

Studi Literatur: Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Pembelajaran IPA di Berbagai Tingkat Pendidikan di Indonesia

Abroto, Na'iah

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Email: ahmadabroto05@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran IPA sering kali menjadi mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang kompleks, yang dapat membuat siswa merasa jenuh. Masalah utama yang melatarbelakangi kebutuhan penggunaan quizizz dalam pembelajaran IPA kurangnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran ipa, banyak siswa merasa kurang tertarik dengan mata pelajaran ipa karena dianggap sulit atau membosankan. Pembelajaran ipa yang sering kali berfokus pada teori dan konsep yang kompleks. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan literature review, yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam penggunaan media pembelajaran interaktif Game Quizizz. Data dikumpulkan melalui studi pustaka dengan menelusuri artikel ilmiah, jurnal, prosiding seminar, dan buku serta laporan penelitian dari berbagai sumber seperti Google Scholar, dan SINTA. Peneliti menetapkan kriteria inklusi, yakni artikel yang membahas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPA, dipublikasikan antara tahun 2023 hingga 2025, dan telah melalui proses peer-review. Dari data kualitatif yang dianalisis, ditemukan bahwa media Quizizz sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, keaktifan, dan bahkan sebagai alat evaluasi berbasis teknologi di berbagai jenjang pendidikan. Namun, keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang matang, desain soal yang sesuai, serta kesiapan infrastruktur digital. Sebagian besar studi menyatakan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Format permainan yang interaktif, adanya sistem skor dan peringkat, serta visual yang menarik menjadi faktor utama yang mendorong siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: Efektivitas Penggunaan Media, Pembelajaran IPA, Pendidikan di Indonesia

Abstract: Science learning is often considered a subject that requires a complex understanding of concepts, which can leave students feeling bored. The main problem behind the need for the use of quizizz in science learning: lack of student involvement and motivation in science learning, many students feel less interested in science subjects because they are considered difficult or boring. Science learning often focuses on complex theories and concepts. This research is a qualitative research with a literature review

approach, which aims to examine in depth the use of interactive learning media of the Quizizz Game. Data was collected through literature studies by browsing scientific articles, journals, seminar proceedings, and books and research reports from various sources such as Google Scholar, and SINTA. The researcher set inclusion criteria, namely articles that discuss the use of Quizizz in science learning, published between 2023 and 2025, and has gone through a peer-review process. From the qualitative data analyzed, it was found that Quizizz media is very effective in increasing learning motivation, learning outcomes, activeness, and even as a technology-based evaluation tool at various levels of education. However, its success is greatly influenced by careful planning, appropriate question design, and digital infrastructure readiness. Most studies state that the use of Quizizz is able to increase students' motivation to learn in science subjects. The interactive game format, the existence of a score and ranking system, and attractive visuals are the main factors that encourage students to be more enthusiastic in participating in learning.

Keywords: *Effectiveness of Media Use, Science Learning, Education in Indonesia*

INTRODUCTION

Penggunaan media digital dalam pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif (Hendrick et al., 2024). Terdapat alasan-alasan mengapa media digital menjadi elemen yang penting dalam pendidikan, khususnya untuk IPA terutama untuk mendukung pembelajaran interaktif dan partisipatif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Mahmudi et al., 2025). Mempermudah visualisasi konsep-konsep yang abstrak, meningkatkan keterampilan digital siswa, dan fleksibilitas dalam pembelajaran (Sri Rahayu, et al., 2024). Media digital memungkinkan akses yang lebih luas terhadap berbagai materi pembelajaran IPA (Said, 2023). Siswa dapat dengan mudah mengakses informasi tentang konsep-konsep IPA yang mungkin sulit dijelaskan melalui metode tradisional. melalui media digital, seperti video, infografis, dan aplikasi pembelajaran interaktif, siswa dapat memperoleh penjelasan yang lebih mendalam dan variatif, bahkan di luar jam pelajaran formal (Azmi et al., 2024).

