelum melakukan pengujian hipotesis, data skor angket minat belajar diuji terlebih dahulu untuk memastikan kualitas instrumen.

1. Uji Validitas

Tabel 4.1 uji validitas

NO.	ITEM	<i>Corrected Item Total</i>	<i>r tabel</i>	Ket.
		<i>Correlation/ r hitung</i>		
1	Soal 1	0,725	0,290	Valid
2	Soal 2	0,585	0,290	Valid
3	Soal 3	0,725	0,290	Valid
4	Soal 4	0,676	0,290	Valid
5	Soal 5	0,704	0,290	Valid
6	Soal 6	0,465	0,290	Valid
7	Soal 7	0,787	0,290	Valid
8	Soal 8	0,700	0,290	Valid
9	Soal 9	0,761	0,290	Valid
10	Soal 10	0,766	0,290	Valid
11	Soal 11	0,644	0,290	Valid
12	Soal 12	0,766	0,290	Valid

Berdasarkan paparan data pada Tabel di atas, dapat dideskripsikan bahwa seluruh butir pernyataan kuesioner memiliki nilai *r* hitung yang berkisar antara 0,465 sampai dengan 0,787. Nilai korelasi tertinggi ditemukan pada Soal 7 dengan nilai *r* hitung sebesar 0,787, sedangkan nilai korelasi terendah ditemukan pada Soal 6 dengan nilai *r* hitung sebesar 0,465. Oleh karena seluruh butir pertanyaan (Soal 1 sampai Soal 12) menghasilkan nilai *r* hitung yang lebih besar dari nilai *r* tabel (0,290) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen kuesioner minat belajar dalam penelitian ini dinyatakan VALID.

2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan analisis uji reliabilitas pada instrument penelitian, dapat dilihat hasil uji reliabilitas pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Uji reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,613	12

dari uji reliabilitas menghasilkan koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,613 (reliabel karena $> 0,60$). Uji normalitas sebaran data menggunakan *Shapiro Wilk* menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik.

Berikut adalah deskripsi perbandingan tingkat minat belajar IPS siswa sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media *QuizWhizzer*.

Tabel 4.3 Rekapitulasi Statistik Deskriptif

Variabel	Responden (N)	Mean	Median	Standar Deviasi
Pre-test	46	24,83	26,00	3,382
Post-test	46	35,63	36,00	3,855

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel di atas, terlihat adanya peningkatan minat belajar siswa setelah diberlakukannya pembelajaran menggunakan media interaktif *QuizWhizzer*. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata (*mean*) antara *pre-test* dan *post-test*.

Pada kondisi awal (*pre-test*), yaitu sebelum diterapkan pembelajaran berbasis *gamification* menggunakan *QuizWhizzer*, skor rata-rata minat belajar siswa kelas VIII D SMPN 1 Giri adalah 24,83 dengan median 26,00. Setelah diberikan intervensi atau perlakuan sebanyak 6 sesi pertemuan, skor rata-rata pada saat *post-test* mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 35,63 dengan median 36,00. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 10,80 poin ini menunjukkan bahwa penerapan media *QuizWhizzer* berhasil mendorong perubahan ke arah yang lebih positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di dalam kelas.

Selanjutnya Untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik parametrik yaitu Uji T Berpasangan (*Paired Samples T-Test*) dengan bantuan program SPSS versi 27. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata minat belajar siswa antara sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan sesudah diberikan perlakuan (*post-test*). Kriteria pengambilan keputusan dalam uji *Paired Samples T-Test* didasarkan pada dua kondisi berikut:

1. Jika nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* < 0,05, maka Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_1) diterima, yang artinya terdapat pengaruh nyata yang signifikan dari pemberian perlakuan.
2. Jika nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* > 0,05, maka Hipotesis Nol (H_0) diterima dan Hipotesis Alternatif (H_1) ditolak, yang artinya tidak terdapat pengaruh dari pemberian perlakuan.

Rangkuman hasil output pengujian hipotesis menggunakan analisis *Paired Samples T-Test* disajikan secara rinci pada Tabel berikut:

Tabel 4.4 Uji hipotesis

Pengukuran	Rata-rata(Mean)	t-hitung	df	Signifikasi Sig.(2-tailed)	Keterangan
Pre-test	24,83	-12,193	45	0,001	H_0 Ditolak/ H_1 Diterima
Post-test	35,63	-12,193	45	0,001	H_0 Ditolak/ H_1 Diterima

Tabel di atas menyajikan hasil uji *Paired Samples T-Test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar IPS siswa antara sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer*.

