

PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD

Hidayatullah¹, Haifaturrahmah²

¹PGSD Universitas Muhammadiyah Mataram

²PGSD Universitas Muhammadiyah Mataram

Alamat e-mail : hidayatullah762@gmail.com,¹
haifaturrahmah@yahoo.com

ABSTRACT

This research focuses on evaluating how effective the Quizizz application is as a tool for learning, aiming to boost students' interest and motivation at the elementary school level. The study uses a Systematic Literature Review (SLR) method to analyze different national and international academic sources that relate to digital and gamified education. The results indicate that Quizizz is very effective in fostering a dynamic, engaging, competitive, and enjoyable educational atmosphere, thanks to its features like leaderboards, automatic scoring, and immediate feedback. The application consistently enhances students' motivation, involvement, and academic performance in various subjects, such as the Indonesian Language, Natural Sciences, Social Studies, and Civic Education. Additionally, Quizizz helps educators carry out assessments in real time and increases both emotional and cognitive involvement of the students. Nonetheless, certain challenges persist, including poor internet access and an absence of collaborative student activities. In summary, Quizizz proves to be an effective and suitable digital learning tool that can aid in 21st-century education and should be further advanced for a more collaborative and sustainable application.

Keywords: Quizizz, digital learning media, learning motivation, learning interest, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi Quizizz efektif sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar anak-anak di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR), yang melibatkan tinjauan berbagai sumber akademis dari database nasional dan internasional yang berkaitan dengan pembelajaran digital yang menggunakan elemen permainan. Temuan dari kajian ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, kompetitif, dan menyenangkan berkat fitur-fitur permainan seperti papan peringkat, otomatisasi poin, dan umpan balik langsung. Konsistensi penggunaan aplikasi ini berkontribusi pada peningkatan motivasi, partisipasi, serta pencapaian belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan PPKn. Selain itu, aplikasi ini juga memudahkan guru dalam melakukan penilaian pembelajaran

secara langsung dan meningkatkan keterlibatan emosional serta kognitif para siswa. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya kolaborasi antara siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Quizizz adalah alat pembelajaran digital yang efektif dan sesuai untuk mendukung pendidikan abad ke-21, serta perlu terus dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Quizizz, media pembelajaran digital, motivasi belajar, minat belajar, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan sikap, keterampilan, serta minat belajar siswa yang akan berpengaruh pada tahap pendidikan selanjutnya (Hamalik, 2019). Pada jenjang ini, penanaman motivasi dan minat belajar sejak dini menjadi sangat krusial, karena sikap positif terhadap belajar akan memengaruhi keberhasilan akademik jangka panjang (Sardiman, 2018). Namun, proses pembelajaran di sekolah dasar tidak terlepas dari berbagai tantangan, seperti kejenuhan siswa, rendahnya konsentrasi, serta keterbatasan metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton (Suryani, 2020).

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan segala bentuk alat bantu yang dapat digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi, sehingga informasi lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa (Arsyad, 2019). Salah satu aplikasi yang mengusung konsep gamifikasi adalah Quizizz, yang menawarkan pengalaman belajar berbasis permainan dengan fitur kompetisi, poin, dan umpan balik instan, sehingga potensial digunakan sebagai media pembelajaran yang

dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (Zhao, 2019).

Quizizz adalah platform kuis berbasis game online yang telah diintegrasikan secara efektif ke dalam pengaturan pendidikan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Quizizz telah terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa. Sifat interaktif dan pendekatan gamifikasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif bagi siswa (Fahada, 2024). Sebuah studi yang melibatkan siswa Bahasa Inggris I menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan kosakata setelah menggunakan Quizizz, dengan peningkatan statistik dicatat dalam hasil pasca-tes (Castro et al., 2024).

Prestasi dalam Belajar: Sebuah penelitian menemukan bahwa siswa yang menunjukkan minat tinggi pada bahasa Inggris cenderung mencapai hasil yang lebih baik, karena mereka lebih termotivasi untuk berlatih dan memperluas kosakata mereka (Ginting et al., 2021). Model Pengajaran Inovatif: Menerapkan model seperti Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) telah terbukti

meningkatkan minat dan pembelajaran aktif di antara siswa, dengan peningkatan penting yang diamati dalam penelitian yang melibatkan siswa kelas empat (Wati et al., 2023).

