

PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR***THE USE OF QUIZIZZ APPLICATION ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING OUTCOMES*****Firda Hayati¹, Miladiah Nur², Oman Farhurohman³**UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten^{1,2,3}firdahayati08@gmail.com¹, miladiahnur28@gmail.com², omanfarhurohman@uinbanten.ac.id³**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar melalui pendekatan studi literatur. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara interaktif dan menyenangkan. Kajian ini dilakukan dengan menganalisis delapan artikel ilmiah yang relevan, terbit dalam kurun waktu empat tahun terakhir, dan membahas implementasi Quizizz dalam pembelajaran tingkat dasar. Peneliti menggunakan pendekatan studi literatur, mengumpulkan sumber dari buku-buku dan artikel ilmiah, yang berfungsi sebagai data untuk analisis dan penarikan kesimpulan. Dalam studi literatur, tidak ada lokasi penelitian yang ditentukan karena semua data bersumber dari literatur sebelumnya yang terkait dengan tema Artikel. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil sintesis menunjukkan penggunaan Quizizz memiliki dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa, terutama dalam aspek kognitif seperti pemahaman konsep dan motivasi belajar. Secara teoritis, efektivitas Quizizz dijelaskan melalui pendekatan behavioristik, melalui penguatan positif dari skor dan umpan balik instan, serta konstruktivistik, yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa Quizizz dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal. Implikasi praktis dari kajian ini mencakup perlunya pelatihan guru dalam menyusun soal berbasis digital serta dukungan infrastruktur teknologi di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Quizizz, Hasil Belajar, Media Digital, Sekolah Dasar***ABSTRACT**

This study aims to examine the effect of using the Quizizz application on elementary school students' learning outcomes through a literature study approach. Quizizz is a gamification-based learning platform that allows learning to take place interactively and enjoyably. This study was conducted by analyzing eight relevant scientific articles, published in the last four years, and discussing the implementation of Quizizz in elementary school learning. The researcher used a literature study approach, collected sources from books and scientific articles, which functioned as data for analysis and drawing conclusions. In the Literature study, there was no specified research location because all data came from previous literature related to the theme of the Article. The data collection technique used in this study was documentation. The data analysis techniques used included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the synthesis showed that the use of Quizizz had a positive impact on improving student learning outcomes, especially in cognitive aspects such as understanding concepts and learning motivation. Theoretically, the effectiveness of Quizizz is explained through a behavioristic approach, through positive reinforcement of scores and instant feedback, and constructivism, which emphasizes the active involvement of students in the learning process. These findings indicate that Quizizz can be used as an alternative innovative learning media that supports the achievement of optimal learning outcomes. The practical implications of this study include the need for teacher training in compiling digital-based questions and support for technological infrastructure in elementary schools.

Keywords: *Quizizz, Learning Outcomes, Digital Media, Elementary Education.*

PENDAHULUAN

Sebagai makhluk pembelajar, manusia secara alami terlibat dalam proses belajar sepanjang hayat. Menurut Ulfah, belajar merupakan suatu proses di mana individu mengalami transformasi perilaku sebagai hasil dari pengalaman yang dialaminya. Transformasi ini mencakup aspek-aspek seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta internalisasi nilai-nilai positif. Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting untuk menilai keberhasilan pembelajaran. Menurut Mayasari, hasil belajar yang optimal tercermin dalam prestasi akademik yang tinggi serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Ulfah & Arifudin, 2021).

Tingkat keberhasilan pembelajaran dapat diamati dari kemampuan siswa dalam mengupgrade pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara seimbang. Bloom membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah utama: psikomotorik (keterampilan), afektif (sikap), dan kognitif (pengetahuan). Nana Sudjana menambahkan bahwa ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan memahami apa yang dipelajari. Ketiga ranah tersebut perlu berkembang secara harmonis agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara utuh. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa sekolah dasar yang belum menunjukkan pencapaian maksimal, khususnya dalam ranah kognitif (Barseli et al., 2018).

Hasil belajar mencerminkan efektivitas pembelajaran dan berkaitan erat dengan kemampuan memahami konsep, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, evaluasi hasil belajar melalui metode formatif maupun sumatif seperti tes tertulis, observasi, dan penilaian kinerja menjadi penting untuk mengukur sejauh mana siswa mengalami perkembangan yang bermakna (Gianistika et al., 2021).

Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa pencapaian hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah. Nilai rata-rata pada beberapa mata pelajaran inti, seperti IPA dan matematika, belum mencapai standar minimum (KKM). (Asta et al., 2015) menemukan bahwa hasil belajar IPA rata-rata siswa hanya 62,7, sementara KKM yang ditetapkan adalah 65. Penggunaan metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan minim inovasi menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap permasalahan tersebut.

Untuk menyelesaikan masalah ini, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk membangun suasana pembelajaran yang interaktif serta menarik, guna meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Sebagai contoh media digital yang saat ini banyak diterapkan adalah aplikasi Quizizz, yang memadukan kuis interaktif dengan elemen gamifikasi. Fitur-fitur seperti sistem skor, batas waktu, dan *leader board* menciptakan kondisi belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keinginan dan partisipasi siswa secara signifikan (FN et al., 2023).

Quizizz adalah salah satu terobosan dalam media untuk mengevaluasi hasil belajar. Terdapat berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan, seperti pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan isian, dan juga pertanyaan esai. Aplikasi ini bisa diakses di mana saja siswa berada. Berbagai penelitian telah mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek kognitif dan afektif. Meskipun demikian, kajian literatur yang secara khusus menelaah penerapan Quizizz dalam konteks pendidikan sekolah dasar masih termasuk dalam kategori terbatas. Akibatnya, artikel ini bertujuan untuk menyusun sebuah kajian sistematis terhadap sejumlah penelitian yang mengulas dampak pemanfaatan aplikasi Quizizz terhadap pencapaian hasil belajar siswa pada tingkat sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai panduan bagi para guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih kreatif, efisien, dan tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini melakukan studi literatur sebagai desain utama, dengan fokus pada pengumpulan, analisis, dan evaluasi terhadap data sekunder yang diperoleh dari sejumlah jurnal nasional yang diterbitkan dalam kurun waktu empat tahun terakhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menelaah delapan artikel-artikel ilmiah melalui berbagai sumber terpercaya seperti Google Scholar, dan juga repositori institusi pendidikan. Untuk mempermudah proses analisis, artikel yang relevan diklasifikasikan dalam bentuk matriks *State of the Art* berdasarkan kesesuaian tema, metodologi dan temuan masing-masing.

Dengan menggunakan pendekatan studi literatur, peneliti mengumpulkan sumber dari buku-buku dan artikel ilmiah, yang berfungsi sebagai data untuk analisis dan penarikan kesimpulan. Dalam studi literatur, tidak ada lokasi penelitian yang ditentukan karena semua data bersumber dari literatur sebelumnya yang terkait dengan tema artikel. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Prosedur dalam studi ini terdiri dari beberapa tahap sistematis, dimulai dari identifikasi topik yang berfokus pada hasil belajar siswa sekolah dasar melalui penggunaan media digital interaktif, khususnya aplikasi Quizizz. Lalu, dilanjutkan dengan akuisisi artikel, pengkategorian literatur menurut relevansi, serta penyusunan sintesis tematik yang menyoroti poin-poin penting dari tiap studi terdahulu. Peneliti bertindak langsung sebagai instrumen utama dalam seleksi dan analisis data, dengan menerapkan metode analisis deskriptif mendalam dan evaluasi istilah secara kontekstual. Tujuan dari pendekatan literatur ini adalah tidak hanya untuk merangkum temuan sebelumnya, tetapi juga untuk memperluas wawasan peneliti terhadap perkembangan ilmu, baik eksplisit maupun implisit, dalam konteks hasil belajar berbasis media digital. Kajian ini juga memperhatikan konteks penerapan, keakuratan data, dan signifikansi temuan dari setiap literatur yang dianalisis. (Fadiyah et al., 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar merupakan indikator utama yang menggambarkan tingkat pencapaian siswa setelah menjalani proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Hasil dari proses belajar ini mencerminkan keberhasilan siswa dalam memahami, menguasai, serta mengaplikasikan materi yang telah disampaikan oleh guru (Gunawan et al., 2018). Proses pembelajaran siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Salah satu aspek internal yang penting adalah faktor fisiologis, yaitu kondisi kesehatan dan kebugaran fisik siswa. Siswa yang memiliki kondisi fisik yang baik cenderung lebih mampu berkonsentrasi dan mengikuti pembelajaran secara optimal. Selain itu, faktor psikologis juga memainkan peranan besar, mencakup perhatian, minat, bakat, dan kesiapan mental siswa. Apabila siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran serta kesiapan mental yang baik, maka ia akan lebih mudah memahami materi dan aktif dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan belajar siswa. Beberapa komponen penting dalam faktor eksternal antara lain adalah kurikulum dan metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Kurikulum yang sesuai dan metode pengajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, interaksi antarwarga sekolah, seperti hubungan antara guru dan siswa maupun antarsiswa, turut berpengaruh terhadap kenyamanan dan semangat belajar siswa. Fasilitas pembelajaran juga menjadi aspek penting, mencakup ketersediaan alat peraga, ruang kelas yang kondusif, dan akses terhadap perpustakaan atau sumber belajar lainnya. Terakhir, tingkat disiplin dan iklim

