



Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah dasar: Sebuah *Systematic Literature Review*

Martina Napratilora^{1*}, Andi Nurhaliza²

¹²STAI Auliaurasyidin Tembilahan

*Corresponding Author. E-mail: martina.napratilora@stai-tbh.ac.id

Received: 21 June 2026

Revised: 5 August 2026

Accepted: 7 September 2026

Abstrak

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran terus berkembang, termasuk penggunaan platform gamifikasi seperti Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif. Meskipun berbagai penelitian telah melaporkan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, temuan tersebut masih tersebar di berbagai mata pelajaran dan konteks penelitian sehingga diperlukan sintesis yang komprehensif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara sistematis pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Proses penelusuran literatur dilakukan pada tiga basis data, yaitu Google Scholar, ERIC, dan Semantic Scholar, terhadap publikasi yang diterbitkan pada tahun 2016–2026 dengan mengikuti pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA). Sebanyak 60 artikel berhasil diidentifikasi pada tahap awal pencarian. Setelah melalui proses penyaringan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi serta penilaian kelayakan artikel, diperoleh 9 artikel yang memenuhi syarat untuk dianalisis. Hasil sintesis menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara konsisten berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Fitur gamifikasi seperti *leaderboard*, pemberian poin, umpan balik instan, batas waktu pengerjaan, serta tampilan yang menarik terbukti meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep pada berbagai mata pelajaran. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz merupakan media evaluasi digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 serta memberikan dasar empiris bagi guru dan pemangku kebijakan dalam mengembangkan sistem evaluasi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: evaluasi pembelajaran, hasil belajar, motivasi belajar, Quizizz, sekolah dasar.

Abstract

The use of digital technology in education continues to evolve, including the use of gamification platforms such as Quizizz as an interactive assessment tool. Although various studies have reported the effectiveness of Quizizz in improving student motivation and learning outcomes, these findings remain scattered across different subjects and research contexts, necessitating a comprehensive synthesis. This study aims to systematically analyze the impact of using Quizizz as a learning assessment tool on the motivation and learning outcomes of elementary school students through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The literature search was conducted across three databases—Google Scholar, ERIC, and Semantic Scholar—for publications from 2016 to 2026, following the Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) guidelines. A total of 60 articles were identified during the initial search phase. After screening based on the inclusion and exclusion criteria and assessing article eligibility, 9 articles were found to meet the requirements for analysis. The results of the synthesis indicate that use of Quizizz has a consistent positive impact on learning motivation and learning outcomes Quizizz among elementary school students. Gamification features such as leaderboards, point systems, instant feedback, time limits, and an engaging interface have been shown to increase enthusiasm, active participation, student engagement, and conceptual understanding across various subjects. The findings of this study indicate



that Quizizz is an effective digital assessment tool for supporting 21st-century learning and provide an empirical basis for teachers and policymakers to develop more innovative, interactive, and student-centered learning assessment systems.

Keywords: *elementary school, learning assessment, learning outcomes, learning motivation, Quizizz*

How to cite: Napratilora, M. & Nurhaliza, A. (2026). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah dasar: Sebuah Systematic Literature Review. *Journal of Nusantara Education*, 6(1), 14-27. DOI:<https://doi.org/10.57176/eryqkb55>

Pendahuluan

Dewasa ini teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang dengan sangat pesat yang berdampak pada perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal pengintegrasian teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Perkembangan ini memunculkan dorongan bagi para guru atau pendidik untuk mengubah dan berinovasi dalam hal menciptakan pengalaman belajar yang jauh lebih menarik dan interaktif, terutama dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran merupakan sebuah pengukuran terhadap capaian pembelajaran siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu memahami materi pembelajaran yang telah dipelajarinya. Diah et al., (2025) mengatakan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan sebuah aspek penting dalam kegiatan pembelajaran karena dengan evaluasi pembelajaran guru mampu mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan guru. Dengan kata lain, evaluasi pembelajaran tidak bisa dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran yang dilakukan pendidik masih bersifat konvensional, seperti melakukan tes tertulis, menjawab pertanyaan esai di atas kertas, menjawab pertanyaan pilihan ganda, serta mencocokkan. Evaluasi yang dilakukan secara konvensional memunculkan tekanan psikologis yang berlebihan pada sebagian besar siswa sehingga mempengaruhi hasil evaluasinya dan kurang mencerminkan kemampuan siswa yang sesungguhnya. Evaluasi secara konvensional dianggap membosankan oleh siswa dan terkadang terasa sangat menegangkan, sehingga

motivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan evaluasi rendah, yang berakibat pula pada hasil belajar yang rendah. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga berdampak pada perubahan media pembelajaran konvensional menjadi media pembelajaran digital, di mana media digital menjadi salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan keaktifan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan pendidik sebagai alat evaluasi pembelajaran adalah Quizizz.

Quizizz merupakan sebuah platform online untuk membantu guru dalam membuat serta Menyusun pembelajaran berbasis kuis interaktif dan dapat dimanfaatkan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai salah satu alat evaluasi formatif. Oleh karena itu, Quizizz menjadi salah satu media alternatif bagi guru yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan penilaian terhadap pengetahuan dan pemahaman siswa secara fleksibel dan interaktif (Alawiyah & Gumala, 2025). Dengan demikian, QQuizizz adalah sebuah platform online yang menjadi media evaluasi alternatif bagi guru untuk mengukur kemampuan kognitif siswa.