Sementara Quizizz telah menunjukkan manfaat besar dalam meningkatkan motivasi, interaksi, dan hasil pembelajaran, tantangan seperti akses internet yang terbatas dan perangkat yang tidak memadai dapat menghambat efektivitasnya. Mengatasi hambatan ini melalui perbaikan infrastruktur dan pelatihan guru dapat lebih mengoptimalkan penggunaan Quizizz dalam pengaturan Pendidikan (Hidayati et al., 2025). Kombinasi Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Quizizz telah terbukti meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterlibatan siswa (Oktavia, 2025).

Integrasi Quizizz terbukti meningkatkan motivasi, interaksi, dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa dan matematika. Penelitian menunjukkan peningkatan kosakata, sementara menemukan 46,6% variasi motivasi dipengaruhi penggunaan Quizizz. Selain itu, faktor minat intrinsik dan penerapan model inovatif seperti PJBL juga berperan penting dalam capaian akademik. Namun, fokus penelitian masih terbatas pada aspek motivasional dan kognitif, belum menyentuh integrasi dengan bidang prediktif atau analisis data.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR)

yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis berbagai hasil penelitian terkait penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai efektivitas serta strategi implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menumbuhkan motivasi dan partisipasi belajar siswa SD. Pencarian literatur dilakukan secara sistematis melalui basis data akademik seperti Google Scholar, DOAJ, Sinta, dan Scopus menggunakan kata kunci "Quizizz," "media pembelajaran interaktif," "minat belajar," "sekolah dasar," dan "pembelajaran digital" dengan rentang waktu publikasi antara tahun 2018 hingga 2025 untuk memastikan relevansi dan kebaruan penelitian yang dikaji. Kriteria inklusi meliputi artikel ilmiah yang membahas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran pada jenjang SD dan menampilkan data empiris tentang peningkatan minat belajar siswa, sedangkan kriteria eksklusi mencakup artikel yang membahas media selain Quizizz, tidak berfokus pada siswa SD, tidak menyajikan hasil penelitian

empiris, atau berupa opini non-akademik. Seleksi dan ekstraksi data dilakukan dengan menelaah judul, abstrak, dan isi artikel guna memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian, kemudian artikel yang terpilih dianalisis menggunakan teknik tematik untuk mengidentifikasi pola-pola utama seperti keunggulan Quizizz, dampaknya terhadap minat belajar, faktor pendukung dan penghambat penerapan, serta implikasinya terhadap praktik pembelajaran di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Guru SD memanfaatkan aplikasi Quizizz dalam berbagai mata pelajaran melalui kuis interaktif, latihan soal berbasis game, dan pembelajaran kompetitif yang menyenangkan bagi siswa.

Aplikasi Quizizz telah dimanfaatkan secara efektif oleh para guru sekolah dasar dalam berbagai mata pelajaran melalui pelaksanaan kuis interaktif, latihan soal berbasis permainan, serta pembelajaran yang berorientasi pada kompetisi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif seperti Quizizz telah terintegrasi

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Wulandari et al., 2025). Fitur gamifikasi yang dimiliki aplikasi ini terbukti memotivasi siswa, menumbuhkan antusiasme belajar, serta mengurangi kecemasan dalam menghadapi evaluasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan (Itsaini et al., 2023). Bagi guru, Quizizz juga memberikan kemudahan dalam proses evaluasi pembelajaran karena mendukung pembuatan kuis secara praktis, penyajian hasil secara real-time, serta pemberian umpan balik langsung yang membantu siswa memahami dan memperbaiki kesalahan mereka (Trisna et al., 2024). Selain itu, penggunaan Quizizz terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena fitur-fiturnya mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif yang berkontribusi terhadap peningkatan performa akademik (Helis Ira Setiawati et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran literasi, aplikasi ini juga berperan signifikan dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa, yang tercermin melalui peningkatan skor hasil tes setelah penerapan media tersebut. Secara keseluruhan,

Quizizz dapat dipandang sebagai media pembelajaran digital yang inovatif dan efektif dalam konteks pendidikan dasar, karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif.