Pembelajaran IPA sering kali dianggap sebagai pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang kompleks, yang dapat membuat siswa merasa jenuh atau kesulitan untuk terlibat (Ansya & Salsabilla, 2024). Media digital seperti game edukasi dan platform pembelajaran berbasis teknologi bisa membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik (Sari et al., 2023). Fitur-fitur interaktif, tantangan, serta elemen kompetisi yang ada pada platform seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses belajar yang dinamis (Pakudu & Rizal, 2024). Media digital memberi fleksibilitas dalam hal waktu dan tempat belajar. Siswa

bisa mengakses materi IPA kapan saja dan di mana saja, asalkan mereka memiliki perangkat yang terhubung ke internet (Fitriyani et al., 2023). Hal ini memudahkan siswa untuk belajar di luar jam sekolah, meningkatkan peluang untuk pembelajaran yang lebih fleksibel dan lebih banyak.

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game yang digunakan untuk membuat kuis interaktif dan mengajak siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan (Dhamayanti1 et al., 2024). *Quizizz* memungkinkan guru untuk membuat kuis atau tugas yang bisa diakses oleh siswa secara daring (online), di mana mereka dapat berpartisipasi dalam kegiatan belajar dengan cara yang lebih menarik dan kompetitif (Mukharomah, 2021). Siswa dapat mengakses kuis *Quizizz* melalui perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone, yang memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat (Lubis, 2022).

Peran *quizizz* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yaitu: Pertama, pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif *quizizz* memanfaatkan elemen permainan (gamification) yang menjadikannya lebih menarik bagi siswa (Indriani et al., 2024). Kedua, kompetisi sehat yang mendorong motivasi salah satu fitur utama dari *quizizz* adalah leaderboard atau papan skor, yang menunjukkan peringkat siswa berdasarkan hasil kuis yang mereka selesaikan (Khoirunisa et al., 2024). Ketiga, umpan balik instan yang mempercepat proses belajar dalam *quizizz*, siswa mendapatkan umpan balik langsung setelah menjawab soal. Keempat, pembelajaran yang fleksibel dan mandiri *quizizz* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, kapan saja dan di mana saja, asalkan mereka memiliki perangkat yang terhubung dengan internet. Beberapa siswa mungkin lebih suka belajar dengan cara visual, sementara yang lain lebih suka belajar melalui aktivitas praktis atau permainan.

Permasalahan yang melatarbelakangi penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (ipa) sangat beragam untuk memahami tantangan dan potensi yang dapat diberikan oleh media ini. Masalah utama yang melatarbelakangi kebutuhan penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran ipa: kurangnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran ipa, banyak siswa merasa kurang tertarik dengan mata pelajaran ipa karena dianggap sulit atau membosankan. Pembelajaran ipa yang sering kali berfokus pada teori dan konsep yang kompleks, seperti struktur molekul, hukum fisika, atau proses biologis, dapat membuat siswa kehilangan minat. keterlibatan mereka dalam materi pelajaran juga cenderung rendah. Kesulitan dalam mengukur pemahaman siswa secara efektif, mengukur pemahaman siswa dalam ipa sering kali sulit dilakukan dengan metode penilaian tradisional, seperti ujian tertulis atau tugas rumah. Hal ini terutama karena siswa bisa saja hanya mengingat jawaban untuk soal-soal tertentu tanpa benar-benar memahami konsep-konsep

yang mendasarinya. Ketergantungan pada metode pembelajaran konvensional, pada kenyataannya dilapangan guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi. Hal ini menghambat pengembangan kreativitas dalam pengajaran dan pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih terlibat dan tertarik.