Quizizz memiliki berbagai fitur permainan yang meliputi avatar, tema, meme, serta musik yang dapat mengiringi pembelajaran berbasis QQuizizz. Di samping itu juga, QQuizizz memiliki manfaat untuk membantu siswa agar termotivasi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Quizizz berpotensi meningkatkan motivasi peserta didik dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran dikarenakan pertanyaan-pertanyaan yang disajikan menggunakan QQuizizz mendapatkan respon jawaban secara otomatis dari sistem dan siswa memiliki kesempatan yang kecil untuk melakukan komunikasi serta merespon

panggilan dan pertanyaan dari teman sekelasnya (Alawiyah & Gumala, 2025). Dengan demikian, media evaluasi alternatif ini memberikan kesan yang sangat modern dan sesuai dengan karakteristik siswa pada generasi Alpha yang sangat dekat dengan teknologi informasi dan komunikasi, salah satunya adalah smartphone untuk mengakses media QQuizizz.

Penelitian-penelitian terdahulu telah menginvestigasi efektivitas Quizizz dalam konteks pembelajaran. Alawiyah & Gumala (2025) mengemukakan bahwa media alternatif Quizizz memberikan manfaat untuk menumbuhkan motivasi siswa serta menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan (Alawiyah & Gumala, 2025). Selain itu, Maharani et al. (2023) mengatakan bahwa penggunaan aplikasi QQuizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa Sekolah dasar. Kemudian, Saputri et al. (2024) juga mengatakan bahwa Quizizz sangat baik digunakan sebagai alat evaluasi pada siswa sekolah dasar dikarenakan aplikasi ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan karena didukung dengan fitur-fiturnya yang membuat siswa menjadi termotivasi untuk mengerjakan evaluasi (Saputri et al., 2024). Permana et al. (2025) mengklaim bahwa penerapan media Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, serta motivasi siswa dikarenakan Quizizz memiliki fitur-fitur interaktif yang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna seperti fitur skor, papan peringkat, dan umpan balik langsung. Penelitian terdahulu ini terbatas pada mata pelajaran spesifik seperti IPS. Penelitian ini menganalisis efektivitas Quizizz secara lintas mata pelajaran di jenjang Sekolah dasar, sehingga hasilnya lebih dapat digeneralisasi.

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah membuktikan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa, sebagian besar penelitian masih dilakukan pada mata pelajaran tertentu, melibatkan sampel yang terbatas, serta menggunakan pendekatan penelitian empiris di satu sekolah atau satu wilayah. Akibatnya, bukti ilmiah yang tersedia masih bersifat parsial sehingga belum memberikan gambaran yang utuh mengenai konsistensi efektivitas Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada

jenjang sekolah dasar secara umum. Selain itu, hingga saat ini, penelitian yang melakukan sintesis secara sistematis terhadap hasil-hasil penelitian tersebut menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR), khususnya pada konteks pendidikan dasar di Indonesia, masih sangat terbatas.

Kesenjangan penelitian tersebut menunjukkan perlunya kajian yang mampu mengintegrasikan berbagai temuan empiris sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penyajian sintesis empiris secara sistematis menggunakan pedoman PRISMA terhadap berbagai penelitian mengenai efektivitas Quizizz pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang hanya berfokus pada satu mata pelajaran atau satu konteks sekolah, penelitian ini mengidentifikasi pola temuan yang konsisten, faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas Quizizz, serta implikasinya bagi pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis dampak penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar; (2) menganalisis dampak penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil-hasil penelitian yang relevan mengenai pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode ini dipilih karena mampu menyajikan sintesis bukti empiris secara sistematis, transparan, dan dapat direplikasi sehingga menghasilkan kesimpulan yang lebih komprehensif dibandingkan kajian naratif biasa (Norlita et al., 2023).

Pelaksanaan SLR dalam penelitian ini mengacu pada pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) 2020 yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu *identification*, *screening*, *eligibility*, dan *included*. Penggunaan pedoman PRISMA bertujuan meningkatkan transparansi proses seleksi artikel, meminimalkan potensi bias, serta

memastikan bahwa artikel yang dianalisis memenuhi kriteria kelayakan sesuai tujuan penelitian.

Pencarian literatur dilakukan secara sistematis pada tiga basis data elektronik, yaitu Google Scholar, ERIC (*Education Resources Information Center*), dan Semantic Scholar. Rentang tahun publikasi dibatasi pada periode 2016–2026 agar literatur yang diperoleh tetap relevan dengan perkembangan teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi. Proses pencarian menggunakan kombinasi kata kunci dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, yaitu *Quizizz*, *game-based assessment*, *gamified quiz*, *learning evaluation*, *learning motivation*, *learning outcomes*, *achievement*, *elementary school*, *primary school*, *motivasi belajar*, *hasil belajar*, dan *evaluasi pembelajaran*. Kombinasi kata kunci tersebut disesuaikan dengan sintaks pencarian masing-masing basis data.

Untuk memastikan kualitas dan relevansi artikel yang dianalisis, penelitian ini menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat. Tabel 1 menyajikan rincian kriteria tersebut.

