

**PENGARUH KEAJAIBAN QUIZIZZ YANG MELEJITKAN SEMANGAT SISWA
SEKOLAH DASAR: SEBUAH KISAH FANTASTIS YANG MENERBANGKAN
HASIL BELAJAR KE ANGKASA**

Rismayani Risaad^{1*}, Sarwi Mahmud², Tri Joko Raharjo³, Decky Avrilianda⁴,
Bambang Subali⁵

¹²³⁴Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

¹rismayanirisaad09@students.unnes.ac.id, ²sarwi_dosen@mail.unnes.ac.id,

³trijokoraharjo@mail.unnes.ac.id, ⁴decky.avrilianda@mail.unnes.ac.id,

⁵bambangfisika@mail.unnes.ac.id

*corresponding author**

ABSTRACT

How the use of the Quizizz application affects students' learning abilities in elementary schools is the subject of this research. Quizizz is one of the web-based learning tools expected to solve that problem can help teachers and students improve their own competence, increase students' ability and desire to learn using conventional learning media. This research uses various systematic literature review (SLR) research methods, namely, identifying, reviewing, evaluating and interpreting all research that has been conducted on this subject. To search for data, Google Scholar was used with relevant keywords. To collect data, each article collected is recorded in this literature research article. These articles are then analyzed and tabulated in a table containing the researcher's name, year of publication, journal name, and research results. According to 28 researched articles, the Quizizz App helps elementary school students learn better. The Quizizz application is considered interesting, interactive and effective for evaluating learning because it can increase student motivation, understanding of concepts, mastery of material and academic performance. The results of this research show how much influence Quizizz has on the ability of elementary school students who focus on knowing how Quizizz impact on the learning outcomes of elementary school students, shows that many articles and journals have been published on how Applications Quizizz affects the academic achievement of elementary school students It can be said that the use of Quizizz has an impact on the academic achievement of elementary school students. Quizizz proven to increase student motivation, their ability to understand concepts, mastery of material, and their overall academic performance. Quizizz It is considered interesting, interactive and effective as a medium for evaluating learning in elementary schools because it has attractive visual features and designs.

Keywords: *Quizizz, Learning outcomes, Elementary school students*

ABSTRAK

Bagaimana penggunaan aplikasi Quizizz memengaruhi kemampuan belajar siswa di sekolah dasar adalah subjek penelitian ini. Quizizz adalah salah satu alat pembelajaran berbasis web diharapkan untuk menyelesaikan masalah yang dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan kompetensi diri, meningkatkan kemampuan dan keinginan siswa untuk belajar dengan media pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan metode penelitian systematic literature

review (SLR) dengan berbagai macam yakni, mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan seluruh penelitian yang telah dilakukan tentang subjek ini. Untuk melakukan pencarian data, Google Scholar digunakan dengan kata kunci yang relevan. Untuk mengumpulkan data, setiap artikel yang dikumpulkan dicatat dalam artikel penelitian literatur ini. Artikel-artikel ini kemudian dianalisis dan ditabulasi dalam tabel yang mengandung nama peneliti, tahun terbit, nama jurnal, dan hasil penelitian. Menurut 28 artikel yang diteliti, Aplikasi *Quizizz* membantu siswa sekolah dasar belajar lebih baik. Aplikasi *Quizizz* dianggap menarik, interaktif, dan efektif untuk mengevaluasi pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi siswa, pemahaman konsep, penguasaan materi, dan kinerja akademik. Hasil penelitian ini menunjukkan seberapa besar pengaruh *Quizizz* pada kemampuan siswa sekolah dasar yang berfokus untuk mengetahui bagaimana *Quizizz* berdampak pada hasil belajar siswa sekolah dasar, menunjukkan bahwa banyak artikel dan jurnal telah menerbitkan tentang bagaimana Aplikasi *Quizizz* mempengaruhi prestasi akademik siswa sekolah dasar. Hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan *Quizizz* berdampak pada prestasi akademik siswa sekolah dasar. *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa, kemampuan mereka untuk memahami konsep, penguasaan materi, dan kinerja akademik mereka secara keseluruhan. *Quizizz* dianggap menarik, interaktif, dan efektif sebagai media untuk mengevaluasi pembelajaran di sekolah dasar karena memiliki fitur dan desain visual yang menarik.