1. Peningkatan Nilai Rata-rata (*Mean*): Nilai rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan yang nyata, dari 24,83 pada saat *pre-test* naik menjadi 35,63 pada saat *post-test*.
2. Nilai Signifikansi: Nilai *Sig. (2-tailed)* menunjukkan angka 0,001, yang berarti jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan yaitu 0,05 ($0,001 < 0,05$).
3. Nilai t-hitung: Diperoleh nilai t-hitung sebesar -12,193 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 45. Tanda negatif pada nilai t hanya menunjukkan arah perubahan yang meningkat dari *pre-test* ke *post-test*.

Dari penjelasan diatas bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan. Berdasarkan kriteria pengujian, nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* adalah 0,001. Oleh karena nilai tersebut jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu $0,001 < 0,05$ maka secara statistik Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_1) diterima. Artinya, penerapan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* terbukti secara empiris memberikan pengaruh yang nyata atau signifikan dalam meningkatkan minat belajar IPS pada siswa kelas VIII D di SMPN 1 Giri.

Besarnya pengaruh atau peningkatan tersebut dapat dilihat dari dua sisi analisis:

1. Peningkatan Skor Secara Absolut (Selisih Rata-rata):
Nilai rata-rata (*mean*) minat belajar siswa mengalami peningkatan poin Rata-rata skor siswa melonjak dari 24,83 (pada saat *pre-test* sebelum menggunakan *QuizWhizzer*) menjadi 35,63 (pada saat *post-test* setelah perlakuan).
2. Kekuatan Pengaruh Secara Statistik (*Effect Size*):

Lita Ismania et al. (Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii D Smp Negeri 1 Giri)

Merujuk pada nilai t -hitung sebesar -12,193 dengan derajat kebebasan (df) 45, angka tersebut menunjukkan perbedaan yang sangat tajam dan kuat antara kondisi awal dan akhir (tanda negatif hanya menunjukkan arah pergerakan nilai dari tes awal ke tes akhir).

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah disajikan sebelumnya, dapat diketahui bahwa penelitian ini bertujuan untuk membuktikan dua hal utama: pertama, “Apakah Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII D di SMPN 1 Giri” dan Seberapa besar pengaruh tersebut berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, kedua hipotesis tersebut dinyatakan diterima.

Temuan empiris dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji *Paired Samples T-Test* memperoleh nilai t -hitung sebesar -12,193 dengan derajat kebebasan (df) = 45. Pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), nilai t -tabel yang diperoleh adalah 2,014. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai mutlak t -hitung > t -tabel atau $12,193 > 2,014$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 yang menyatakan “Penggunaan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* tidak memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII D SMPN 1 Giri” ditolak, sedangkan H_1 yang menyatakan “Penggunaan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII D SMPN 1 Giri” diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi *QuizWhizzer* memberikan pengaruh yang sangat signifikan dan efektif dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII D di SMPN 1 Giri.

Secara kuantitatif, keberhasilan intervensi ini ditandai dengan tercapainya tolak ukur indikator peningkatan skor rerata (*mean*) yakni melonjak dari 24,83 pada fase *pre-test* (kondisi awal) menjadi 35,63 pada fase *post-test* (kondisi akhir).

Peningkatan tersebut tidak terlepas dari kemampuan platform *QuizWhizzer* dalam merombak paradigma pembelajaran ilmu sosial yang sebelumnya cenderung monoton dan bertumpu pada metode ceramah, menjadi aktivitas kognitif yang rekreatif dan partisipatif melalui sajian visual, sistem pemeringkatan langsung (*real-time leaderboard*), serta umpan balik instan.

Interpretasi akademik terhadap temuan ini mengonfirmasi bahwa stimulasi instruksional yang adaptif terhadap karakteristik psikologis peserta didik (terutama fase remaja awal) memegang peranan esensial dalam membangkitkan gairah kognitif. Sebagaimana ditegaskan oleh Pandaleke (2025), visualisasi konsep melalui elemen grafis dan simulasi interaktif di dalam media digital mampu mengonkritkan materi ajar yang abstrak, sehingga mempermudah pemahaman siswa. Tingginya atensi dan keterlibatan tersebut juga selaras dengan pandangan Ningsih (sebagaimana dikutip dalam rujukan relevan), yang menyatakan bahwa minat belajar berbanding lurus dengan bangkitnya rasa ingin tahu (*curiosity*) dan dorongan berprestasi. Sistem tantangan kuis yang kompetitif secara langsung memicu keaktifan siswa, mengikis kebiasaan mengantuk, dan mengalihkan kepasifan menjadi keterlibatan afektif yang tinggi.