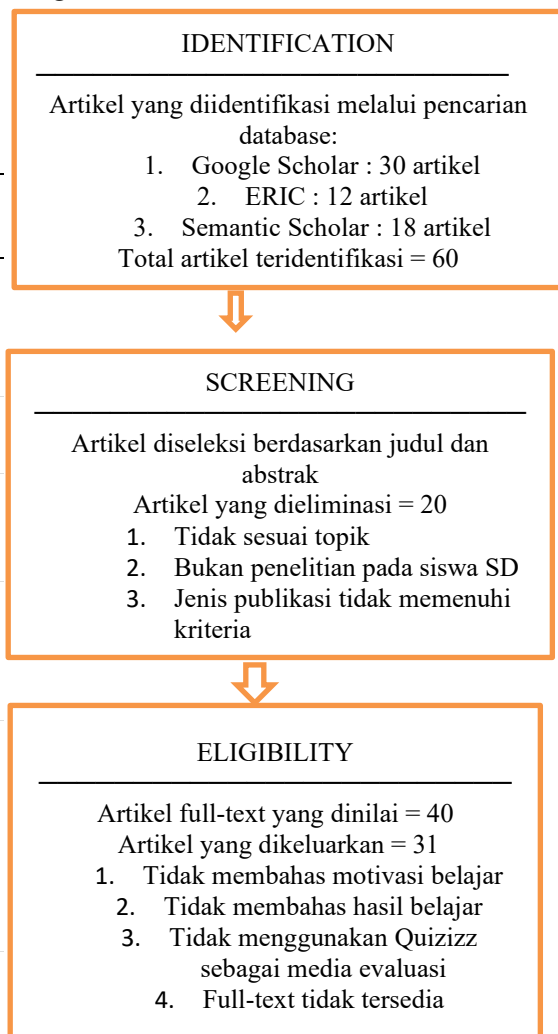
Tabel 1.
Kriteria Inklusi dan Eksklusi Artikel

Aspek	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
Jenis Publikasi	Artikel jurnal peer-reviewed, prosiding ilmiah terindeks	Buku, tesis, disertasi, laporan non-akademik,
Tahun Terbit	2016–2026	Sebelum tahun 2016
Bahasa	Indonesia dan Inggris	Selain bahasa Indonesia dan Inggris
Subjek Penelitian	Siswa sekolah dasar (SD/MI, kelas 1–6)	Siswa SMP, SMA, mahasiswa, atau populasi lain
Variabel	Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran; motivasi dan/atau hasil belajar	Quizizz digunakan untuk tujuan selain evaluasi; tidak mengukur motivasi atau hasil belajar
Aksesibilitas	Artikel fulltext tersedia dan dapat diakses	Artikel fulltext tidak tersedia

Proses seleksi artikel dilakukan secara bertahap sesuai pedoman PRISMA. Tahap *identification* menghasilkan 60 artikel yang diperoleh dari ketiga basis data. Selanjutnya dilakukan tahap *screening* berdasarkan judul dan abstrak sehingga 20 artikel dieliminasi karena tidak sesuai dengan topik penelitian, populasi, maupun jenis publikasi yang ditetapkan. Sebanyak 40 artikel yang lolos penyaringan kemudian memasuki tahap *eligibility* melalui pembacaan naskah secara penuh (*full-text review*). Pada tahap ini, 31 artikel dikeluarkan karena tidak memenuhi kriteria inklusi, seperti tidak mengkaji motivasi atau hasil belajar, tidak menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi, atau tidak menyediakan artikel *full text*. Dengan demikian, sebanyak 9 artikel dinyatakan memenuhi seluruh kriteria dan selanjutnya dianalisis dalam penelitian ini. Alur proses seleksi artikel disajikan pada Gambar 1.

Gambar.1

Diagram Alur PRISMA





INCLUDED

Artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi dan dianalisis dalam Systematic Literature Review
n = 9 Artikel

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan *narrative synthesis* yang dipadukan dengan *thematic analysis*. Tahap analisis diawali dengan mengekstraksi informasi penting dari setiap artikel, meliputi identitas penulis, tahun publikasi, desain penelitian, karakteristik subjek, instrumen penelitian, variabel yang dikaji, serta temuan utama. Selanjutnya, data dikelompokkan berdasarkan tema-tema yang berulang untuk mengidentifikasi pola hubungan mengenai pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil sintesis kemudian diinterpretasikan secara deskriptif dengan membandingkan temuan antar penelitian sehingga diperoleh kesimpulan yang komprehensif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis kajian literature menunjukan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi berdampak positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa Sekolah dasar serta terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas alat evaluasi Quizizz terhadap motivasi belajar dan hasil belajar. Hasil penelitian ini diuraikan dalam table hasil kajian literature berikut.

Tabel 2.

