

# The Influence of Using Quizwhizzer Website-Based Learning Media on Students' Learning Motivation in Economics Subjects

Indah Dwi Jaya<sup>1</sup>, Deskoni<sup>2</sup>  
Universitas Sriwijaya<sup>1,2</sup>  
\*E-mail: [jayaindahdwi@gmail.com](mailto:jayaindahdwi@gmail.com)

## Abstract

This study examines the effect of Quizwhizzer, a web-based interactive learning platform, on students' learning motivation in Economics at SMA Negeri 12 Palembang. Using a quantitative approach with a pre-experimental One Shot Case Study design, the research involved 33 students from class XI.4 as participants. Data were collected through a 30-item learning-motivation questionnaire and structured classroom observations aimed at capturing students' behavioral and affective engagement. The findings indicate a substantial improvement in learning motivation following the implementation of Quizwhizzer. The mean motivation score increased from 77.23% at the pre-treatment stage to 85.24% at the post-treatment stage, with all students falling into the "good" to "very good" categories after the intervention. Observational results further reinforce these findings by showing noticeable growth in students' activeness, concentration, enthusiasm, and readiness to participate during the learning process. These outcomes highlight the effectiveness of Quizwhizzer's gamification features—such as points, leaderboards, and real-time feedback—in stimulating students' intrinsic motivation and creating a more dynamic and enjoyable learning environment. Overall, the study concludes that Quizwhizzer is a highly beneficial digital learning medium that enhances student motivation and supports more interactive, engaging, and relevant Economics instruction in the digital era.

**Keywords:** Quizwhizzer, Digital Learning Media, Learning Motivation, Economics Education, Gamification, Interactive Learning, Web-Based Instruction.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kemudahan akses internet, ketersediaan perangkat digital, dan munculnya berbagai platform pembelajaran interaktif mendorong transformasi metode mengajar di sekolah-sekolah. Pendidikan tidak lagi hanya menekankan penyampaian materi secara konvensional, tetapi menuntut pembelajaran yang lebih fleksibel, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa proses pembelajaran harus mendorong peserta didik aktif mengembangkan potensi intelektual, spiritual, dan keterampilannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, integrasi teknologi menjadi kebutuhan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan membangun karakter generasi yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Salah satu unsur penting dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta keterlibatan peserta didik. Media

berbasis teknologi terbukti membantu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, menarik, dan menantang, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Pada mata pelajaran Ekonomi, tantangan utamanya terletak pada karakter materi yang teoritis dan memerlukan kemampuan analitis. Ketika pembelajaran hanya mengandalkan ceramah atau buku teks, peserta didik cenderung mengalami kejenuhan, kurang memahami konsep, dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Kondisi ini juga terjadi di SMA Negeri 12 Palembang, di mana pembelajaran Ekonomi masih dominan menggunakan media seperti buku cetak, LKS, *PowerPoint*, atau video pembelajaran, sementara penggunaan media digital interaktif seperti *Quizwhizzer* sangat jarang dilakukan. Banyak siswa mengaku merasa bosan, sulit memahami materi, dan kurang bersemangat untuk belajar secara mandiri.

Dalam konteks tersebut, *Quizwhizzer*, sebuah platform pembelajaran berbasis game (*game-based learning*), menjadi alternatif inovatif yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Quizwhizzer* menyajikan kuis dalam bentuk papan permainan digital, memungkinkan siswa bergerak secara virtual berdasarkan jawaban yang mereka berikan. Fitur seperti *leaderboard*, avatar, dan umpan balik langsung dapat meningkatkan semangat kompetitif, pengalaman belajar yang menyenangkan, serta memperkuat pemahaman siswa. Selain itu, elemen permainan membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, memotivasi, dan tidak monoton. Media ini juga selaras dengan karakteristik peserta didik generasi digital yang cenderung menyukai visual interaktif dan pengalaman belajar yang menantang.

Motivasi belajar merupakan faktor fundamental yang menentukan kualitas dan keberhasilan akademik peserta didik. Tanpa adanya motivasi yang memadai, siswa cenderung menunjukkan perilaku belajar yang pasif, kurang fokus, minim partisipasi, dan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan kemampuan kognitif maupun afektif siswa, karena proses belajar tidak lagi dipandu oleh dorongan internal untuk memahami materi, melainkan hanya memenuhi tuntutan formal. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game memiliki peran signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar. Media jenis ini bekerja melalui mekanisme psikologis seperti peningkatan perhatian, stimulasi rasa ingin tahu, penyediaan pengalaman belajar yang menantang namun menyenangkan, serta pemberian kepuasan melalui sistem umpan balik instan. Gamifikasi terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, kompetitif secara positif, dan mendorong keterlibatan penuh siswa dalam proses pembelajaran.