RESEARCH METHOD

Jenis Penelitian

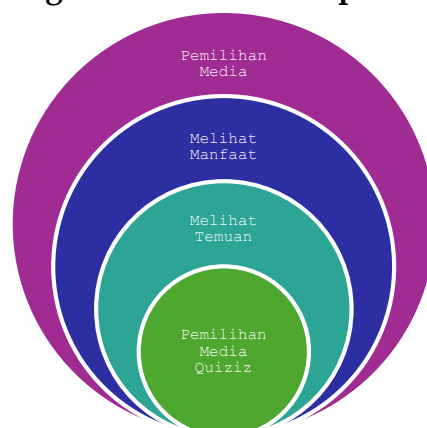
Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan literature review, yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam penggunaan media pembelajaran interaktif Game *Quizizz* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di jenjang pendidikan dasar dan menengah (Hadi & Afandi, 2021). Pendekatan literature review digunakan untuk menghimpun, menelaah, dan mensintesis berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan, guna memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas dan implementasi media tersebut dalam konteks pembelajaran IPA (Arifin & Nurdyansyah, 2018).

Data dikumpulkan melalui studi pustaka dengan menelusuri artikel ilmiah, jurnal, prosiding seminar, dan buku serta laporan penelitian dari berbagai sumber seperti Google Scholar, dan SINTA. Peneliti menetapkan kriteria inklusi, yakni artikel yang membahas penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran IPA, dipublikasikan antara tahun 2023 hingga 2025, dan telah melalui proses peer-review.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan metode content analysis, untuk mengidentifikasi tema-tema utama seperti: strategi penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran IPA, pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, serta tantangan yang dihadapi guru dan siswa dalam implementasinya.

Melalui studi literatur ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran menyeluruh mengenai kontribusi media game edukatif seperti *Quizizz* dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi IPA, serta memberikan rekomendasi pemanfaatan yang lebih optimal bagi para pendidik.

Figure. 1.1 Peta Konsep Penelitian



RESULT & DISCUSSTION

Berdasarkan hasil penelusuran penulis melalui studi pustaka dengan menelusuri artikel ilmiah, jurnal, prosiding seminar, dan buku serta laporan penelitian dari berbagai sumber seperti Google Scholar, dan SINTA. Peneliti menetapkan kriteria inklusi, yakni artikel yang membahas penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran IPA, dipublikasikan antara tahun 2023 hingga 2025, dan telah melalui proses peer-review.

Tabel 1.1 Penelitian menggunakan media quizizz tahun 2023

No	Judul Artikel	Penulis	Tahun	Metode Penelitian	Subjek/Sampel	Temuan Utama	Link /DOI
1	Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz untuk Mata Pelajaran Akidah Akhlak	Munawir, Pratiwi, Shufiyah	2023	R&D (Borg & Gall)	Siswa kelas 5 MI Surabaya	Quizizz dinilai layak & efektif dalam evaluasi pembelajaran berbasis digital	Link
2	Pengaruh Quizizz terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V	Siska Yolanda	2024	Kuantitatif eksperimen	Siswa kelas V SD	Quizizz meningkatkan minat belajar matematika secara signifikan	Link
3	Pengaruh Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP	Dianita Rahmayani	2023	Kuasi eksperimen	Siswa kelas VIII SMP Makassar	Hasil belajar meningkat setelah penggunaan media Quizizz	Link
4	Quizizz sebagai Media untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD	Armi Yustina, B.H.C. Khosiyono	2023	Deskriptif kuantitatif	Siswa kelas VI SD	Quizizz mampu memotivasi siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar	Link

No	Judul Artikel	Penulis	Tahun	Metode Penelitian	Subjek/Sampel	Temuan Utama	Link /DOI
5	Quizizz Berbasis Education Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika	Hafiyya, M.S. Hadi	2023	Eksperimen	Siswa kelas VII	Media berbasis game edukatif seperti Quizizz efektif dalam membangun motivasi belajar	Link
6	Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa SMA	Tina Aulia	2023	Studi kasus	Siswa SMA Negeri 18 Makassar	Quizizz meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa dalam pelajaran sejarah	Link