Hasil Analisis Literatre Riview

N o	Judul Artikel	Penulis & Tahun Terbit	Tujuan Penelitian	Hasil & Kesimpulan
1	Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa	I Gede Yuda Permana; I Gusti Putu Sudiarsana; Made Wiradana; Uina Pertiwi (2025)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz	Penelitian ini menunjukan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dan terbukti meningkat

	Sekolah dasar		terhadap hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar	kan keterlibatan serta motivasi belajar siswa Sekolah dasar. hasil ini didukung oleh teori konstruktivisme, teori multimedia, dan teori gamifikasi dalam konteks pendidikan dasar (Permana et al., 2025b).
2	Penggunaan Media Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran IPA untuk menumbuhkan Motivasi Siswa di Sekolah dasar	Syarifah Alawiya h; Yosi Gumala (2025)	Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi siswa dengan media pembelajaran berbasis Quizizz yang dapat meningkatkan minat belajar IPA.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang memungkinkan guru untuk menciptakan kuis online interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa karena Quizizz dilengkapi dengan berbagai fitur seperti umpan balik, papan skor, pemberian

				waktu, dan lain-lain yang berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa (Alawiyah Syarifah & Gumala Yosi, 2025).		Quiz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Selama Pembelajaran Daring Kelas 2 Sd Muhammadiyah 14 Surabaya	pengaruh media online quiz (quizziz) dan non-quiz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika selama pembelajaran daring kelas 2 SD.	yang signifikan antara penggunaan media Quizizz dan non-quiz terhadap motivasi belajar pada peserta didik.	
3	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah dasar	Fitri Maharani; Erlisnawati; Mahmud Alpusari (2023)	Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah dasar .	6	Pengaruh Media Interaktif Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika	Hermawan; Muh. Rahmat; A. Syham Sarjani Alam (2024)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 6 Lokkasail	Penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 6 Lokkasail
4	Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Digital (Quizziz) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 6 Sd N 3 Dencarik	Ni Putu Meldani Bestari; Luh Putu Sherly Arima Devi; I Made Sedana; I Putu Suardipa (2025)	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif berbasis digital (Quizziz) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI di SD Negeri 3 Dencarik	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika	7	Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas-IV Melalui Aplikasi Quizizz Dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran	Tegar Ponco Ariyanto ; Toni Harsan; Krisdiyan Hadiprasetyo (2023)	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi semangat belajar siswa melalui aplikasi virtual digital dengan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis daring dengan prantara aplikasi Quizizz secara virtual
5	Pengaruh Media Online Quiz (Quizziz) Dan Non-	Thalita Ilenia Afrillian ; Budiyo (2021)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya	Penelitian ini mengklaim bahwa terdapat pengaruh					

			menggunakan aplikasi Quizizz dalam kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas IV SD Negeri 01 Jatipurwo kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2020/2021	digital dapat meningkatkan motivasi semangat belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatipuro kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2020/2021	di SDN 82 Singkawang	n media Quizizz pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SDN 82 Singkawang
8	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Quizizz Pada Pelajaran IPAS Kelas V	Suliati Annisa; Siti Halimatul Us Sakdiyah; Dwi Ma'rifatika (2024)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Gadang 2 Malang melalui Quizizz dengan mata pelajaran IPAS.	Hasil penelitian mengklaim bahwa penggunaan Quizizz memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran IPAS SD Negeri Gadang 2.		
9	Penerapan Media Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV	Dwi Febrianti Nadila; Dina Anika Marhayani; Dewi Mariana (2024)	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada siswa kelas IV setelah diterapkan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media Quizizz terhadap hasil belajar pada pembelajaran		

Hasil sintesis menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar yang dilaporkan pada berbagai penelitian tidak hanya disebabkan oleh penggunaan teknologi digital, tetapi juga oleh penerapan unsur gamifikasi yang menjadi karakteristik utama Quizizz. Fitur seperti *leaderboard*, pemberian poin, lencana (*badges*), batas waktu pengerjaan, serta umpan balik secara langsung (*immediate feedback*) mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan kompetitif. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri, serta mempertahankan perhatian selama kegiatan evaluasi berlangsung. Dengan demikian, efektivitas Quizizz terhadap motivasi belajar tidak semata-mata berasal dari penggunaan media digital, tetapi juga dari pengalaman belajar yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan memberikan penghargaan terhadap pencapaian siswa.

Alawiyah menyatakan bahwa Quizizz dapat membantu guru dalam menciptakan kuis online interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa karena terdapat berbagai fitur seperti umpan balik, papan skor, pemberian waktu, dan lain-lain yang berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa (Alawiyah & Gumala, 2025).

Penelitian Hermawan, Rahmat, & Alam menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 6 Lokkasale (Hermawan et al., 2024). Penelitian sejalan dengan pendapat Afrillian & Budiyo yang menjelaskan bahwa penelitian ini mengklaim bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Quizizz dan non-quiz terhadap motivasi belajar pada peserta didik (Afrillian & Budiyo, 2021). Ariyanto, Harsan, & Hadiprasetyo juga menjelaskan bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis daring dengan prantara aplikasi Quizizz secara virtual digital dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar pada siswa kelas IV SD Negeri

01 Jatipurwo kecamatan Jatipuro kabupaten Karanganyar (Ariyanto et al., 2023).

Terdapat 5 studi pada aspek hasil belajar siswa. seperti hasil penelitian Maharani, Erlisnawati, dan Alpusari menunjukan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah dasar karena menjadikan penilaian menyenangkan, siswa bersemangat, dan hasil belajar meningkat (Maharani et al., 2023). Permana, Sudiansana, Wiradana, Pertiwi juga menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan terbukti meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa Sekolah dasar (Permana et al., 2025a). Bestari, Devi, Sedana, & Suardipa mengklaim bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika (Bestari et al., 2025). Annisa, Sakdiyah, Ma'rifatika menegaskan bahwa penggunaan Quizizz memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran IPAS SD Negeri Gadang 2 (Annisa et al., 2024). Selain itu juga, Nadila, Marhayani, & Mariana memaparkan bahwa terdapat pengaruh media Quizizz terhadap hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SDN 82 Singkawang (Nadila et al., 2024).