Kata Kunci: Quizizz, Hasil belajar, Siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting untuk kehidupan manusia dan keberhasilan negara. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, memutuskan beberapa prinsip-prinsip hak anak atas pendidikan dasar yang wajib 1) UUD NRI Tahun 1945, yang menyatakan "Tiap-tiap orang berhak atas pengajaran." Melalui UU No.20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yang pada dasarnya menetapkan dasar hak anak untuk mendapatkan pendidikan dasar yang diperlukan dan gratis. Salah satu tantangan untuk

meningkatkan Kualitas pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh kurangnya pengetahuan digital dan pemanfaatan teknologi informasi yang rendah oleh guru merupakan kendala untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Christian Chandra & Irawan, t.t.)

Pembelajaran adalah kegiatan utama dalam pendidikan disekolah yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku. (Kusumawati, 2022);(Kusumawati, 2017). Kognitif, afektif, dan psikomotor adalah bagian dari perubahan ini. (Prabowo et al. 2024) Pembelajaran aktif, interaksi interaktif dan komunikasi antara guru

dan siswa diperlukan untuk kegiatan pembelajaran ini. Selain itu, aktivitas belajar harus dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penguasaan materi yang kuat dan pemahaman konsep yang kuat merupakan indikator keberhasilan pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar.

Pada saat ini teknologi suda sangat berkembang, terutama teknologi mobile telah berkembang dengan sangat cepat. Penggunaan Handphone (HP) sekarang adalah kebutuhan dasar yang harus dimiliki oleh semua orang. HP dapat dipakai dari jenjang anak-anak hingga jenjang orang dewasa. Android termasuk sistem operasi yang dapat diakses melalui media nirkabel (Ependi and Sopiah, n.d.). Teknologi pendidikan di Indonesia dan di seluruh dunia juga mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman menuju era kontemporer. Perkembangan ini mencakup perubahan dari konsep hingga definisi. Meskipun demikian, satu hal yang pasti adalah bahwa teknologi pendidikan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan menyelesaikan

masalah yang ada, terutama di Indonesia.

Tetapi, tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian besar guru di Indonesia kurang mengenal penggunaan teknologi. Ada beberapa guru hanya menggunakan pendekatan konvensional untuk mengajar, seperti ceramah. Hal ini mungkin menyebabkan kesulitan belajar dan mengurangi keinginan siswa untuk terus belajar. Diharapkan seorang pendidik dapat menguasai pendekatan pembelajaran yang menyenangkan di internet, salah satunya melalui penggunaan teknologi, terutama media pembelajaran. Teknologi semakin canggih dan modern sehingga dapat mendukung penggunaan teknologi untuk pendidikan. Salah satunya dengan cara mempersiapkan tenaga kerja di masa yang akan datang adalah dengan menggunakan teknologi pembelajaran, yang dianggap memiliki hubungan dengan sekolah (Maritsa dkk., 2021)

Penilaian atau evaluasi selalu menjadi akhir dari proses pembelajaran. (A'la dkk., 2023) menyimpulkan evaluasi merupakan komponen yang tidak boleh dilewatkan dan sangat penting untuk

kegiatan pembelajaran. Dengan adanya evaluasi pembelajaran memungkinkan guru untuk mengevaluasi kemampuan siswa dan pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

Hasil belajar adalah salah satu wujud nyata dari pembelajaran. Keberhasilan siswa dapat dilihat dari nilai yang diterima dan perkembangan karakter setiap siswa. Daud mengatakan Menurut Hamalik, hasil belajar adalah tingkat penguasaan seseorang terhadap perkembangan ilmu-ilmu dalam kegiatan belajar mengajar. (Annisa and Erwin 2021) Menurut (Qomaruddin 2022) berpendapat bahwa Hasil belajar berfungsi sebagai referensi untuk mengevaluasi kemampuan siswa dan memungkinkan pengembangan proses belajar mengajar berikutnya untuk meningkatkan sinkronisasi antara materi dan penilaian.

Hasil belajar, menurut ahli, adalah kemampuan untuk memahami dan menguasai yang dihasilkan dari kegiatan belajar mengajar. Tingkat pengetahuan serta pemahaman yang relevan yang dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar, menurut Hamdan dan

Khander, merupakan pacuan yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan siswa. Mereka juga penting untuk mengembangkan metode pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif dan mengimbangi penilaian dan materi. Menurut Ricardo dan Meilani (2017) Hasil belajar berfungsi sebagai standar untuk mengembangkan proses pembelajaran dan merupakan dasar untuk mengevaluasi kemampuan siswa. Tiga komponen, yaitu internal, eksternal, dan instrumen, dapat memengaruhi hasil belajar. (Damaya Nursoviani dkk., 2019)

Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis komputer atau web adalah pilihan terbaik saat ini. Menurut (Rusman, 2012) (Annisa and Erwin 2021) Media interaktif ber basis komputer komputer adalah media yang didukung oleh program yang menarik dan membantu siswa menjadi lebih aktif. Ini juga dapat dimengerti oleh indra pendengaran dan penglihatan.