Namun, temuan pra-penelitian di SMA Negeri 12 Palembang mengungkapkan bahwa seluruh peserta didik (100%) belum familiar dengan penggunaan *Quizwhizzer* sebagai media pembelajaran, dan sebagian besar menyatakan bahwa media tersebut tampak sulit digunakan karena belum pernah dicoba secara langsung. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi penggunaan media digital interaktif dan pengalaman nyata siswa dalam memanfaatkannya. Oleh sebab itu, implementasi langsung *Quizwhizzer* menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Ekonomi yang sering dianggap abstrak dan kurang menarik oleh peserta didik. Evaluasi empiris dibutuhkan untuk memastikan apakah media ini mampu memberikan dampak nyata terhadap dorongan belajar, keterlibatan kelas, serta kualitas pengalaman belajar siswa.

Berangkat dari urgensi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah penggunaan media pembelajaran berbasis website *Quizwhizzer* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 12 Palembang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terkait inovasi media pembelajaran digital, serta menjadi acuan bagi pendidik dalam memilih strategi dan teknologi yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental jenis *One-Shot Case Study*, yaitu suatu desain yang memberikan perlakuan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding. Pada desain ini, peserta didik menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis website *Quizwhizzer*, kemudian dilakukan observasi dan pengukuran motivasi belajar setelah perlakuan diberikan. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan melihat pengaruh langsung penggunaan media *Quizwhizzer* terhadap motivasi belajar siswa yang sebelumnya belum pernah menggunakan media tersebut dalam pembelajaran Ekonomi di sekolah.

Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 12 Palembang tahun ajaran 2025/2026. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan utama adalah memilih kelas yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah serta belum familiar dengan media pembelajaran berbasis website. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal bersama guru mata pelajaran Ekonomi, kelas XI.4 ditetapkan sebagai kelas eksperimen karena menunjukkan karakteristik tersebut. Sampel terdiri atas 32 peserta didik dan seluruhnya mengikuti perlakuan serta pengisian instrumen penelitian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Quizwhizzer*. Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno yang mencakup hasrat untuk berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar kondusif. Setiap item disusun menggunakan skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Sebelum digunakan, angket divalidasi oleh ahli instrumen, kemudian diuji coba pada kelas non-sampel.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil

#### a. Uji Instrumen Hasil Validitas

Peneliti melakukan olah data uji validitas dengan angket yang dilakukan di kelas XI.2 berjumlah 33 responden yang bukan sampel dari penelitian ini. Setelah dilakukan uji coba di kelas non sampel, selanjutnya dilakukan analisis validitas instrumen angket dengan membandingkan rhitung dan  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh hasil 30 item pernyataan valid dan 2 item pernyataan tidak valid. Item pernyataan yang dinyatakan valid akan digunakan dalam penelitian sebagai alat ukur motivasi belajar siswa, sedangkan item yang dinyatakan tidak valid maka tidak dapat digunakan dalam penelitian.

#### b. Uji Instrumen Hasil Reliabilitas

Tabel 1.  
Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Instrumen	$r_{11}$	$r_{tabel}$	Interpretasi
32	0,8752	0,70	Reliabel

Sumber : Data Peneliti, 2025

Berdasarkan hasil uji coba angket yang telah dilakukan, diketahui bahwa dari 32 butir soal pernyataan anget 2 diantaranya dinyatakan tidak valid, sehingga dalam penelitian ini hanya 30 butir soal pernyataan yang akan digunakan dengan reliabilitas angket yaitu  $0,8752 > r_{tabel}$  sebesar 0,70 sehingga dapat disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