Maka, Studi ini menemukan bahwa pemanfaatan Quizizz terhadap motivasi belajar dan hasil belajar menunjukan dampak yang positif dan signifikan dari penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi.

Empat dari sembilan studi yang dikaji secara eksplisit menempatkan motivasi belajar sebagai variabel terikat utama. Keempat studi menunjukan peningkatan motivasi yang signifikan setelah intervensi berbasis Quizizz, meskipun dengan cakupan mata pelajaran yang berbeda—mulai dari IPA, Matematika, hingga evaluasi pembelajaran lintas mata pelajaran. Temuan ini secara teoretis dapat dijelaskan melalui tiga kerangka utama yang saling melengkapi. Hal ini sejalan dengan pendapat Afifa yang mengatakan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh pada motivasi siswa dalam belajar karena mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif (Handayani et al., 2022). Konsep gamifikasi yang terdapat pada Quizizz dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna pada Quizizz yang diwujudkan dalam bentuk avatar,

poin, penghargaan, papan peringkat, batas waktu pengerjaan, serta tampilan visual yang menarik. Berbagai elemen tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan evaluasi konvensional berbasis kertas. Dampaknya, siswa tidak lagi memandang evaluasi sebagai aktivitas yang menegangkan, melainkan sebagai tantangan yang menarik untuk diselesaikan. Situasi ini berkontribusi terhadap meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran maupun evaluasi berlangsung.

Pendapat lain juga mengklaim bahwa penerapan aplikasi Quizizz untuk penilaian hasil belajar pembelajaran IPS membuat peserta didik bersemangat dan termotivasi dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran IPS dengan baik hingga selesai karena evaluasi pembelajaran melalui quizizz terlihat seperti bermain game. Disisilain, peserta didik tertarik untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran karena para siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran online menggunakan media elektronik karena pandemi sebelumnya, jadi siswa lebih suka dengan soal-soal berupa pilihan ganda seperti yang ada di aplikasi Quizizz. Sedangkan bagi guru penggunaan media Quizizz juga membantu proses pembelajaran terutama dalam melakukan penilaian hasil belajar IPS karena guru bisa membuat dan Menyusun soal-soal evaluasi dengan mudah serta dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan peserta didik (Andy et al., 2023). Selain itu, karakteristik Quizizz yang fleksibel memungkinkan peserta didik mengerjakan kuis secara mandiri maupun kolaboratif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Fleksibilitas tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk mengontrol aktivitas belajarnya sendiri sehingga meningkatkan rasa otonomi dalam belajar. Pada saat yang sama, fitur kompetisi yang sehat melalui peringkat dan perolehan poin menciptakan interaksi sosial yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian, penggunaan Quizizz secara tidak langsung mampu memenuhi ketiga kebutuhan psikologis dasar yang menjadi faktor utama terbentuknya motivasi intrinsik siswa.

Hasil sintesis menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar yang dilaporkan pada berbagai penelitian tidak hanya disebabkan oleh penggunaan teknologi digital, tetapi juga oleh penerapan unsur gamifikasi yang menjadi karakteristik utama Quizizz. Fitur seperti *leaderboard*, pemberian poin, lencana (*badges*),

batas waktu pengerjaan, serta umpan balik secara langsung (*immediate feedback*) mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan kompetitif. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri, serta mempertahankan perhatian selama kegiatan evaluasi berlangsung. Dengan demikian, efektivitas Quizizz terhadap motivasi belajar tidak semata-mata berasal dari penggunaan media digital, tetapi juga dari pengalaman belajar yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan memberikan penghargaan terhadap pencapaian siswa.

Penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian bagi murid dapat mengurangi terjadinya kecurangan dalam mengerjakan soal, menumbuhkan hasil belajar siswa dengan cara menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa, yang berdampak pada pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Ernawati et al., 2023). Quizizz memiliki fitur skor otomatis, papan peringkat (*leaderboard*), serta umpan balik langsung yang memungkinkan peserta didik merasakan pencapaian dan keberhasilan secara nyata. Kondisi ini menumbuhkan rasa percaya diri dan keyakinan bahwa mereka mampu menyelesaikan tugas pembelajaran dengan baik. Ketika siswa merasa kompeten, maka dorongan untuk terus belajar dan meningkatkan performa akademik akan semakin kuat.

Lima studi dalam kajian ini menjadikan hasil belajar sebagai fokus analisis utama dengan cakupan mata pelajaran yang bervariasi: IPA, Matematika, IPAS, dan Bahasa Indonesia. Seluruh studi menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, baik dalam ranah kognitif maupun pemahaman konseptual. Peningkatan ini dikarenakan Quizizz memiliki berbagai fitur yang menarik seperti umpan balik instan yang memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan secara aktif (*active knowledge construction*), presentasi konten secara multimodal seperti teks, gambar, dan audio secara simultan, serta mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) dan meningkatkan retensi informasi. Asya mengatakan bahwa penggunaan Quizizz dan *Wordwall* efektif dan berpengaruh terhadap proses evaluasi belajar dan motivasi belajar siswa, karena terdapat berbagai fitur yang dapat diakses secara gratis, dan penggunaannya yang mudah (Virliana, 2024). Disamping itu, penggunaan aplikasi Quizizz mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam

pembelajaran dengan menyajikan teks dan grafik yang menarik dan menawarkan tugas dan kuis berbasis permainan yang menyenangkan sehingga antusiasme dan motivasi belajar siswa meningkat (Devindra et al., 2024). Quizizz memiliki kelebihan dalam memberikan umpan balik secara instan kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Zaeni, 2022).