Berbagai jenis media pembelajaran yang melibatkan selama proses pembelajaran, ada banyak interaksi. Namun, media

pembelajaran yang melibatkan interaksi dalam bentuk kuis jarang digunakan. Pembelajaran interaktif adalah jenis media pembelajaran yang dapat memikat perhatian siswa saat ini. Pembelajaran berbasis web adalah salah satu jenis sumber pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar dua arah.

Quizizz adalah salah satu alat pembelajaran berbasis web. Berbagai penelitian tentang penggunaan *Quizizz*, menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan kompetensi diri. Dalam penelitian ini, penggunaan *Quizizz* diharapkan untuk menyelesaikan masalah dengan media pembelajaran konvensional dibandingkan dengan pembelajaran berbasis TI dan meningkatkan kemampuan dan keinginan siswa untuk belajar. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. (Annisa and Erwin 2021).

Penggunaan media pembelajaran berbasis web meningkatkan prestasi siswa, yang sejalan dengan penelitian (A'la dkk.,

2023). Aplikasi *Quizizz* adalah salah satu sumber pembelajaran kuis. Penelitian tambahan yang dilakukan oleh (Yolanda dkk., 2021) yang menggunakan dengan menggunakan kuis sebagai pelajaran IPA di kelas V SD saat belajar secara online di rumah, *Quizizz* menunjukkan bahwa ia meningkatkan minat siswa dalam belajar IPA dan menarik mereka untuk belajar IPA. Temuan sebelumnya oleh (Yulistiarawati, Umayaroh, and Linguistika 2021) Hasil menunjukkan bahwa minat siswa dalam pembelajaran online di rumah dengan menggunakan *Quizizz* sebagai alat untuk menilai pembelajaran tematik di kelas III SD meningkat 82,73%, dengan siswa dalam kategori tinggi.

Menurut (Maulyda et al. 2020) *Quizizz* adalah situs web yang menampilkan tugas menarik yang bersifat kompetisi di mana siswa diminta untuk menyelesaikan soal-soal tertentu. Selain itu, guru dapat melacak kemajuan siswa secara real-time (Kefalis & Drigas, 2019). *Quizizz* berbeda dari aplikasi lain dengan fitur kompetisi yang kuat antara siswa (Purba, 2019). (Mujahidin1 dkk., t.t.-a) *Quizizz* adalah aplikasi yang dimaksudkan untuk mengevaluasi tingkat

pembelajaran siswa. Ini memungkinkan siswa untuk mengerjakan soal-soal pembelajaran yang merupakan game yang dilengkapi dengan musik untuk meningkatkan motivasi siswa untuk menyelesaikan soal.

Quizziz memiliki tampilan web dan aplikasi yang dapat diunduh. Untuk menggunakannya, hanya perlu klik link yang dibagi oleh guru. Kemudian, siswa mengisi nama mereka masing-masing. Dengan cara ini, seorang pendidik dapat melihat sejauh mana kemampuan berpikir dan menangkap materi dari siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* membuat kegiatan belajar menarik dan mudah digunakan. Ini meningkatkan motivasi siswa, membuat pelajaran mudah dipahami, dan membantu mereka mencapai hasil belajar yang diharapkan. Karena revolusi industri 4.0 akan datang, di mana teknologi dapat mengubah semua jenis pekerjaan.

Hal ini berkontribusi secara signifikan terhadap perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Bagaimana mungkin, guru dan siswa harus dapat memahami dan menggunakan teknologi saat ini.

Selain itu, siswa harus dapat berkomunikasi dengan baik tentang teknologi digital sehingga mereka dapat menunjukkan kreatifitas mereka melalui gagasan kreatif yang dimasukkan ke dalam pekerjaan yang diterima, baik itu pekerjaan pribadi maupun proyek atau pekerjaan nyata yang bermanfaat bagi orang lain. khususnya di zaman sekarang.

Oleh karena itu, sumber daya pembelajaran online sangat penting untuk membantu siswa saat ini dalam belajar. Mengapa demikian, diharapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan lebih baik dalam menyampaikan materi pelajaran.