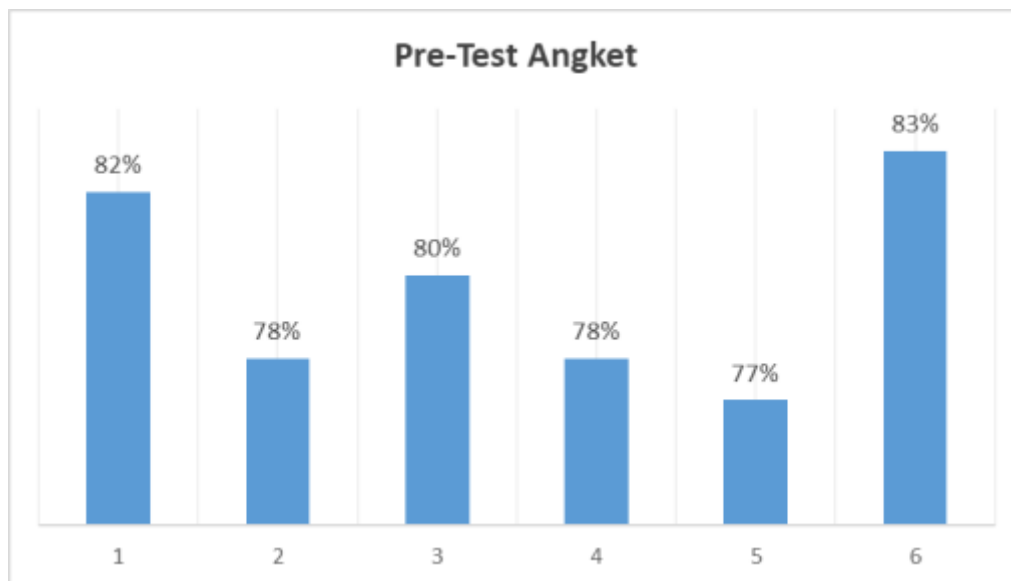
### c. Deskripsi Hasil Data Angket Motivasi Belajar

Tabel 2.  
Kategori Angket Motivasi Belajar (Awal)

Rentan Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase
86 - 100	Sangat Baik	1	3,22%
76 - 85	Baik	20	64,52%
60 - 75	Cukup	10	32,26%
47 - 59	Kurang	0	0%
<46	Sangat Kurang	0	0%
<b>Jumlah</b>		31	100%

Sumber : Data Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data angket awal motivasi belajar sebelum diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran berbasis website Quizwhizzer pada peserta didik kelas XI.4 menunjukkan bahwa sebanyak 1 peserta didik dengan persentase 3,22% dalam kategori sangat baik. Selain itu, 20 peserta didik dengan persentase 64,52% dalam kategori baik dan sisanya berjumlah 10 peserta didik dengan persentase 32, 26% dalam kategori cukup. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis website Quizwhizzer terkategori baik dengan tingkat persentase rerata sebesar 77,23%.



Gambar 1. Hasil Angket Motivasi Belajar Awal

Berdasarkan gambar diatas, diperoleh data bahwa keenam indikator motivasi belajar memiliki rentang persentase antara 77% - 83% yang dikategorikan baik. Dapat diketahui persentase indikator keenam yakni lingkungan yang kondusif memperoleh persentase tertinggi, yaitu sebesar 83% tergolong dalam kategori baik. Selanjutnya, indikator pertama yakni adanya hasrat dan keinginan berhasil memperoleh persentase 82%. Selanjutnya, indikator ketiga yakni adanya harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang memperoleh persentase sebesar 80%. Selanjutnya pada indikator kedua dan keempat yakni adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar serta adanya penghargaan dalam belajar masing-masing menunjukkan persentase 78%. Sementara itu, indikator kelima yakni adanya kegiatan yang menarik dalam belajar menunjukkan persentase terendah yaitu sebesar 77%.

