

**PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL QUIZIZZ TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR:
ANALISIS STUDI PUSTAKA**

Faradhilla Namiera Puzally¹, Putri Dyan Sholehah², Ilham Arwanda Nugraha³,
Nur Rahma Risawati⁴, Jihan Ainur Rofiqoh⁵, Muhammad Imaduddin⁶,
Delia Indrawati⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}PGSD PSDKU Universitas Negeri Surabaya

¹125111744086@mhs.unesa.ac.id, ²225111744112@mhs.unesa.ac.id,

³25111744116@mhs.unesa.ac.id,

⁴25111744119@mhs.unesa.ac.id, ⁵25111744120@mhs.unesa.ac.id,

⁶imaduddinmuhammad@unesa.ac.id , ⁷deliaindrawati@unesa.ac.id

ABSTRACT

The development of digital technology has driven innovation in the learning process, including at the elementary school level. However, in practice, learning is often conducted conventionally, resulting in low student engagement and motivation. This study aims to analyze the role of the digital learning medium Quizizz in improving elementary school student learning outcomes. The method used was a literature review, examining various relevant scientific articles from national journals published between 2020 and 2025. Data collection was conducted through documentation, analyzing and comparing research findings related to the use of Quizizz in learning. The study results indicate that using Quizizz can improve student learning outcomes, motivation, and active participation in the learning process. Gamification features such as a points system, leaderboards, and immediate feedback make evaluation activities more engaging and interactive. Furthermore, Quizizz also makes it easier for teachers to monitor student learning progress more effectively. However, the use of this medium still requires adequate internet access and devices for optimal use in learning. Thus, Quizizz can be an effective alternative digital learning medium to support improving the quality of learning in elementary schools.

Keywords: *Quizizz, digital learning tools, learning outcomes, elementary school.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong adanya inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Namun, dalam praktiknya pembelajaran masih sering dilakukan secara konvensional sehingga keterlibatan dan motivasi belajar siswa cenderung rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media pembelajaran digital Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (literature review) dengan mengkaji berbagai artikel ilmiah yang relevan dari jurnal nasional yang dipublikasikan pada rentang tahun 2020–2025. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dengan menganalisis dan membandingkan hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan hasil

belajar, motivasi, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Fitur gamifikasi seperti sistem poin, papan peringkat, dan umpan balik langsung membuat kegiatan evaluasi menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, Quizizz juga memudahkan guru dalam memantau perkembangan belajar siswa secara lebih efektif. Namun, penggunaan media ini masih memerlukan dukungan akses internet dan perangkat yang memadai agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

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

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di era digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Di masa sekarang, guru dituntut untuk tidak hanya menyampaikan materi secara lisan, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi guna menciptakan pembelajaran yang bermakna. Sebagaimana dijelaskan oleh (Damasanti & Nuroh, 2023), penggunaan media visual terbukti mampu memicu ketertarikan siswa, namun inovasi yang lebih interaktif dan menantang tetap diperlukan agar pembelajaran tidak terasa monoton. Kebutuhan akan media digital yang interaktif menjadi krusial mengingat karakteristik siswa SD yang lebih mudah memahami konsep jika dibantu dengan visualisasi yang menarik dan kegiatan yang menyenangkan.

Namun pada kenyataannya, banyak sekolah masih menghadapi tantangan berupa rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Sebuah permasalahan dalam pembelajaran seringkali berakar pada kurangnya keterlibatan siswa secara aktif, yang menurut (Hidayatullah & Haifaturrahmah, 2025) berakibat pada pencapaian akademik yang tidak maksimal. Jika guru hanya mengandalkan metode konvensional tanpa adanya umpan balik yang cepat, siswa cenderung merasa bosan dan kehilangan motivasi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu presentasi, tetapi juga sebagai sarana evaluasi yang kompetitif dan menyenangkan.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, aplikasi Quizizz hadir menawarkan platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan

interaksi di dalam kelas. Efektivitas Quizizz terletak pada fitur-fiturnya yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, sebagaimana dipaparkan dalam (Salsabila dkk., 2024). Media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjawab pertanyaan secara mandiri dengan elemen persaingan yang sehat, yang secara langsung berdampak pada peningkatan fokus dan partisipasi aktif mereka di kelas.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan dampak positif dari penggunaan platform ini terhadap prestasi akademik siswa SD. Sebagai contoh, ditemukan bahwa integrasi teknologi ini sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar, terutama pada materi yang dianggap sulit oleh siswa (Shalsabilla dkk., 2025). Lebih lanjut, peningkatan rata-rata nilai siswa yang cukup tajam terjadi karena format kuis yang interaktif membantu mempermudah ingatan terhadap materi pelajaran (Kurniawati dkk., 2024). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat tindakan kelas dengan subjek terbatas, sehingga diperlukan sebuah

tinjauan yang lebih luas untuk melihat pola efektivitasnya secara menyeluruh.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mensintesis berbagai temuan mengenai pengaruh media digital terhadap capaian belajar. Melalui artikel berjudul “PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL QUIZZZ TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR: ANALISIS STUDI PUSTAKA”, penulis akan mengkaji secara mendalam seberapa efektif penggunaan Quizizz dalam membantu proses pembelajaran di SD. Dengan menggunakan metode studi pustaka, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran komprehensif yang bermanfaat bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengoptimalkan media gamifikasi di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (literature review), yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mengkaji dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. Sumber data dalam