Pengaplikasian media Quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran sangat efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi peserta didik. Selain itu, media Quizizz dinyatakan efisien bagi guru dan peserta didik karena mudah digunakan, lebih hemat penggunaan kertas (*paperless*), dan dapat dikerjakan dimana pun dan kapan pun. Aplikasi Quizizz memiliki berbagai fitur yang dapat mendukung kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi sangat menyenangkan seperti pilihan ganda, isian, uraian, polling, dan daftar ceklis, serta dapat dimainkan secara individu, kelompok, dimainkan secara langsung maupun sebagai pekerjaan rumah (PR). Selain itu juga, aplikasi ini memberikan kemudahan bagi guru dalam menganalisis soal dan jawaban peserta didik, dan dapat mengirim hasil evaluasi siswa kepada wali murid melalui e-mail (Pusparani & Pd, 2020). Munjaidah Juga mengatakan bahwa Alat evaluasi pembelajaran berupa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Munjaidah et al., 2021).

Disamping itu juga, pemanfaatan Quizizz sebagai alat penilaian berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia juga efektif dan efisien hal ini disebabkan karena penyajian penilaian dengan Quizizz sangat menarik dan interaktif karena dilengkapi dengan berbagai fitur yang dibuat untuk memudahkan pengguna dalam menggunakannya, dilengkapi juga dengan audio-elemen visual yang juga relevan dengan siswa terkait dengan kebutuhannya (Safitri et al., 2024). Pendapat ini sejalan dengan pendapat Jennah yang mengatakan bahwa Quizizz dapat mendukung terciptanya suasana evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sesuai dengan perkembangan generasi zaman sekarang (Jennah et al., 2025).

Media aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran karena antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran meningkat karena quizizz merupakan salah satu media pembelajaran

online yang berisikan game (kuis interaktif), sehingga kemampuan peserta didik dalam memahami soal secara mandiri meningkat, melatih ketelitian manajemen waktu bagi peserta didik dalam mengerjakan soal, dan penggunaan aplikasi quizizz dapat melatih ketenangan peserta didik untuk mengerjakan soal atau kuis (Wd et al., 2022). Penggunaan Quizizz mampu membuat peserta didik menjadi lebih kompetitif. Ketika melaksanakan evaluasi disebabkan karena siswa dapat melihat nilainya yang langsung tertera secara otomatis setelah selesai mengerjakan evaluasi. Di sisi lain juga Quizizz mampu membuat siswa menjadi lebih tertarik dengan evaluasi pembelajaran karena aplikasi Quizizz memiliki fitur-fitur menarik seperti terdapat gambar-gambar (Juni'ah, 2024). Selain itu, Aplikasi Quizizz yang interaktif dan disertai fitur nilai seperti *game* membuat peserta didik fokus terhadap pembelajaran (Ghufron et al., 2024).

Quizizz dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan efektif, mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan merancang kuis yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa agar tetap relevan, memanfaatkan fitur koreksi mandiri untuk mendorong pemahaman siswa, dan mengatur waktu dengan bijak agar siswa tidak terburu-buru. Selain itu, untuk mengatasi masalah koneksi internet yang tidak stabil, sekolah perlu memastikan infrastruktur yang memadai, serta memberikan pengawasan untuk mencegah siswa mencari jawaban dari sumber lain (Trisyana et al., 2025). Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap berbagai konsep dan ajaran agama Islam melalui kuis yang dirancang khusus sesuai dengan kurikulum PAI dengan menggunakan elemen gamifikasi seperti leaderboard dan poin untuk menciptakan kegiatan pembelajaran lebih menarik sehingga motivasi dan keaktifan siswa meningkat dalam pelaksanaan kuis dan memahami materi lebih dalam (Kartika et al., 2024). Dimana pengetahuan peserta didik dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Fitur umpan balik instan yang tersedia pada Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk segera mengetahui kesalahan yang dilakukan dan memperbaiki pemahamannya secara langsung. Proses tersebut memungkinkan terjadinya refleksi dan rekonstruksi pengetahuan secara berkelanjutan. Ketika siswa memperoleh

informasi mengenai jawaban yang benar sesaat setelah mengerjakan soal, maka proses pembelajaran tidak berhenti pada tahap evaluasi, tetapi berlanjut pada tahap perbaikan pemahaman konsep.

Memanfaatkan media Quizizz sebagai sarana dapat menambah tingkat pemahaman belajar peserta didik pada bidang studi IPA sehubungan materi sistem reproduksi karena media Quizizz secara aktif mendorong kecakapan kemampuan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang interaktif sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dalam implementasi perilaku dan hasil belajar yang cakup serta mampu untuk sungguh – sungguh dalam proses pembelajaran (Khotimah & Zulfa, n.d.). Penggunaan media berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPA dapat memberikan beberapa manfaat untuk menumbuhkan motivasi siswa. Quizizz memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, karena bentuknya yang menyerupai permainan kuis. Hal ini dapat membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam belajar. Selain itu, fitur penilaian otomatis di Quizizz juga dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar mereka (Alawiyah & Gumala, 2025).