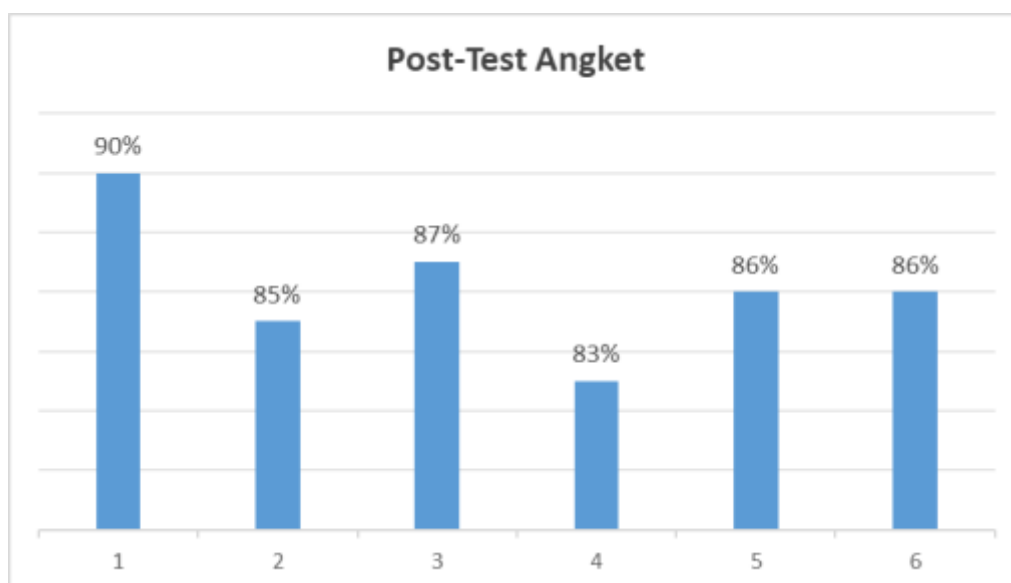
Berdasarkan data hasil angket per indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis website Quizwhizzer berada pada kategori baik.

Tabel 3.  
Kategori Angket Motivasi Belajar (Akhir)

Rentan Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase
86 - 100	Sangat Baik	12	38,70%
76 - 85	Baik	19	61,30%
60 - 75	Cukup	0	0%
47 - 59	Kurang	0	0%
<46	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		31	100%

Sumber : Data Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data hasil angket akhir motivasi belajar peserta didik kelas XI.4. Diketahui bahwa sebanyak 12 peserta didik dengan persentase 38,70% dalam kategori sangat baik dan 19 peserta didik dengan persentase 61,30 dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis website Quizwhizzer, dengan rata-rata persentase sebesar 85,24% dalam kategori baik.



Gambar 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Akhir

Berdasarkan gambar diatas, terlihat data persentase pada setiap indikator motivasi belajar. Indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil menunjukkan persentase tertinggi yaitu sebesar 90% terkategori sangat baik. Selanjutnya, indikator ketiga yakni adanya harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang menunjukkan persentase sebesar 87%. Selanjutnya kedia indikator pada indikator kelima dan keenam yakni adanya kegiatan yang menarik dalam belajar serta lingkungan yang kondusif masing-masing memperoleh persentase sebesar 86%. Kemudian, pada indikator kedua yakni adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar menunjukkan persentase sebesar 85%. Dan indikator keempat yakni adanya penghargaan dalam belajar menunjukkan persentase sebesar 83%. Berdasarkan data

hasil angket per indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis website Quizwhizzer berada dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik jika dibandingkan dengan kondisi sebelum diberikan perlakuan.

Berikut ini merupakan perbandingan tingkat motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis website Quizwhizzer dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.  
Hasil Angket Motivasi Belajar Awal dan Akhir

Data	Skor Terkecil	Skor Terbesar	Rerata Skor
Angket Awal	66,66%	84,16%	77,23%
Angket Akhir	79,16%	91,66%	85,24%

Sumber : Data Peneliti, 2025

Berdasarkan data pada tabel diatas, terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis website Quizwhizzer. Rata-rata skor motivasi belajar pada saat angket awal (sebelum perlakuan) ialah sebesar 77,23%. sedangkan rata-rata skor pada saat angket akhir (setelah perlakuan) mengalami peningkatan menjadi 85,24%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis website Quizwhizzer berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di kelas XI.4.

Tabel 5.  
Hasil Observasi Penggunaa Media Pembelajaran Berbasis *Website Quizwhizzer*

Pertemuan	Persentase
Pertama	87%
Kedua	93%
Ketiga	96%
Rata-rata	92%

Sumber : Data Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel 5, pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga menunjukkan peningkatan dengan rata-rata sebesar 92%. Persentase tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar aktivitas pembelajaran menggunakan media Quizwhizzer telah terlaksana sesuai dengan perencanaan dan berjalan optimal. Tingginya hasil keterlaksanaan ini menunjukkan penerapan media pembelajaran berbasis website Quizwhizzer dalam proses pembelajaran di kelas XI.4 berjalan dengan baik dan mendukung peningkatan motivasi belajar siswa.