Penggunaan Media Quizizz dalam Pembelajaran Tahun 2023

Berdasarkan hasil telaah dari berbagai literatur yang diterbitkan pada tahun 2023, menelusuri artikel ilmiah, jurnal, prosiding seminar, dan buku serta laporan penelitian dari berbagai sumber seperti Google Scholar, dan SINTA ditemukan beberapa temuan utama terkait efektivitas penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di berbagai tingkat pendidikan di Indonesia:

1. Meningkatkan Motivasi dan Antusiasme Siswa

Sebagian besar studi menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Format permainan yang interaktif, adanya sistem skor dan peringkat, serta visual yang menarik menjadi faktor utama yang mendorong siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Contoh Penelitian oleh Wijaya, (2023) menunjukkan bahwa 87% siswa merasa lebih bersemangat saat belajar IPA menggunakan *Quizizz* dibandingkan metode konvensional.

2. Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA

Beberapa artikel menyatakan bahwa *Quizizz* tidak hanya meningkatkan motivasi, tapi juga berkontribusi pada pemahaman konsep IPA. Fitur seperti feedback langsung setelah menjawab membantu siswa merefleksikan kesalahan

dan belajar dari jawabannya. Hasil penelitian dari Lestari (2023) menemukan bahwa nilai rata-rata siswa kelas VIII meningkat 12 poin setelah dua minggu pembelajaran menggunakan Quizizz.

3. Tantangan dan Keterbatasan

Secara umum Media *Quizizz* sudah efektif, namun penerapan media *quizizz* juga memiliki beberapa tantangan juga ditemukan, seperti: Koneksi internet yang tidak stabil di daerah tertentu. Siswa yang hanya fokus pada skor tanpa benar-benar memahami materi. Terbatasnya variasi soal dalam bentuk eksperimen atau praktikum. Studi oleh Nugroho dan Sari (2023) menyimpulkan bahwa perlu pendampingan guru dan perencanaan yang matang agar *Quizizz* tidak sekadar menjadi permainan, tetapi benar-benar mendukung capaian pembelajaran.

Tabel 1.2 Penelitian Menggunakan Media Quizizz Tahun 2024-2025

No	Judul Artikel	Penulis	Tahun	Metode Penelitian	Subjek/Sampel	Temuan Utama	Link/DOI
1	Penggunaan Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA	Febio Wyemas	2024	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	36 siswa kelas X SMA Negeri di Semarang	Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa setelah penggunaan Quizizz	Link
2	Analisis Penggunaan Quizizz dalam Mengevaluasi Aspek Kognitif Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Imam Syuhodo	Muhammad Fadli, Ahmad Budi, Zulfi Ahmad, Ryan Duta, Yusuf Yusuf	2024	Kualitatif (Observasi, Wawancara) PAI	Siswa kelas VIII dan guru	Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil kognitif siswa, namun perlu perhatian pada pengaturan waktu dan desain soal	Link
3	Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai	Lawrent Fortuna, Lova	2024	Kuantitatif Eksperimen	33 siswa kelas X TJKT SMK	Peningkatan signifikan dalam minat	Link

No	Judul Artikel	Penulis	Tahun	Metode Penelitian	Subjek/Sampel	Temuan Utama	Link/DOI
	Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa				Negeri 3 Seluma	belajar siswa setelah penggunaan Quizizz	
4	Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Quizizz sebagai Alat Pembelajaran Interaktif	Mochamad Cholik	2024	Kuasi Eksperimen	Dua kelas X TKR SMK Dharma Bahari Surabaya	Kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol	Link
5	Transformasi Pendidikan di Era Digital: Pemanfaatan Quizizz belajar.id untuk Pembelajaran yang Menyenangkan di Kelas	Wartono, Quinto Juantiro Bolla, Yulius Albert Kaimeni, Rizki Ayu Sholicha	2024	Pelatihan Guru (Workshop)	200 guru dari 22 kabupaten di Provinsi NTT	Peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Quizizz untuk pembelajaran interaktif dan asesmen berbasis teknologi	Link
1	Penggunaan media pembelajaran Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam	Shakina Aulia Rachmawati, St Y Slamet, Idam Ragil Widiyanto Atmojo	2025	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Siswa SDN 2 Barenglor	Penggunaan Quizizz meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami	Link