Berbagai permasalahan yang sering terjadi pada saat pembelajaran, beberapa siswa sekolah dasar mengalami beberapa masalah berikut: takut bertanya kepada guru, menunggu penjelasan guru, kesulitan mengingat materi dari pertemuan sebelumnya, dan hanya berbicara dengan teman tertentu. Selain itu, pendidik terus menerapkan model konvensional. Buku dan papan tulis masih digunakan sebagai alat pembelajaran. Sebagian besar siswa di kelas menjadi pasif karena mereka tidak memiliki ruang langsung untuk

berbicara satu sama lain. Untuk memahami konsep pembelajaran yang disampaikan guru, sebagian besar siswa hanya berpartisipasi secara individu dan tidak berpartisipasi dalam kelompok; namun, berpartisipasi dalam kelompok sangat penting untuk meningkatkan keterampilan 4C. Akibatnya, siswa cenderung bosan dan hasil belajar mereka menurun.

Penggunaan media ini juga dapat membantu guru menyampaikan materi dan mengemas materi semenarik mungkin agar siswa tidak bosan. Dengan menggunakan berbagai macam dan menarik media, guru juga dapat membuat siswa memahami materi sesuai dengan tujuan penelitian. Diharapkan siswa dapat belajar bersama-sama, dalam meningkatkan pembelajaran mereka sendiri, dan bertanggung jawab, sehingga pembelajaran menjadi lebih signifikan. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dipilih.

Diharapkan pembelajaran di sekolah dapat membantu siswa berpartisipasi secara aktif dan belajar tentang diri mereka sendiri serta alam sehingga dapat memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru

adalah salah satu elemen penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan benar, guru harus menerapkan pendekatan ilmiah.

Hal ini berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Christian Chandra & Irawan, t.t.) yang menunjukkan bahwa berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* saat belajar. Selanjutnya menurut penelitian (Yulistiawati dkk., 2021) Peserta didik semakin tertarik untuk belajar dengan aplikasi pembelajaran *Quizizz*. (Munir, Ahmad Misbahul Murtono Dan Darmanto, Eko n.d.) hasil pembelajaran matematika siswa Sekolah Dasar Gugus Ahmad Yani Kecamatan Karangawen, Kelas V Kabupaten Demak telah dipengaruhi secara signifikan oleh model pembelajaran kooperatif berbasis turnamen permainan tim dengan bantuan *Quizizz*.

Berdasarkan permasalahan dan studi pendahuluan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *Quizizz* mempengaruhi kemampuan belajar siswa sekolah dasar. Kajian

'Systematic Literature Review (SLR) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Aplikasi *Quizizz* pada hasil belajar siswa sekolah dasar. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *Quizizz* berdampak pada hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini dapat menjadi penemuan baru tentang seberapa besar pengaruh *Quizizz* pada pencapaian siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Konsep metode systematic literature review (SLR), juga dikenal sebagai Tinjauan literatur sistematis adalah metode untuk menemukan, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan setiap penelitian yang tersedia. Metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan tinjauan dan identifikasi jurnal-jurnal dengan mengikuti prosedur yang telah ditentukan. (Triandini et al., 2019) (Afsari dkk., 2021) . Search engine digunakan untuk menyelesaikan proses pencarian yang digunakan dengan situs Google Scholar. Untuk mengumpulkan data, setiap artikel yang dikumpulkan dicatat dalam artikel penelitian literatur ini. Artikel-

artikel ini kemudian dianalisis dan ditabulasi dalam tabel yang mengandung nama peneliti, tahun terbit, nama jurnal, dan hasil penelitian. Hasil penelitian disajikan secara keseluruhan terkait dengan subjek penelitian. Peneliti memilih 28 artikel yang memiliki hubungan langsung dengan kata kunci yang digunakan. Semua artikel yang di review dari tahun 2020 hingga 2024 memiliki hubungan dengan topik yang dibahas, yaitu pengaruh Aplikasi *Quizizz* yang menganalisis prestasi belajar siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengaruh *Quizizz* pada hasil belajar siswa dianalisis dan dirangkum dalam penelitian ini

Tabel 1 Hasil penelitian terkait pengaruh aplikasi *quizizz* yang menganalisis prestasi belajar siswa sekolah dasar