Bukti empiris yang ditemukan dalam berbagai penelitian menunjukkan hasil yang cukup substansial terkait efektivitas penerapan Quizizz di sekolah dasar. Sejumlah studi mengungkapkan bahwa aplikasi ini telah diimplementasikan secara luas pada berbagai mata pelajaran, seperti Matematika, IPA, IPS, dan PPKn (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020), serta Bahasa Indonesia (Tunnisah et al., 2024). dan . Fitur-fitur gamifikasi yang dimiliki Quizizz—seperti papan peringkat, penilaian otomatis, dan batas waktu pengerjaan—berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan bagi siswa. Selain itu, hasil dari berbagai program pelatihan menunjukkan tingkat adopsi yang tinggi, di mana sekitar 87% guru yang mengikuti pelatihan berhasil mengembangkan tes interaktif dan 81% di antaranya telah menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran bersama siswa (Khairiyah et al., 2021). Dampak penerapan Quizizz juga terlihat nyata melalui peningkatan hasil belajar yang signifikan; salah satu penelitian melaporkan

peningkatan nilai dari 38,89% menjadi 88,89% setelah beberapa siklus implementasi. Guru pun melaporkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, serta kemudahan dalam melakukan evaluasi secara waktu nyata (Kunci, 2024).

Jika ditinjau secara lebih mendalam, penerapan Quizizz tidak hanya dimaksudkan sebagai alat bantu evaluasi, melainkan juga sebagai strategi pembelajaran yang menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa. Melalui pendekatan berbasis permainan, siswa terlibat dalam aktivitas belajar yang memadukan kesenangan dengan tantangan, sehingga mereka terdorong untuk memahami materi dengan cara yang lebih ringan dan bermakna. Pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa, karena mereka berperan langsung dalam proses menjawab, berkompetisi, serta menerima hasil belajar secara cepat. Proses ini mengaktifkan kemampuan berpikir cepat, memperkuat daya ingat, serta menumbuhkan semangat belajar mandiri. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa melalui keterlibatan emosional dan kognitif yang lebih mendalam. Efektivitas penggunaan Quizizz di sekolah dasar dapat dilihat dari meningkatnya minat dan partisipasi

siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran karena suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Guru pun merasa terbantu karena aplikasi ini mempermudah proses evaluasi dan penyajian hasil belajar secara langsung. Namun, keberhasilan penerapan Quizizz juga dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, seperti kesiapan infrastruktur teknologi, kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran digital, serta kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat. Di sisi lain, tantangan yang sering muncul antara lain keterbatasan jaringan internet, kurangnya perangkat bagi sebagian siswa, dan waktu persiapan guru yang relatif lebih lama dalam membuat soal digital. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pelatihan, kolaborasi antar guru, serta dukungan dari pihak sekolah dan orang tua.

2. Penelitian membuktikan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui tampilan menarik, sistem poin dan peringkat, serta umpan balik langsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa di berbagai konteks pendidikan. Antarmuka aplikasi

yang menarik, disertai dengan elemen gamifikasi seperti sistem poin, peringkat, dan mekanisme umpan balik langsung, berkontribusi besar terhadap terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz menunjukkan tingkat partisipasi dan antusiasme yang lebih tinggi, terutama pada mata pelajaran seperti Bahasa Inggris dan Teknologi Informasi dan Komunikasi, dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (Fadilah, 2023); W(Bangsa, 2024). Analisis kuantitatif juga mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menjelaskan sebagian besar variasi dalam motivasi siswa, dengan tingkat efektivitas sekitar 70% dalam meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan belajar (Kartini et al., 2024); (Suwarni et al., 2023). Secara keseluruhan, integrasi Quizizz ke dalam kegiatan belajar mengajar direkomendasikan sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat motivasi intrinsik, serta mendorong peningkatan hasil akademik (Heriyanto et al., 2024).

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui antarmuka yang menarik, fitur gamifikasi, serta mekanisme umpan balik langsung yang interaktif. Studi eksperimental yang dilakukan oleh (Rahman et al., 2020). memperlihatkan bahwa penerapan Quizizz secara

signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dari kategori rendah menjadi sangat baik dengan koefisien korelasi sebesar 56,25%. Penelitian lain oleh (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). mengungkapkan bahwa seluruh responden menyatakan Quizizz menjadikan kegiatan tes lebih menarik, sementara 94,4% siswa menilai bahwa penggunaan aplikasi tersebut meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Hasil serupa ditemukan oleh (Yulistiawati et al., 2021). yang menunjukkan peningkatan minat belajar sebesar 20%, dari 63% sebelum penggunaan menjadi 83% setelah integrasi Quizizz dalam pembelajaran. Selain itu, (Jong & Tacoh, 2024) menyoroti bahwa elemen pencapaian, penghargaan, dan umpan balik instan pada Quizizz mampu memperkuat motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa. Penelitian oleh (D. N. Rahmawati et al., 2022) dan (D. N. Rahmawati et al., 2022). juga menegaskan bahwa desain antarmuka yang menarik dan fitur interaktif Quizizz berkontribusi besar dalam meningkatkan keterlibatan, fokus, serta konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, temuan-temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa Quizizz bukan hanya sekadar media evaluasi digital, melainkan sarana pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong peningkatan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan. Secara teoretis, peningkatan motivasi dan minat belajar siswa melalui Quizizz dapat dijelaskan melalui pendekatan psikologi

pendidikan dan teori motivasi belajar. Elemen visual yang menarik menstimulasi perhatian siswa sejak awal pembelajaran (attention arousal), sedangkan sistem poin dan peringkat memenuhi kebutuhan akan pengakuan dan pencapaian (achievement needs) yang termasuk dalam motivasi ekstrinsik. Sementara itu, fitur umpan balik langsung berperan dalam memperkuat motivasi intrinsik, karena siswa memperoleh kepuasan dari keberhasilan menjawab soal dengan benar. Mekanisme permainan (game mechanics) pada Quizizz juga mendukung teori self-determination, di mana pengalaman belajar yang memberi otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial dapat meningkatkan semangat belajar secara alami. Dengan demikian, Quizizz bukan sekadar alat evaluasi digital, tetapi juga instrumen psikopedagogis yang mampu memicu keterlibatan emosional, rasa ingin tahu, dan keinginan untuk terus belajar. Secara empiris, efektivitas Quizizz dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dapat dinilai dari dua aspek utama: aspek kognitif dan aspek afektif. Pada aspek kognitif, siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep dan ketepatan menjawab soal karena umpan balik yang diberikan secara langsung membantu mereka mengenali kesalahan dengan cepat.

Sedangkan pada aspek afektif, siswa memperlihatkan peningkatan antusiasme, keaktifan, dan ketertarikan terhadap pelajaran karena suasana belajar menjadi lebih santai dan kompetitif. Hasil penelitian yang konsisten di berbagai mata pelajaran — seperti Bahasa Inggris, Teknologi Informasi, dan Bahasa Indonesia — memperlihatkan bahwa hampir seluruh siswa menganggap Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik. Namun demikian, efektivitasnya tetap dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mendesain kuis yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa serta kondisi infrastruktur yang mendukung. Jika faktor-faktor tersebut terpenuhi, Quizizz menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna bagi siswa.

3. Quizizz menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan kompetitif, sehingga siswa lebih berpartisipasi dan terlibat secara emosional serta kognitif dalam proses pembelajaran.

Aplikasi Quizizz secara efektif menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan kompetitif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan emosional maupun kognitif siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa fitur interaktif dan elemen gamifikasi yang terdapat dalam platform ini berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi dan

motivasi siswa, yang tercermin dari adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar di berbagai mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial dan Sains (Ulfah & Aliyyah, 2025); (Fahmi et al., 2025). Pemanfaatan perangkat seluler dalam pelaksanaan kuis memungkinkan siswa berpartisipasi dengan lebih nyaman dan fleksibel, menciptakan suasana belajar modern yang sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini (Hoang Hue, 2024). Selain itu, karakter kompetitif yang melekat dalam kuis turut menumbuhkan semangat kolaborasi dan antusiasme di antara siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Secara keseluruhan, Quizizz berperan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan kontemporer karena mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan strategi pembelajaran aktif yang berorientasi pada partisipasi dan kolaborasi siswa.

Bukti empiris menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara konsisten mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, serta mendorong peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kekuatan bukti ini didukung oleh sekitar sepuluh penelitian yang mencakup berbagai jenjang pendidikan, menunjukkan konsistensi temuan mengenai efektivitas fitur-fitur gamifikasi pada aplikasi tersebut. Elemen seperti leaderboard, skor otomatis, dan