belajar yang tercipta di lingkungan sekolah juga memegang peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang positif dan mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh (Salsabila & Puspitasari, 2020).

Dalam konteks pembelajaran modern, salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Media interaktif memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih atraktif, partisipatif, dan bermakna. Salah satu media yang banyak digunakan di lingkungan pendidikan dasar adalah aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran digital berbasis kuis yang mengadopsi pendekatan gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks pendidikan. Pendekatan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan semangat berkompetisi yang sehat di kalangan siswa. Selain itu, Quizizz juga berperan dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari secara lebih mendalam (Janah et al., 2025).

Aplikasi ini lazim digunakan dalam mata pelajaran seperti matematika, bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Proses penggunaannya relatif sederhana dan mudah diakses. Guru terlebih dahulu membuat akun, menyusun soal kuis dengan fitur yang tersedia di platform, lalu membagikan kode akses atau PIN kepada siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa mengakses kuis melalui perangkat pribadi seperti smartphone, kemudian menjawab pertanyaan yang ditampilkan melalui layar utama guru yang terhubung ke LCD. Penilaian dilakukan secara otomatis berdasarkan ketepatan dan kecepatan jawaban, dan skor ditampilkan secara langsung, sehingga menciptakan dinamika kompetisi yang mendorong siswa untuk lebih aktif. Selain mode individu, Quizizz juga menyediakan mode permainan kelompok, yang memungkinkan siswa berdiskusi dan berkolaborasi dalam menyelesaikan soal (Tazkiyah & Isro, 2021). Hal ini turut mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja sama dalam tim, dua aspek penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan hasil analisis dari berbagai penelitian, mayoritas studi menyimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Efektivitas penggunaan aplikasi ini sering diukur dengan membandingkan skor sebelum tes dan sesudah tes, yang menunjukkan peningkatan yang konsisten sesudah penerapan Quizizz pada pembelajaran. Beberapa temuan hasil analisis dari artikel-artikel yang dikaji dalam studi ini disajikan sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Analisis dari Studi Literatur: Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

No	Judul Artikel	Penulis	Hasil Analisis Artikel
1	<i>Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar</i>	Rahma Annisa dan Erwin	Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain <i>Non-Equivalent Control Group</i> . Dalam pelaksanaannya, dilakukan pengukuran melalui pretest dan posttest untuk mengevaluasi perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan dari penelitian mengindikasikan bahwa penerapan aplikasi Quizizz

			mampu meningkatkan interaksi siswa melalui tampilan teks dan gambar yang menarik serta kuis dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Quizizz dapat memicu motivasi siswa, memperbaiki pemahaman konsep yang sebelumnya kurang, serta secara keseluruhan meningkatkan hasil belajar IPA. Oleh karena itu, penerapan aplikasi Quizizz berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa (Annisa & Erwin, 2021).
2	<i>Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar</i>	Handina dan Parisu	Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan melibatkan 20 siswa dari kelas VI sebagai peserta. Berdasarkan pengamatan dan analisis data yang dilakukan, ditemukan adanya pertumbuhan yang signifikan dalam partisipasi aktif para siswa setelah penerapan Quizizz sebagai alat pembelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan semangat, perhatian, dan keterlibatan dalam diskusi kelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis Quizizz sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses belajar, yang pada gilirannya memberikan dampak positif terhadap perkembangan hasil belajar mereka (Handina & Parisu, 2025).
3	<i>Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Duri Kepa 03</i>	Pangaribuan, Melinda Tesalonika, and Oktian Fajar Nugroho	Penelitian ini menggunakan metode survei yang didasarkan pada pendekatan kuantitatif. Hasilnya menunjukkan peningkatan minat belajar yang dihasilkan melalui penggunaan Quizizz dan memberikan pengaruh yang positif terhadap pencapaian belajar siswa secara menyeluruh (Pangaribuan & Nugroho, 2024).
4	<i>Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar</i>	Ashimatul Wardah Al Mawaddah, M Thamrin Hidayat, Siti M. Amin, dan Sri Hartatik	Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental, tepatnya menggunakan desain satu kelompok dengan pretest dan posttest. Berdasarkan temuan dari analisis data, skor rata-rata pretest mengalami