Penggunaan media pembelajaran digital Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Wicaksono et al., 2025). Disamping itu, implementasi aplikasi Quizizz dalam penilaian pembelajaran mampu menstimulus siswa untuk menjadi lebih aktif, fokus atau konsentrasi terhadap apa yang dipelajari disebabkan munculnya rasa tertantang untuk memperoleh hasil yang terbaik (Rahmawati et al., 2022). Selain mendukung aspek kognitif, penggunaan Quizizz juga relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguasaan literasi digital. Melalui penggunaan platform digital ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mengembangkan keterampilan teknologi, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan secara cepat, serta kemampuan mengelola waktu ketika menyelesaikan tugas

yang dibatasi durasi pengerjaannya. Dengan demikian, manfaat penggunaan Quizizz tidak hanya terbatas pada peningkatan motivasi dan hasil belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi yang dibutuhkan peserta didik untuk menghadapi tantangan pendidikan pada era digital.

Secara keseluruhan, hasil sintesis memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa terjadi secara konsisten pada berbagai mata pelajaran yang dianalisis. Hal tersebut mengindikasikan bahwa Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang mendukung proses belajar melalui pemberian umpan balik secara langsung. Umpan balik tersebut membantu siswa segera mengetahui kesalahan yang dilakukan sehingga mereka dapat memperbaiki pemahamannya terhadap materi. Selain itu, penyajian soal yang interaktif dan kompetitif meningkatkan keterlibatan siswa selama proses evaluasi sehingga informasi yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan demikian, Quizizz memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas evaluasi sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar siswa sekolah dasar.

Hasil kajian ini memberikan implikasi bahwa Quizizz layak dipertimbangkan sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar karena mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara konsisten pada berbagai mata pelajaran. Bagi guru, pemanfaatan Quizizz dapat menjadi alternatif evaluasi yang lebih interaktif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana digital serta peningkatan kompetensi guru dalam merancang evaluasi berbasis gamifikasi. Selain itu, temuan penelitian ini juga membuka peluang bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji efektivitas Quizizz pada jenjang pendidikan yang berbeda atau melakukan *meta-analysis* dengan cakupan artikel yang lebih luas.

Simpulan

Pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar di berbagai konteks mata pelajaran dan kondisi geografis yang berbeda. Quizizz terbukti secara konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena terdapat perpaduan antara desain gamifikasi, umpan balik instan, dan penciptaan iklim kompetisi yang sehat dalam ruang kelas. Hal-hal ini sesuai dengan kebutuhan psikologis dasar siswa usia sekolah dasar yang secara perkembangan masih sangat bergantung pada *reinforcement* ekstrinsik sebagai jembatan menuju motivasi intrinsik yang lebih mandiri. Disamping itu, dampak positif Quizizz terhadap hasil belajar tidak bersifat domain-spesifik, melainkan teramati secara lintas mata pelajaran mencakup Matematika, IPA, IPAS, dan Bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa kekuatan Quizizz sebagai media evaluasi terletak pada fitur-fitur interaksinya yang mendorong keterlibatan aktif, bukan pada kecocokannya dengan konten tertentu. Dengan demikian, potensi penerapannya dapat diekspansi secara luas tanpa harus terikat pada satu bidang studi yang spesifik.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penyajian sintesis empiris secara sistematis mengenai efektivitas Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar melalui pendekatan *Systematic Literature Review* berbasis pedoman PRISMA. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, maupun pengambil kebijakan dalam mengembangkan sistem evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan efektif.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menganalisis artikel yang diterbitkan pada periode 2016–2026 dan bersumber dari tiga basis data, yaitu Google Scholar, ERIC, dan Semantic Scholar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan basis data, seperti Scopus dan Web of Science, serta menggunakan pendekatan *meta-analysis* agar diperoleh estimasi pengaruh yang lebih kuat dan komprehensif terhadap efektivitas Quizizz dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Afrillian, T. I., & Budiyo. (2021). Pengaruh media online quiz (quizizz) dan non-quiz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika selama pembelajaran daring kelas 2 sd muhammadiyah 14 surabaya. *JPGSD*, 9(8), 3083–3092. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42232/36312>
- Alawiyah Syarifah, & Gumala Yosi. (2025). Penggunaan media berbasis quizizz dalam pembelajaran IPA untuk menumbuhkan motivasi siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora: Pediaqu*, 4(2), 2589–2601. <https://doi.org/https://doi.org/10.35931/pediaqu.v4i2>
- 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, S., Sakdiyah, S. H., & Ma'rifatika, D. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa melalui Quiziz pada pelajaran IPAS kelas V. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 1393–1399. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Ariyanto, T. P., Harsan, T., & Hadiprasetyo, K. (2023). Peningkatan motivasi belajar siswa kelas-iv melalui aplikasi Quizizz dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. *Educatif: Journal of Education Research*, 5(1), 1–13. <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif%0A>
- Bestari, N. P. M., Devi, L. P. S. A., Sedana, I. M., & Suardipa, I. P. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis digital (Quizizz) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 6 SD N 3 dencarik. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 23(1), 627–634. <https://doi.org/DOI:10.46444/suluh-pendidikan.v23i1.888>
- Devindra, Hadiana, O., Nasrulloh, S. F., Fahrudin, S., & Casnan. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis digital Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa Di Sekolah dasar. *JES-MAT*, 10(1), 13–26.
- Diah, R., Destini, R., Juwita, P., & Sitompul, R. S. (2025). Meningkatkan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran melalui penggunaan media digital Quizizz di kelas V SDN 064986 Medan Amplas. *JURNAL MUDABBIR*, 5(2), 1117–1127. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2>
- Ernawati, Nurwahidin, M., & Yulianti, D. (2023). Pemanfaatan quizizz sebagai media penilaian peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339–346. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462>
- Ghufron, W., Utomo, A. P. Y., Rakhmi, M. P., Putri, S. A. A. S., Saputro, I. H., Sa'diyah, D., & Meilia. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran peserta didik kinestetik di Kelas VII E SMP Negeri 2 Sewon Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 01–12. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i4.1182>
- Handayani, A. D., Hermansyah, & Susanti, D. (2022). Pengaruh aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa. *Mathematic Education And Application*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.35334/meta.v4i1>
- Hermawan, Rahmat, M., & Alam, A. S. S. (2024). Pengaruh media interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Pentrysc: Jurnal Pendidikan Guru SD*, 03(03), 322–329. <https://journal.matappa.ac.id/index.php/Pentrysc/article/view/3758/1808>
- Jennah, S., Haliq, F., & Wachidah, L. R. (2025). Penggunaan platform Quizizz sebagai evaluasi pembelajaran