#### d. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data angket terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui apakah data angket yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data yang dilakukan dengan menggunakan rumus liliefors. Berdasarkan hasil perbandingan Lhitung dan Ltabel dengan tabel signifikansi 5% diketahui bahwa sebagai berikut:

Tabel 6.  
Hasil Uji Normalitas Data

Perlakuan	<i>L</i> <sub>hitung</sub>	<i>L</i> <sub>tabel</sub>	Keterangan
Angket Awal	0.123	0.159	Data berdistribusi
Angket Akhir	0.114	0.159	normal

Sumber : Data Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel 6. dapat diketahui bahwa nilai *L*<sub>hitung</sub> untuk angket awal adalah 0.123, sedangkan untuk angket akhir sebesar 0.114. Hal ini menunjukkan bahwa baik hasil angket awal maupun hasil angket akhir memiliki nilai *L*<sub>hitung</sub> yang lebih kecil dari *L*<sub>tabel</sub> pada tingkat signifikansi 5%. Dengan demikian, data angket awal dan akhir berdistribusi normal.

#### e. Uji Hipotesis

Uji paired sample t-test dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil perhitungan diatas, diperoleh nilai *t*<sub>hitung</sub> sebesar dengan derajat kebebasan (*df*) = *N*-1 = 30 pada tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *t*<sub>hitung</sub> > *t*<sub>tabel</sub> yaitu 25,478 > 1,697 sehingga *H*<sub>0</sub> ditolak dan *H*<sub>a</sub> diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis website Quizwhizzer terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 12 Palembang.

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar awal dan akhir, ditemukan adanya perbedaan hasil antara sebelum dan sesudah perlakuan media pembelajaran berbasis website Quizwhizzer dengan persentase 77,23%. dan setelah diberikan perlakuan media pembelajaran berbasis website Quizwhizzer meningkat dengan rerata persentase angket akhir sebesar 85,24% hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rerata sebesar 8,01%. Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat setelah diberi perlakuan media pembelajaran berbasis website Quizwhizzer di kelas XI.4 SMA Negeri 12 Palembang.

### Simpulan

Secara analitis, peningkatan motivasi belajar ini juga dapat dipahami sebagai hasil dari perubahan paradigma pembelajaran dari teacher centered menjadi student centered. Quizwhizzer memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif melalui interaksi digital, pemecahan masalah cepat, serta kompetisi akademik yang terukur. Dengan kata lain, media ini berhasil mengalihkan proses pembelajaran dari yang bersifat pasif menuju model yang lebih partisipatif dan berorientasi pengalaman. Dalam konteks pembelajaran Ekonomi yang cenderung abstrak dan konseptual, penggunaan platform berbasis game terbukti mampu mengkonkretkan materi, mengaktifkan skema berpikir siswa, serta membantu mereka menginternalisasi konsep secara lebih mendalam.

Dapat disimpulkan, hasil penelitian ini secara kuat membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis website Quizwhizzer layak dijadikan alternatif utama dalam pembelajaran Ekonomi maupun mata pelajaran lain yang memerlukan peningkatan motivasi belajar. Media ini tidak hanya meningkatkan aspek afektif siswa, tetapi juga berpotensi memperbaiki proses dan hasil belajar pada aspek kognitif dan psikomotor. Dengan demikian, integrasi media digital interaktif seperti Quizwhizzer merepresentasikan strategi pembelajaran yang relevan di era digital, selaras dengan tuntutan pendidikan modern yang menekankan kreativitas, keterlibatan aktif, dan adaptasi teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

### Daftar Rujukan

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, D. A., & Wijayanti, W. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(2), 145–153.

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 55–66.
- Hamalik, O. (2012). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Handayani, A., & Ramadhan, F. (2022). Pengaruh Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 77–88.
- Hapsari, R., & Hayati, N. (2023). Gamifikasi dalam Pembelajaran: Pengaruhnya terhadap Motivasi Berprestasi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 22–31.
- Krismony, et al. (2020). Instrumen Motivasi Belajar untuk Jenjang Menengah. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 4(3), 210–220.
- Purwanto. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramadan, dkk. (2024). Observasi Perilaku Belajar dalam Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 33–45.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafitri, M., & Nasution, R. (2024). Pengaruh Platform Kuis Digital terhadap Kepercayaan Diri dan Kesiapan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(2), 95–104.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya, D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizwhizzer dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Digital*, 9(2), 134–142.