No	Judul Artikel	Penulis	Tahun	Metode Penelitian	Subjek/Sampel	Temuan Utama	Link/DOI
	memahami teks informatif di Sekolah Dasar					teks informatif.	
2	Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar	Septivianti Putri Indra Nirmalasari, Maria Melani Ika Susanti	2025	Kuantitatif Eksperimen	Siswa SD di Yogyakarta	Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa melalui desain, implementasi, dan evaluasi yang tepat.	Link
3	Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI TKR Pada Mata Pelajaran Perawatan Berkala Kendaraan Ringan	Veru Maisa Dinata, Hendra Dani Saputra, Wagino, Iffarial Nanda, Agus Baharudin, M. Sadly Firmansyah	2025	Kuantitatif Eksperimen	Siswa kelas XI TKR SMK Negeri 3 Seluma	Penggunaan Quizizz meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Perawatan Berkala Kendaraan Ringan.	Link
4	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Sri Kartini, Hamda Kharisma Putra, Wandha Prayuda Mukti	2025	Deskriptif Kuantitatif	Siswa kelas X Broadcasting SMK Veteran 1 Sukoharjo	Quizizz meningkatkan motivasi belajar siswa dengan meningkatkan minat, pemahaman materi, dan kepercayaan diri.	Link

No	Judul Artikel	Penulis	Tahun	Metode Penelitian	Subjek/Sampel	Temuan Utama	Link/DOI
5	Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X	Diah Selviani, Jumiaty Siska, Lawrent Fortuna Lova	2025	Kuantitatif Eksperimen	Siswa kelas X SMK Negeri 3 Seluma	Quizizz efektif meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.	Link

Berdasarkan hasil penelusuran dari penelitian yang telah dilakukan pada tahun 2024-2025 yang menggunakan media game Quizizz dalam proses pembelajaran Penggunaan Media Quizizz dalam Pembelajaran Tahun 2024-2025 sedikit lebih banyak di gunakan dibandingkan tahun 2023 berikut beberapa analisis yang penulis simpulkan:

1. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar

Beberapa penelitian menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Febio Wyemas (2024) Siswa kelas X SMA menunjukkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar setelah pembelajaran berbasis Quizizz. Mochamad Cholik (2024) Dalam penelitian kuasi-eksperimen, kelompok yang menggunakan Quizizz memiliki hasil belajar lebih tinggi dibanding kelompok kontrol. Tema yang diangkat: Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif yang mendorong siswa lebih aktif dan kompetitif.

2. Motivasi dan Minat Belajar yang Lebih Tinggi

Quizizz terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, baik di tingkat dasar maupun menengah. Septivianti et al. (2025) & Diah Selviani et al. (2025) Penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan minat belajar, terutama ketika didukung oleh desain kuis yang tepat dan menyenangkan. Sri Kartini et al. (2025) Quizizz memicu peningkatan dalam aspek afektif, seperti kepercayaan diri dan rasa antusias siswa dalam belajar. Tema yang diangkat unsur gamifikasi (skor, leaderboard, avatar) memicu ketertarikan siswa, membuat pembelajaran terasa menyenangkan.

3. Efektivitas sebagai Alat Asesmen Kognitif

Quizizz tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tapi juga efektif dalam mengevaluasi aspek kognitif siswa. Muhammad Fadli et al. (2024) Quizizz membantu mengevaluasi aspek kognitif siswa PAI, meski perlu penyesuaian dalam durasi dan desain soal. Wartono et al. (2024) Dalam pelatihan kepada 200

guru di NTT, Quizizz diapresiasi sebagai alat asesmen berbasis digital yang praktis. Tema yang diangkat dalam penelitian tersebut adalah *Quizizz* sebagai media evaluasi formatif yang cepat, real-time, dan mendorong refleksi belajar.