- menulis teks cerpen kelas XI SMKN 3 Pamekasan. In M. Salimi (Ed.), *Social, Humanities, and Educational Studies* (Vol. 8, Issue 3, pp. 1898–1908). Universitas 11 Maret. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107456/51189>
- Juni'ah, J. (2024). Pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD. *Didaktika*, 4(2), 190–203. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v4i2.50072>
- Kartika, L., Novianti, W., & Nizar, M. A. K. (2024). Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI berbasis teknologi pendidikan di SMA negeri 1 tebing tinggi kab. serdang bedaga. *At-Tarbiyah*, 2(1), 296–301. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/133/124>
- Khotimah, S. K., & Zulfa, Y. L. (n.d.). Pemanfaatan media aplikasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPA materi sistem reproduksi. *Jurnal Liberi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 103–125. <http://ejournal.piaud-syekhjangkung.ac.id/index.php/jurnal-liberi>
- Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas Iv Sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.133>
- Munjaidah, Lolowang, J., & Tumimomor, F. (2021). Penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam hukum newton tentang gerak. *Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(3), 156–160. <https://doi.org/10.53682/charmsains.v2i3.124>
- Nadila, D. F., Marhayani, D. A., & Mariana, D. (2024). Penerapan media Quizizz pada pembelajaran bahasa indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas IV Di SDN 82 Singkawang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 286–297. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03>
- Norlita, D., Nagea, P. W., Faradhila, S. A., Aryanti, M. P., Fakhriyah, F., & A, E. A. I. (2023). Systematic literature review (slr): Pendidikan karakter di Sekolah dasar. *Jurnal Jispendiora*, 2(1), 209–219. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i1>
- Permana, I. G. Y., Sudiarsana, I. G. P., Wiradana, M., & Pertiwi, U. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Sekolah dasar. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 23(1), 997–1008. <https://doi.org/10.46444/suluh-pendidikan.v23i1>
- Pusparani, H., & Pd, M. (2020). Media Quizizz Sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas vi di sdn guntur kota cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, & Sulyanti. (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>
- Safitri, A. N., Utomo, A. P. Y., Najihah, M., Mubarak, S., Yanitama, A., Wulandari, E., & Wahyuni, A. (2024). Penerapan media quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran teks artikel di kelas xii sma negeri 1 Semarang Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 13–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i3.1184>
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Sinta, B., & Prastowo, A. (2024). Analisis penggunaan quizizz sebagai media berbasis website untuk evaluasi kognitif pada pembelajaran di sekolah dasar. *MODELING: Jurnal*

- Program Studi PGMI*, 11(1), 62–71.
<https://doi.org/10.69896/modeling.v11i1>
- Trisyana, N., Triputra, D. R., & Setiyoko, D. T. (2025). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa tingkat sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 405–415.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i2>
- Virliana, A. I. (2024). Pengaruh evaluasi pembelajaran berbasis quizizz dan wordwall dalam meningkatkan pemahaman siswa. *NUSANTARA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 6(1), 45–52.
- Wd, M. A. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, 7(1), 24–36.
<https://doi.org/10.46491/jp.v7i1>
- Wicaksono, U. A., Nugroho, M. Y. A., & Jumini, S. (2025). Pengaruh penggunaan media quizizz terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. *KAMPUS AKADEMIK PUBLISING: Jurnal Sains Student Research*, 3(6), 706–712.
<https://doi.org/10.61722/jssr.v3i6.6816>
- Zaeni, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai evaluasi pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar. *Dirasah*, 5(1), 195–207.
<https://doi.org/10.29062/dirasah.v5i1>