Validitas temuan empiris ini semakin diperkuat oleh konfirmasi data kualitatif dari transkrip wawancara. Sejumlah responden (seperti RA, KZ, dan AF) secara konsisten menyatakan bahwa penerapan kuis digital *QuizWhizzer* menghilangkan kejenuhan. Mereka merasa antusias karena dapat memantau perolehan skor secara transparan, serta terbantu oleh penjelasan langsung (*instant feedback*) apabila terdapat jawaban yang keliru.

Lebih lanjut, keberhasilan penerapan gamifikasi ini juga bersesuaian dan memperluas khazanah literatur dari penelitian terdahulu yang sejenis. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Widihartanto (2024) yang melaporkan efektivitas platform *QuizWhizzer* dalam mendongkrak minat belajar siswa pada jenjang sekolah menengah pertama. Hal ini juga didukung oleh riset Alfahmi (2025) yang menyimpulkan bahwa pengintegrasian media interaktif berbasis gamifikasi mampu menstimulasi motivasi dan partisipasi aktif peserta didik secara optimal dalam pembelajaran IPS. Dengan tercapainya seluruh indikator tolak ukur peningkatan maupun kesesuaian dengan kajian teoretis, penggunaan media *QuizWhizzer* terbukti valid dan berhasil mencapai tujuan pemecahan masalah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis, serta pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat minat belajar mata pelajaran IPS antara sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* pada siswa kelas VIII D di SMP Negeri 1 Giri. Penggunaan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* terbukti memberikan pengaruh yang besar dan positif dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa, yang ditunjukkan oleh lonjakan skor rata-rata (*mean*) minat belajar siswa secara empiris sebesar 10,80 poin, yakni melonjak dari 24,83 pada saat *pre-test* menjadi 35,63 pada saat *post-test*.

Peningkatan minat belajar tersebut didorong oleh penerapan metode *gamification* di dalam platform *QuizWhizzer* yang mampu memvisualisasikan materi ilmu sosial (seperti sejarah dan sosiologi) secara konkret, bervariasi, dan bermakna. Suasana kompetisi yang sehat melalui pemunculan papan peringkat (*leaderboard*) secara

real-time, perolehan poin yang atraktif, serta adanya umpan balik instan (*instant feedback*) berhasil menghilangkan kejenuhan siswa. Sistem ini secara efektif mampu merangsang rasa ingin tahu, memicu pelepasan dopamin, serta memperkuat keterlibatan kognitif maupun emosional siswa, sehingga mereka menjadi lebih antusias, fokus, dan bergairah dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Referensi

- Alfahmi, W. (2025). Penerapan quizwhizzer sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran ips di kelas viii. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 3(6).
- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Digital dalam Pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i72022p698-706>
- Astrayana, A., Hamsiah, A., & Rosmawati, R. (2025). Pengaruh Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Sumanna. *Bosowa Journal of Education*, 6(1), 167-172. <https://doi.org/10.35965/bje.v6i1.6112>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model pengembangan media pembelajaran adaptif di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33-46.
- Chatib, M. (2014). *Gurunya manusia: Menjadikan semua anak spesial dan semua anak juara*. Mizan-Kaifa.
- Haptanti, FS., Hikmah, M., & Basuki, IA. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Sastra dan Seni Bahasa*, 4 (9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- 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. <https://doi.org/10.21009/AKSIS.080106>
- Lestari, S., & Arisona, R. D. (2023). Analisis rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 145-158.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Bantul. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 28–33.
- Pandaleke, R. (2025). Visualisasi konsep dan diagram dalam media pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 3(2), 120-134.
- Purwanti, E., & Junaidi, J. (2019). Penggunaan media berbasis game edukasi terhadap peningkatan minat belajar IPS siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 3(2), 88-95.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Widihartanto, P. C. (2024). Pengaruh penggunaan Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPN 57 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(3), 210-222.