4. Transformasi Peran Guru dan Digitalisasi Pembelajaran

Guru tidak lagi hanya sebagai pengajar, tapi juga menjadi fasilitator pembelajaran digital melalui platform seperti *Quizizz*. Wartono et al. (2024) Pelatihan kepada guru menghasilkan peningkatan pemahaman dalam penggunaan *Quizizz* secara pedagogis. Penelitian pada SDN 2 Barenglor (Rachmawati et al., 2025) menunjukkan bahwa guru bisa mengubah cara penyampaian teks informatif menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Adapun tema yang diangkat dalam penelitian tersebut adalah *Quizizz* sebagai alat transformasi metode pembelajaran konvensional ke arah digital dan kreatif.

5. Kendala Teknis dan Pedagogis

Walaupun secara umum berdampak positif, terdapat sejumlah tantangan dalam penerapan *Quizizz* Keterbatasan akses internet dan perangkat (terutama di daerah 3T). Desain soal yang kurang variatif atau tidak sesuai tingkat kognitif siswa. Ketergantungan pada kompetisi bisa mengurangi fokus pada pemahaman materi. Dalam penelitian ini tema yang diangkat adalah terkait pelatihan guru, manajemen waktu yang tepat, dan evaluasi desain kuis agar *Quizizz* tidak hanya bersifat hiburan.

Dari data kualitatif yang dianalisis, penelitian yang telah dilakukan pada tahun 2023, 2024, 2025 yang menggunakan media game *Quizizz* dalam proses pembelajaran ditemukan bahwa media *Quizizz* sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, keaktifan, dan bahkan sebagai alat evaluasi berbasis teknologi di berbagai jenjang pendidikan. Namun, keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang matang, desain soal yang sesuai, serta kesiapan infrastruktur digital.

Aspek Analisis	Temuan
Metode Umum	Mayoritas menggunakan metode kuasi-eksperimen dan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan desain pre-test & post-test
Subjek Penelitian	Siswa SMK dan SMA, berbagai mata pelajaran (Matematika, PAI, Teknik, dll.)
Media	Quizizz digunakan sebagai media evaluasi, motivasi, dan gamifikasi pembelajaran

Aspek Analisis	Temuan
Efektivitas	Semua studi menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat, motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa
Kelebihan Quizizz	Interaktif, berbasis game, real-time feedback, mudah diakses dan membuat siswa lebih antusias
Kekurangan yang Dicatat	Koneksi internet & perangkat siswa menjadi tantangan teknis dalam implementasi di beberapa sekolah
Rekomendasi Umum	Quizizz disarankan sebagai pelengkap media belajar daring maupun luring, dengan pemilihan soal yang bervariasi dan menarik secara visual

Aspek Analisis	Temuan
Metode Umum	Mayoritas menggunakan metode kuasi-eksperimen dan pengembangan (R&D), dengan desain pre-test & post-test
Subjek Penelitian	Siswa SD hingga SMA, berbagai mata pelajaran (IPA, Matematika, PPKn, Akidah Akhlak, Sejarah)
Media	Quizizz digunakan sebagai media evaluasi, motivasi, dan gamifikasi pembelajaran
Efektivitas	Hampir semua studi menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat, motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa
Kelebihan Quizizz	Interaktif, berbasis game, real-time feedback, mudah diakses dan membuat siswa lebih antusias
Kekurangan yang Dicatat	Koneksi internet & perangkat siswa menjadi tantangan teknis dalam implementasi di beberapa sekolah
Rekomendasi Umum	Quizizz disarankan sebagai pelengkap media belajar daring maupun luring, dengan pemilihan soal yang bervariasi dan menarik secara visual

CONSLUSTION

Berdasarkan hasil analisis terhadap berbagai penelitian yang dilakukan pada tahun 2023, 2024 dan 2025, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Quizizz* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi, minat belajar, keaktifan, dan pemahaman siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk IPA.