No	Peneliti & Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
1	(Muhammad Fathi Nur Fadly, 2022)	Jurnal Cakrawala Pendas	Persepsi siswa terhadap aplikasi <i>Quizizz</i> cukup baik, dengan skor rata-rata 69,5. Namun, aplikasi ini dianggap kurang optimal dibandingkan Kahoot. Hal ini karena soal pada <i>Quizizz</i> muncul secara acak, membuat siswa

			kebingungan dan kesulitan dalam menjawab.		Education at Elementary School	alat penilaian formatif yang efektif untuk meningkatkan prestasi akademik siswa sekolah dasar. <i>Quizizz</i> menawarkan fitur-fitur yang memudahkan guru dalam membuat dan mengelola penilaian, serta meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
2	(Irawan, 2022)	Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat	Pelatihan <i>quizizz</i> ini berhasil meningkatkan kemampuan guru di sd yadika 1 jakarta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk proses evaluasi pembelajaran, baik tatap muka maupun jarak jauh.			
3	(Yulistiara dkk., 2021b)	Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan	Jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa aplikasi, siswa kelas III B SDN Bumiayu 3 Kota Malang lebih tertarik untuk belajar menggunakan <i>Quizizz</i> .			
4	(Wahyuilli dkk., 2021)	Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan	Penggunaan <i>Quizizz</i> untuk mengevaluasi pembelajaran daring memberikan pengaruh positif dan efektif berdasarkan kinerja pembelajaran matematika siswa Kelas V SD Negeri Bunulrejo 01 Malang. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata, gain score, serta jumlah siswa yang memperoleh nilai tinggi pada kelas eksperimen versus kelas kontrol.			
5	(Novitasari dkk., 2023)	Jurnal Penelitian Pendidikan IPA	Dibandingkan dengan model STAD, hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 14 Sragen lebih baik dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang menggunakan <i>Quizizz</i> .			
6	(Ibad, 2023)	Journal of Islamic	<i>Quizizz</i> dapat digunakan sebagai			
7	(Rulyansa h, 2022)	Indonesia Berdaya				program pengabdian masyarakat ini berhasil memfasilitasi guru yang saat ini mengajar di sekolah dasar Kecamatan Tiris untuk meningkatkan kompetensi dalam membuat soal HOTS secara online menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> selama pandemi COVID-19.
8	(Misbahul, 2022)	Anp Journal Of Social Science And Humanities				Model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT berbantuan <i>Quizizz</i> membantu siswa kelas V SD lebih baik dalam penyajian data.
9	(Prabowo dkk., 2024b)	Syntax Admiration				menggunakan <i>Quizizz</i> sebagai alat untuk mengajar matematika di Sekolah Dasar Islam Karawang dinilai efektif dan memberikan dampak positif bagi peserta didik, meskipun terdapat beberapa faktor penghambat yang perlu diatasi oleh pihak sekolah.
10	(Ningtyas & Syao dih, t.t.)	International Conference on Elementary Education				<i>Quizizz</i> adalah media pembelajaran yang inventif, kreatif, dan menyenangkan.

11	(Dwinta, t.t.)	International Conference on Elementary Education	media berperan meningkatkan keinginan siswa sekolah dasar untuk belajar dalam pembelajaran PKn. Guru dapat mengembangkan Quizizz sebagai media untuk menyampaikan materi, memberikan review, dan mengevaluasi pembelajaran.	15	(Mujandini dkk., t.t-b)	Innovative	Pemanfaatan media pembelajaran daring seperti Wordwall, Quizizz, dan Sway terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan selama pandemi. Guru perlu terus mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran online yang menarik dan efektif.
12	(Hadar & Julia no, 2021)	Jurnal Ilmu Pendidikan	media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan keinginan dan minat siswa untuk belajar melalui pembelajaran online, meskipun terdapat beberapa kendala terkait jaringan dan kuota internet. Namun, penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam proses pembelajaran daring di SD Muhammadiyah 6 Samarinda Utara	16	(Pamungkas, 2020)	Majalah Lontar	Quizizz, sebuah platform game edukasi, telah terbukti berhasil meningkatkan kemampuan belajar siswa selama pandemi COVID-19. Metode ini dapat memotivasi dan menarik minat siswa dalam proses belajar, yang mengarah pada hasil belajar yang lebih baik.
13	(Azzahra & Pramudiani, 2022)	Jurnal Pendidikan Matematika	Penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran dapat membantu siswa sekolah dasar lebih termotivasi untuk belajar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.	17	(Untung Nopriansyah, 2024)	Terampil	Penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa di kelas VI di SDS Krishna.
14	(Mauliyada dkk., 2020b)	Fundamental Pendidikan Dasar	Selama pandemi Covid-19, penggunaan situs web Quizizz untuk menilai pembelajaran jarak jauh masih kurang efektif. Perlu dilakukan upaya-upaya untuk meningkatkan efektivitas penggunaan Quizizz dalam mengevaluasi hasil belajar mahasiswa.	18	(Rismana dkk., 2020)	Journal of Primary Education	Model pembelajaran meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SD berbasis masalah yang menggunakan Quizizz.
19	(Sodik Dwijandria t.t.)	Didaktika	guru maupun peserta didik memiliki persepsi yang cenderung positif terhadap penggunaan aplikasi berbasis web yang disebut Quizizz sebagai alat pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.	20	(Ama	Didaktika	Penelitian ini tidak