			peningkatan dari 65,19 menjadi 88,08 pada posttest. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran online secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika (Al Mawaddah et al., 2021).
5	<i>Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas V SD</i>	Moch Chabib Dwi Kurniawan dan M. Misbachul Huda	Penelitian ini menerapkan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain kelompok kontrol yang melibatkan pretest dan posttest. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa Quizizz, sebagai media pembelajaran interaktif, terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi soal yang berasal dari buku teks. Dengan demikian, Penggunaan Quizizz sebagai media latihan soal juga berperan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar (Kurniawan & Huda, 2021).
6	<i>Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar</i>	Saphira Aulia Ramadhani dan Dikin Rukmana	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui desain kelompok kontrol dengan pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam proses belajar mengajar berhasil menggeser fokus perhatian dari guru menjadi lebih berorientasi pada siswa. Hal ini tercermin dari peningkatan keterlibatan dan aktivitas siswa selama pembelajaran. Temuan ini menguatkan bahwa pemanfaatan Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa (Ramadhani & Rukmana, 2022)
7	<i>Pengaruh Model PJBL Berbantuan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD</i>	Rizka Mei Wulandari, Erna Zumrotun, Dwiana Asih Wiranti	Penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif dengan desain eksperimen satu kelompok pretest-posttest. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menerapkan model Project-Based Learning (PJBL) yang didukung oleh alat pembelajaran interaktif berupa Quizizz.

			Kegiatan penelitian dilakukan dengan fokus pada pengajaran mengenai kalimat utama dalam paragraf. Analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan model PJBL yang dibantu oleh Quizizz memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz dalam kerangka PJBL terbukti sebagai sebuah metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Wulandari et al., 2024).
8	<i>Pengaruh Quizizz Sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswapada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar</i>	Marsya Dara Azzahra, Puri Pramudiani	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen, khususnya desain kelompok kontrol dengan posttest saja. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif Quizizz, khususnya melalui fitur <i>Lesson</i>, memberikan dampak positif terhadap ketertarikan siswa dalam belajar. Siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan minat belajar yang tercermin dari partisipasi aktif selama proses pembelajaran, peningkatan konsentrasi dan fokus, serta munculnya rasa antusias dan ketertarikan terhadap materi. Fitur <i>Lesson</i> dalam Quizizz terbukti efektif dalam menyajikan materi secara menarik dan interaktif, serta fleksibel untuk digunakan baik dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan mampu menumbuhkan motivasi dan ketertarikan belajar siswa yang akhirnya berdampak baik pada pencapaian hasil belajar mereka (Azzahra & Pramudiani, 2022)

Berdasarkan hasil analisis terhadap delapan artikel penelitian yang dikaji, ditemukan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz secara konsisten memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Dampak ini tidak hanya tercermin dalam peningkatan capaian akademik, tetapi juga mencakup aspek afektif seperti motivasi, minat belajar, dan

partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa Quizizz berfungsi efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang sejalan dengan pendekatan student-centered learning.

Pertama, Dampak kognitif. Secara umum, sebagian besar artikel melaporkan peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, yang diukur melalui skor pretest dan posttest. Sebagai contoh, penelitian oleh (Al Mawaddah et al., 2021), mencatat peningkatan nilai dari 65,19 menjadi 88,08 setelah penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika. Sementara itu, (Kurniawan & Huda, 2021) melaporkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa Quizizz memiliki pengaruh terhadap pemahaman konseptual siswa.