batas waktu pengerjaan terbukti menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa (Tama et al., 2025). Secara konkret, peningkatan keaktifan siswa tampak signifikan, misalnya dari 10% menjadi 82% dalam kategori tinggi (Pranoto, 2020) serta dari 60% menjadi 85% setelah dua siklus pembelajaran (J. Rahmawati et al., 2025). Beberapa penelitian juga menggambarkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan bersemangat selama mengikuti pembelajaran berbasis Quizizz (J. Rahmawati et al., 2025). Meskipun demikian, aspek kolaboratif dalam penerapan aplikasi ini masih relatif kurang tereksplorasi, karena sebagian besar penelitian berfokus pada peningkatan kompetisi individu daripada kerja sama antar siswa. Namun demikian, keterlibatan emosional dan kognitif tetap terfasilitasi melalui pemberian umpan balik instan dan pengalaman belajar yang interaktif, yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Secara teoretis, efektivitas Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar dan teori gamifikasi pendidikan. Fitur kompetitif seperti sistem poin dan peringkat memenuhi kebutuhan akan pengakuan, pencapaian, dan penghargaan diri, yang termasuk dalam motivasi ekstrinsik. Sementara itu, pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif,

dan memberikan kebebasan menjawab secara mandiri menumbuhkan motivasi intrinsik karena siswa merasa tertantang sekaligus dihargai atas usahanya. Dalam perspektif kognitif, aktivitas kuis yang berlangsung cepat dan berbasis permainan menuntut fokus, ketepatan berpikir, serta kemampuan mengingat informasi secara efektif. Sedangkan secara emosional, suasana kompetitif yang positif serta umpan balik langsung dari sistem membantu siswa merasakan kepuasan dan dorongan untuk terus memperbaiki diri. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya menjadi media evaluasi digital, tetapi juga wahana yang menumbuhkan keterlibatan afektif dan kognitif secara bersamaan. Temuan-temuan dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingkat efektivitas Quizizz cukup tinggi dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar. Peningkatan keaktifan siswa dari kisaran 10% menjadi 82% dan dari 60% menjadi 85% dalam dua siklus pembelajaran menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap keterlibatan belajar. Siswa menggambarkan pengalaman menggunakan Quizizz sebagai kegiatan yang “menyenangkan, menantang, dan tidak membosankan.” Guru pun menilai bahwa aplikasi ini mampu mengubah dinamika kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Namun demikian, ada beberapa catatan penting yang perlu dikritisi. Meskipun suasana kompetitif tercipta dengan baik, unsur kolaboratif belum tergarap secara maksimal karena sebagian besar aktivitas masih berfokus pada pencapaian individu. Aspek kerja sama tim dan diskusi antarsiswa

belum banyak dieksplorasi dalam penerapan Quizizz. Di sisi lain, keterlibatan emosional dan kognitif siswa tetap meningkat melalui adanya interaksi langsung dengan sistem digital, yang memberikan penguatan positif secara instan dan meningkatkan rasa percaya diri dalam belajar.

E. Kesimpulan

Pada bagian ini penulis merincikan kesimpulan hasil pembahasan dan analisa data dan disarankan untuk menyampaikan penelitian lanjutan untuk peneliti berikutnya. Berdasarkan hasil pengamatan dan pengolahan informasi dari berbagai studi, dapat disimpulkan bahwa pemakaian aplikasi Quizizz sebagai alat bantu belajar di tingkat sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan ketertarikan, semangat, dan hasil belajar peserta didik. Dengan kehadiran fitur-fitur gamifikasi seperti papan peringkat, sistem poin, batas waktu, dan umpan balik langsung, Quizizz mampu menghasilkan suasana belajar yang dinamis, interaktif, dan kompetitif, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif. Aplikasi ini juga memberikan manfaat bagi para guru dalam hal kemudahan melakukan evaluasi, memantau hasil belajar secara langsung, dan meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran yang bersifat digital. Selain mendukung peningkatan motivasi dan pemahaman konsep, Quizizz