	liyah & Regita Handayani, 2021)	Dwija Indria	menemukan pengaruh bukti validitas model pembelajaran TGT-Quizizz terhadap tingkat IPA yang dicapai siswa kelas IV, bertentangan dengan beberapa penelitian sebelumnya. Peneliti merekomendasikan eksplorasi lebih lanjut mengenai model TGT sebagai salah satu pilihan pembelajaran.	Komputer	kemampuan kognitif siswa, namun tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar psikomotorik. Namun, kualitas pembelajaran yang diberikan oleh teknik ini secara keseluruhan berdampak positif pada hasil belajar psikomotorik dan kognitif siswa.	
21	(Andy dkk., 2023)	Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti	Quizizz untuk penilaian hasil belajar IPS membuat siswa termotivasi dan membuat penilaian mudah. Dengan demikian, media Quizizz membantu guru dalam proses pembelajaran, terutama dalam penilaian hasil belajar IPS.	25 (Ramadha Ni & Rukman, 2022)	Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, 2022)	Dengan menggunakan bantuan model pembelajaran picture and picture Quizizz, prestasi IPA siswa kelas IV SD lebih baik dari pada pembelajaran konvensional. Siswa dapat menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran jika model dan media pembelajaran inovatif seperti ini diterapkan.
22	(Anisa & Erwin, 2021b)	Jurnal Basicedu	Penggunaan Quizizz pada pembelajaran IPA dapat memberikan pengaruh positif dibandingkan dengan prestasi belajar siswa yang berada di kelas empat di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.	26 (Nurliana & Nugroho, t.t.)	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi oleh siswa kelas V SDN Candu I berdampak pada hasil belajar IPA mereka.
23	(Citra & Rosy, t.t.)	Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)	Quizizz, sebuah alat pembelajaran berbasis game, berhasil di SMK Ketintang Surabaya terjadi peningkatan hasil belajar siswa di bidang teknologi perkantoran.	27 (Yolanda dkk., 2021b)	Jurnal Educatio	Kelas V siswa SDN 19 Kramat Jati mungkin lebih tertarik untuk belajar IPA dengan menggunakan aplikasi Quizizz.
24	(Dayanti dkk., 2020)	Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu	penerapan Quizizz dalam metode pembelajaran ceramah berbantuan media, meningkatkan	28 (Khairiyah dkk., 2021)	Jurnal Pengabdian Masyarakat	Dengan aplikasi Quizizz, yang merupakan alat evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, Kegiatan pengabdian masyarakat ini membantu guru

memperoleh pengetahuan dan keterampilan di sekolah dasar Desa Made, Lamongan.

Hasil penelitian, yang tercantum pada tabel di atas, menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran di sekolah dasar secara umum terbukti efektif. Aplikasi dinilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi mereka, dan meningkatkan minat mereka untuk belajar. Ini juga dapat membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan, memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif.

Pelatihan bagi guru-guru sekolah dasar dalam mengembangkan dan menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran juga terbukti meningkatkan kompetensi dan keterampilan mereka. Guru-guru merasa terbantu dan termotivasi untuk memanfaatkan teknologi digital dalam pendidikan tatap muka dan jarak jauh.

Meskipun demikian, terdapat beberapa catatan bahwa penggunaan Quizizz juga menghadapi beberapa kendala, seperti masalah jaringan internet,

kuota data, serta persepsi siswa yang terkadang menganggap soal-soal di Quizizz kurang optimal dibandingkan aplikasi serupa seperti Kahoot. Namun, secara umum Quizizz dinilai mampu memberikan dampak positif dan signifikan terhadap pendidikan dasar.