Kedua, Dampak afektif pada partisipan. Tidak hanya berdampak pada ranah kognitif, sejumlah studi juga menggarisbawahi kontribusi Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar pada dimensi afektif. Misalnya (Azzahra & Pramudiani, 2022), yang melaporkan peningkatan minat belajar siswa melalui pemanfaatan fitur interaktif Lesson pada platform Quizizz. Selain itu, (Handina & Parisu, 2025) menemukan peningkatan partisipasi aktif dan antusiasme siswa dalam diskusi kelas, yang mengindikasikan bahwa Quizizz mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi.

Ketiga, Integrasi dengan model pembelajaran. Lebih lanjut, efektivitas Quizizz juga terbukti saat digunakan secara terpadu dengan model pembelajaran tertentu. Dalam penelitian (Wulandari et al., 2024), Quizizz digunakan dalam konteks model Project-Based Learning (PJBL) dan berperan sebagai media yang memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ide pokok paragraf. Sementara itu, pada penelitian oleh (Ramadhani & Rukmana, 2022), integrasi Quizizz dalam model Picture and Picture mendorong pergeseran fokus pembelajaran dari guru ke siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Dengan demikian, hasil kajian literatur ini menegaskan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang tidak hanya efektif meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan dan motivasi siswa secara menyeluruh. Hal ini menjadikan Quizizz sebagai alternatif yang layak untuk diintegrasikan dalam strategi pembelajaran modern, khususnya di lingkungan sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar, baik dalam aspek kognitif maupun afektif. Secara kognitif, Quizizz terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan capaian akademik siswa melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis, skor instan, dan umpan balik langsung. Secara afektif, aplikasi ini juga mampu membangkitkan minat belajar, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa guru perlu meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan media digital, khususnya dalam menyusun soal-soal berbasis teknologi yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa, dengan mengintegrasikan Quizizz dalam model pembelajaran seperti Project-Based Learning atau Picture and Picture guna memperkuat keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, sekolah sebagai institusi pendidikan perlu memberikan dukungan berupa infrastruktur teknologi yang memadai serta pelatihan profesional berkelanjutan bagi guru, agar proses pembelajaran berbasis digital dapat diimplementasikan secara optimal. Dengan demikian, Quizizz layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan di abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). "Pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). "Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar". *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Asta, I. K. R., Agung, A. A. G., & Widiani, I. W. (2015). "Pengaruh pendekatan saintifik dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar IPA". *Mimbar PGSD Undiksha*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v3i1.5637>
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). "Pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di sekolah dasar". *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Barseli, M., Ahmad, R., & Ifdil, I. (2018). "Hubungan stres akademik siswa dengan hasil belajar". *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 40–47. <https://doi.org/10.29210/120182136>
- Fadiyah, H., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). "Studi Literatur: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Digital". *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 211–224. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2968>
- FN, A. B., Prasetya, A. D., & Ilham, B. (2023). "Pelatihan digitalisasi quiz menggunakan quizizz untuk pengajar SMP Johanes Bosco". *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 208–213. <https://doi.org/10.24002/senapas.v1i1.7331>
- Gianistika, C., Arini, D. A., & Sulistia, L. A. (2021). "Pengaruh media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Sukaluyu III kecamatan Telukjambe Timur". *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 26–36. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.274>
- Gunawan, G., Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). "Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa". *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 12(1), 14–22.
- Handina, W. P., & Parisu, C. Z. L. (2025). "Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar". *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23–30. <https://doi.org/10.57250/ajup.v5i1.1138>
- Janah, R., Anzani, R. A., Herlina, R., Hidayah, T., Purnawan, F. S., & Sumarah, I. E. (2025). "Penerapan design thinking untuk membantu peserta didik kelas IV mempelajari bilangan bulat dengan media Quizizz". *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 572–581. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p572-581>
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2021). "Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD". 03(01).
- Pangaribuan, M. T., & Nugroho, O. F. (2024). "Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Duri Kepa 03". *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 41–47. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v5i1.438>
- Ramadhani, S. A., & Rukmana, D. (2022). "Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 937–944. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.937>

- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). "Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar". *Pandawa*, 2(2), 278–288.
- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). "Penerapan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring di era covid-19". *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42–51. <http://dx.doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). "Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik". *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Wulandari, R. M., Zumrotun, E., & Wiranti, D. A. (2024). "Pengaruh Model PJBL berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD". *Jurnal Holistika*, 8(1), 45–53. <https://doi.org/10.24853/holistika.8.1.45-53>