membantu menumbuhkan rasa percaya diri dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Namun, masih ada beberapa tantangan yang muncul, seperti keterbatasan akses internet, kurangnya perangkat pendukung, dan minimnya eksplorasi aspek kolaboratif di antara siswa. Oleh karena itu, penting untuk melakukan pengembangan lebih lanjut melalui pelatihan bagi guru, inovasi dalam desain kuis, serta penerapan model pembelajaran kolaboratif agar Quizizz bisa menjadi media pembelajaran digital yang lebih adaptif, inklusif, dan berkelanjutan dalam mencapai tujuan pendidikan di era abad ke-21. Disarankan agar pendidik di tingkat sekolah dasar menggunakan aplikasi Quizizz semaksimal mungkin sebagai alat pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan semangat dan partisipasi siswa. Guru perlu mengikuti program pelatihan teknologi agar dapat merancang kuis yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Sekolah diharapkan dapat menyediakan dukungan infrastruktur digital serta koneksi internet yang memadai. Peneliti selanjutnya bisa menyelidiki dimensi kolaboratif dalam pemanfaatan Quizizz. Dengan cara ini, Quizizz dapat menjadi sarana pembelajaran yang adaptif, menyenangkan, dan berkelanjutan di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangsa, U. B. (2024). (3) (1). 8(1), 211–218.
- Fadilah, F. (2023). The Use of Quizizz as Learning Media in English Language Learning to Enhance Student Motivation and Interest. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 3(1), 77–85. <https://doi.org/10.26858/v3i1.52335>
- Fahmi, N. A., Anggoro, S., & Linggasari, S. D. N. (2025). *Implementation of Quizizz Interactive Media to Increase Enthusiasm and Participation of Grade VI Students of SDN 3 Linggasari in Science Learning*. 25. <https://doi.org/10.30595/pssh.v25i.1758>
- Helis Ira Setiawati, Latif fatul Tamara, Uswatun Ni'mah, Putri Tiara Hidriana, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2024). Systematic Literature Review (Slr): the Influence of Quizzz Learning Media on Students' Learning Outcomes in Elementary School. *International Journal of Educational and Psychological Sciences*, 2(2), 105–118. <https://doi.org/10.59890/ijeps.v2i2.87>
- Heriyanto, H., Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). The Effectiveness of Using Quizizz in Improving Learners' Motivation and Engagement in Learning. *Sebatik*, 28(2), 581–586. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2526>
- Hoang Hue, B. T. (2024). The Integration of Quizizz on Students' Smartphones in English Classrooms at Tan Trao University. *International Journal of Advanced Multidisciplinary Research and Studies*, 4(4), 467–473. <https://doi.org/10.62225/2583049x.2024.4.4.3062>
- Itsnaini, N. S., Asmara, C. H., & Pongpan, K. (2023). Students' Perspectives On Using "Quizizz" Apps To Assess Learning. *Journal Universitas Muhammadiyah Gresik Engineering, Social Science, and Health International Conference (UMGESHC)*, 2(1), 248. <https://doi.org/10.30587/umgeshi.c.v2i1.5216>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Kartini, S., Putra, H. K., & Mukti, W. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(4), 146–151. <https://doi.org/10.32585/edudikar.a.v8i4.350>
- 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.v>

- 5i2.2690
- Kunci, K. (2024). *JDPP*. 12(1).
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25.
<https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66.
<https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Rahmawati, J., Matusakdiyah, K., Faizah, S. N., & Amin, F. (2025). Optimalisasi Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X-1 di Madrasah Aliyah Negeri 2 Tuban. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(2), 671–680.
<https://doi.org/10.60126/maras.v3i2.953>
- Suwarni, S., Lubna, L., Aimang, H. A., Cakranegara, P. A., & Pratama, D. (2023). Quizizz Gamification of Student Learning Attention and Motivation. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1369–1376.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3215>
- Tama, C. S., Lutfiana, R. F., & Mansur, M. (2025). Analisis Hasil Belajar Siswa melalui Implementasi Quizizz di SMPN 5 Kota Malang. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2776–2785.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7275>
- Trisna, Anggelina, S. E., Rosmawati, E., Agustian, L., Aini, N., & Asyraf, M. (2024). Use of Quizizz for Learning Evaluation Class IV Primary School. *ICEETE Conference Series*, 2(1), 340–345.
<https://doi.org/10.36728/iceete.v2i1.210>
- Tunnisah, T., Nashrullah, N., & Redna, R. (2024). Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Mode Kertas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SDN 8 Mamboro. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(6), 976–984.
<https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i6.386>
- Ulfah, M., & Aliyyah, R. R. (2025). *Constructivism Based Quizizz in Improving Social Studies*

*Learning Activities and
Outcomes.* 137–146.

Wulandari, R., Zunaidah, F. N., &
Sulistiyowati, T. I. (2025).
*Analysis of the Use of Interactive
Quizzes in Elementary Schools.*
11(1), 171–183.

Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., &
Linguistika, Y. (2021). 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/um065v
1i72021p573-584](https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584)