D. Kesimpulan

Menurut temuan penelitian tentang penelitian *Systematic literature review* ini menunjukkan bahwa banyak artikel dan jurnal telah menerbitkan tentang bagaimana Aplikasi Quizizz mempengaruhi prestasi akademik siswa sekolah dasar, meskipun dalam berbagai sintaks dan penerapan, dapat dilihat dari database Google Scholar yang penulis gunakan dari tahun 2020 hingga 2024 atau dalam 4 tahun terakhir.

Hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan Quizizz berdampak pada prestasi akademik siswa sekolah dasar. Quizizz terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa, kemampuan mereka untuk memahami konsep, penguasaan materi, dan kinerja akademik mereka secara keseluruhan. Quizizz dianggap menarik, interaktif, dan

efektif sebagai media untuk mengevaluasi pembelajaran di sekolah dasar. *Quizizz* memiliki fitur seperti kompetisi siswa, musik pengiring, dan desain visual dengan menggunakan teknik yang menarik, pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan prestasi siswa sekolah dasar secara signifikan, menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat menjadi salah satu solusi untuk masalah pembelajaran yang umum atau yang sering terjadi di sekolah dasar, seperti siswa yang cenderung pasif, kesulitan mengingat materi, dan hasil belajar yang rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afsari, S., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: EFEKTIVITAS PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: THE EFFECTIVENESS OF REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION APPROACH IN MATHEMATICS LEARNING*. 1(3), 189–197.
- A'la, N. I., Bilqist, P. S. I., Anisa, T. N., & Aini, V. Z. (2023). Pemanfaatan Teknologi dalam Evaluasi Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar. *Al-DYAS*, 2(3), 604–611.
- <https://doi.org/10.58578/aldyas.v2i3.1480>
- Amaliyah, N., & Regita Handayani, L. (2021). Tanah Merdeka No.20, RT.11/RW.2, Rambutan. Dalam *Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Telp* (Vol. 7394451, Nomor 021).
- Andy, D. S. P., Setiawan, F., & Naila, I. (2023). STUDI DESKRIPTIF: EVALUASI PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR MELALUI APLIKASI QUIZIZZ. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 747–757. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1932>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021a). 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>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021b). 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>
- 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>
- Christian Chandra, J., & Irawan, H. (t.t.). *Pelatihan Quizizz Guna Meningkatkan Kemampuan Pendidik Dalam Mengevaluasi Belajar Siswa Pada SD Yadika 1 Jakarta Quizizz Training to*

-
- Improve Educators' Ability in Evaluating Student Learning at SD Yadika 1 Jakarta.* <https://jurnaldrpm.budiluhur.ac.id/index.php/Kresna/>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (t.t.). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya.* <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Damaya Nursoviani, L., Farhan Dafik Sahal, Y., & Ambara, B. (2019). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. *BESTARI*, 16(2). <http://riset-iaid.net/index.php/bestari>
- Dayanti, R. N., Dwi Herlambang, A., & Wijoyo, S. H. (2020). *Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint dan Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang* (Vol. 4, Nomor 4). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Dwinta, N. (t.t.). *What is Elementary Education Need for Sustainable Development | ISBN 978-623-6988-28-2 [194] The Role of Media Quizizz in Civics Learning to Increase Learning Motivation for Elementary School Students* (Vol. 2020).
- Ependi, U., & Sopiah, D. N. (t.t.). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA BELAJAR*
- MATEMATIKA ANAK SEKOLAH DASAR.**
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Ibad, W. (2023). Penilaian Formatif Menggunakan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.47400/jiees.v4i1.52>
- Irawan, J. C. C. H. I. (2022). Pelatihan Quizizz Guna Meningkatkan Kemampuan Pendidik Dalam Mengevaluasi Belajar Siswa Pada SD Yadika 1 Jakarta. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2.
- Khairiyah, U., Faizah, S. N., & Lestari, A. D. (2021). Pendampingan Pembuatan Kuis dengan Aplikasi Quizizz bagi Guru Sekolah Dasar di Desa Made Lamongan. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 25–31. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v5i2.2690>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mauliyda, M. A., Nur, A., Rosyidah, K., Apsari, R. A., Fria, A., Fr, U., &
-