Media *Quizizz* berhasil menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif melalui pendekatan berbasis gamifikasi, yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif selama pembelajaran. Selain itu,

Quizizz juga terbukti efektif sebagai media evaluasi pembelajaran yang cepat, fleksibel, dan mampu memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Namun demikian, efektivitas penggunaan Quizizz sangat bergantung pada beberapa faktor penting, seperti: Kesiapan infrastruktur (akses internet dan perangkat), Desain soal yang sesuai dengan level kognitif siswa, Kemampuan guru dalam mengelola media digital secara pedagogis. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan alternatif media pembelajaran modern yang efektif, selama penggunaannya dirancang dengan tepat dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta kondisi sekolah.

REFERENCES

- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Arifin, M. B. U. B., & Nurdyansyah. (2018). Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. *Umsida Press*, 1-143. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-19-5>
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.9746>
- Dhamayanti1, M. Z., Hidayati, D., Hasanah, E., & Sukirman, S. (2024). Pengalaman Peserta Didik Kelas 1 SD Dalam Menggunakan Quizizz Sebagai Sarana Belajar Interaktif. *Manajemen Pendidikan*, 1-15. <https://doi.org/10.23917/jmp.v19i1.3997>
- Fitriyani, Amril, & Hader, A. E. (2023). PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS APLIKASI QUIZIZ PADA MUATAN IPA MATERI EKOSISTEM DI KELAS V SD NEGERI 149/VIII MUARA TEBO KABUPATEN TEBO. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1534>
- Hadi, N. F., & Afandi, N. K. (2021). Literature Review is A Part of Research. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.54297/seduj.v1i3.203>
- Hendrick, Z. T., Nabilah, R., Hidayat, O. S., & Utami, N. C. M. (2024). Analisis Kebutuhan Media Animasi Digital Interaktif Berbasis Adobe Animate Dalam Pelajaran IPA SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1371-1377. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2213>
- Indriani, A., Djafar, S., S. P., & Nurdin, N. (2024). Literatur Review: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Resiliensi Diri pada Pembelajaran Matematika. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.634>

- Khoirunisa, A., Sunarya, E. A., Riskyta, D., Rahma, D. N., & Nisa, A. (2024). Pemanfaatan Learning Gamification Management System Guna Pembelajaran Interaktif Tingkat Sekolah Dasar pada Yayasan Rumah Tawon. *JURNAL PENGABDIAN GLOBAL*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.38101/jpeg.v3i2.15685>
- Lubis, A. S. (2022). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Jamboard, Google Slide, Google Form Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(12), 1237-1251. <https://doi.org/10.58344/jii.v1i12.739>
- Mahmudi, M. A., Fitri, D. M., Lase, D. C., Saptiany, S. G., Asrul, Nur, M. D. M., & Raini, Y. (2025). *TEKNOLOGI PENDIDIKAN: TEORI DAN APLIKASI*. Azzia Karya Bersama.
- M.Pd, D. S. R., S. Pd. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. umsu press.
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di Mi Al Muqorrobiyah. *Waniambey*, 2(1), 12-20. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>
- Pakudu, R., & Rizal. (2024). DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON QUIZIZZ GAMES. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.47918/jeac.v4i1.1641>
- Said, S. (2023). PERAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA ABAD 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Sari, R. E., Fitria, L., & Tarisa, V. (2023). Studi Literatur: Penggunaan Media Web Wordwall Sebagai Sarana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.70294/juperan.v2i1.250>
- Wijaya, A. (2023). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Tematik: Jurnal Konten Pendidikan Matematika*, 1(2), 52-58.