-
- Witono, A. H. (2020a). *PENGGUNAAN WEBSITE QUIZIZZ UNTUK MENGEVALUASI HASIL BELAJAR CALON GURU SEKOLAH DASAR*. 3(2), 139–144.
- Mauliyda, M. A., Nur, A., Rosyidah, K., Apsari, R. A., Fria, A., Fr, U., & Witono, A. H. (2020b). *PENGGUNAAN WEBSITE QUIZIZZ UNTUK MENGEVALUASI HASIL BELAJAR CALON GURU SEKOLAH DASAR*. 3(2), 139–144.
- Misbahul, A. (2022). The Influence of Quizizz-assisted Teams Games Tournament on Mathematics Learning Outcomes for Grade V Elementary School. *ANP JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE AND HUMANITIES*, 3, 85–89. <https://doi.org/10.53797/anp.js.v3sp2.11.2022>
- Muhammad Fathi Nur Fadly, P. M. S. (2022). PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMANFAATAN KAHOOT DAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.
- Mujahidin¹, A. A., Salsabila², H., Hasanah³, A. L., Andani⁴, M., Aprillia⁵, W., Islam, P. A., & Islam, A. (t.t.-a). di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. Dalam *INNOVATIVE: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH* (Vol. 552).
- Mujahidin¹, A. A., Salsabila², H., Hasanah³, A. L., Andani⁴, M., Aprillia⁵, W., Islam, P. A., & Islam, A. (t.t.-b). di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. Dalam *INNOVATIVE: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH* (Vol. 552).
- Ningtyas, R. K., & Syaodih, E. (t.t.). *What is Elementary Education Need for Sustainable Development | ISBN 978-623-6988-28-2 [112] The Utilization of Quizizz Learning Media for Learning Basic Education* (Vol. 2020).
- Novitasari, D., Ansori, I., & Widagdo, A. (2023). Effectiveness of a Problem-Based Learning Model with Quizizz Learning Media on Science Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(SpecialIssue), 1179–1185. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9ispecialissue.6329>
- Nurliana, E., & Nugroho, O. F. (t.t.). *PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI ALAT EVALUASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI CANDU I*.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Universitas PGRI Semarang*, 32(2).
- Pengaruh Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Munir, Ahmad Misbahul* Nomor telepon 1*Murtono2 dan Darmanto, Eko3. (t.t.). <https://doi.org/10.53797/anp.js.v3sp2.11.2022>
- Prabowo, F., Yessi Jami, F., Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Islam di Karawang, P., Monika, L., & Yessi Jami Sekolah Tinggi
-

- Ilmu Tarbiyah Hidayatunnajah Bekasi, F. (2024a). *How to cite: PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR ISLAM DI KARAWANG*. 5(1), p-ISSN. <https://doi.org/10.47679/ib.2022195>
- Prabowo, F., Yessi Jami, F., Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Islam di Karawang, P., Monika, L., & Yessi Jami Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Hidayatunnajah Bekasi, F. (2024b). *How to cite: PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR ISLAM DI KARAWANG*. 5(1), p-ISSN.
- 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. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.937>
- Risma, N., Kasmadi, Z. *, Supardi, I., & Susilaningih, E. (2020). The Effect of The Problem Based Learning Model Using Quizizz Evaluation on Student's Cognitive Science Learning Outcomes in Elementary School. *Journal of Primary Education*, 9(4), 364–376. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>
- Rulyansah, A. (2022). Pelatihan Pengembangan Soal HOTS dengan Memanfaatkan Quizizz untuk Guru Sekolah Dasar Pedesaan. *Indonesia Berdaya*, 3(1), 165–172.
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (t.t.). *Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web "Quizizz" sebagai media pembelajaran di sekolah dasar*.
- Untung Nopriansyah, D. I. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11.
- Wahyuillahi, N. I., Nawawi, I., & Mahanani, P. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar pada Muatan PKn Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 597–604. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p597-604>
- Yolanda, S., Fitri, S., Universitas, M., & Hamka, I. (2021a). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Yolanda, S., Fitri, S., Universitas, M., & Hamka, I. (2021b). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021a). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal*

*Pembelajaran, Bimbingan, dan
Pengelolaan Pendidikan*, 1(7),
573–584.

[https://doi.org/10.17977/um06
5v1i72021p573-584](https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584)

Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., &
Linguistika, Y. (2021b).
Analisis Minat Belajar Siswa
dalam Penggunaan Aplikasi
Belajar Quizizz pada
Pembelajaran Tematik Kelas
III Sekolah Dasar. *Jurnal
Pembelajaran, Bimbingan, dan
Pengelolaan Pendidikan*, 1(7),
573–584.
[https://doi.org/10.17977/um06
5v1i72021p573-584](https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584)