penelitian ini berupa artikel ilmiah yang diperoleh dari database akademik seperti Google Scholar serta jurnal nasional terindeks SINTA. Kriteria pemilihan sumber dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran Quizizz pada jenjang Sekolah Dasar, (2) artikel yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2020–2025, (3) artikel yang menggunakan metode penelitian kuantitatif, kualitatif, maupun Penelitian Tindakan Kelas (PTK), serta (4) artikel yang memuat data mengenai hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi, yaitu mengumpulkan, membaca, dan mengkaji isi artikel yang telah dipilih. Selanjutnya, teknik analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menemukan pola, persamaan, serta perbedaan hasil penelitian terkait efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai artikel ilmiah yang relevan, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi, khususnya Quizizz, memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Temuan dari berbagai penelitian menunjukkan adanya pola yang konsisten, yaitu peningkatan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara umum, penggunaan Quizizz terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari berbagai penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan nilai dan ketuntasan belajar siswa setelah penggunaan media tersebut. Nopriansyah dan Ismanuar (2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 7,28 pada siklus I menjadi 8,0 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar yang juga meningkat dari 56% menjadi 89%. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Kurniawati dkk. (2024) yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 65 pada pra-siklus

menjadi 85 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 50% menjadi 90%. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga sebesar 20%, yang mengindikasikan bahwa media ini memberikan dampak nyata terhadap capaian akademik peserta didik.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik Quizizz yang mengusung konsep gamifikasi dalam pembelajaran. Hidayatullah dan Haifaturrahmah (2025) menjelaskan bahwa fitur-fitur seperti papan peringkat (leaderboard), sistem poin, batas waktu, serta umpan balik langsung mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, interaktif, dan kompetitif. Kondisi ini mendorong keterlibatan siswa secara emosional maupun kognitif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa seluruh siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Quizizz karena mampu membuat kegiatan evaluasi menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, bahkan mencapai

tingkat penerimaan hingga 100% pada beberapa studi kualitatif.

Selain berdampak pada hasil belajar, penggunaan Quizizz juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Dalam pembelajaran konvensional, siswa cenderung pasif karena hanya berperan sebagai pendengar, namun dengan adanya Quizizz, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif melalui kegiatan menjawab kuis, berdiskusi, serta berkompetisi secara sehat. Utomo (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menurunkan jumlah siswa yang tidak aktif secara signifikan, dari 70% pada awal pembelajaran menjadi 6,67% pada siklus II. Hal ini menunjukkan adanya perubahan sikap belajar siswa dari pasif menjadi aktif, serta pergeseran dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Lebih lanjut, efektivitas penggunaan Quizizz akan semakin optimal apabila dikombinasikan dengan model pembelajaran tertentu. Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) berbantuan Quizizz menunjukkan bahwa kemampuan

berpikir kreatif matematis siswa meningkat secara signifikan dengan pengaruh sebesar 76,7%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya sinergi antara kerja sama kelompok dan elemen permainan dalam Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menantang. Selain itu, Kurniawati dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam model discovery learning mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menemukan konsep secara mandiri, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman materi. Tidak hanya pada aspek kognitif dasar, Quizizz juga berperan dalam pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS). Destiani dkk. (2024) dalam penelitiannya mengembangkan instrumen literasi membaca berbasis HOTS menggunakan Quizizz dengan model ADDIE, dan menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki validitas dan reliabilitas yang baik dengan nilai reliabilitas sebesar 0,77. Penggunaan Quizizz, termasuk melalui fitur paper mode, mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meskipun masih ditemukan kendala dalam

kemampuan interpretasi kritis siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz efektif sebagai media pendukung pembelajaran, namun tetap memerlukan strategi tambahan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara optimal.

Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, penggunaan Quizizz juga terbukti menjadi solusi inovatif dalam mengatasi berbagai kendala, seperti rendahnya konsentrasi dan kejenuhan siswa selama pembelajaran daring. Hasil kajian meta-analisis terhadap beberapa penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz, dengan nilai rata-rata meningkat dari 62,27 menjadi 87,15. Nilai effect size sebesar 3,23 menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berada pada kategori pengaruh yang sangat tinggi terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi mampu menjembatani keterbatasan interaksi dalam pembelajaran daring.

Di sisi lain, penggunaan Quizizz juga memberikan manfaat bagi guru, khususnya dalam proses evaluasi pembelajaran. Hidayatullah dan Haifaturrahmah (2025) menyatakan

bahwa Quizizz mempermudah guru dalam memantau hasil belajar siswa secara real-time serta mengolah data penilaian secara lebih efisien. Hal ini menjadikan Quizizz tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang praktis dan efektif.

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, implementasi Quizizz dalam pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala. Beberapa penelitian menunjukkan adanya keterbatasan akses internet, kurangnya perangkat pendukung, serta rendahnya literasi teknologi pada sebagian siswa dan guru. Selain itu, pada jenjang kelas rendah, tidak semua siswa mampu menggunakan perangkat digital secara optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, inovasi seperti fitur paper mode yang dikembangkan dalam Quizizz menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran tatap muka, karena memungkinkan penggunaan media secara offline melalui QR Code (Destiani dkk., 2024).

Secara keseluruhan, hasil kajian ini menunjukkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi,

serta keterlibatan siswa sekolah dasar. Keberhasilan penggunaan Quizizz dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti model pembelajaran yang digunakan, desain aktivitas pembelajaran, serta kesiapan infrastruktur dan sumber daya manusia. Oleh karena itu, pemanfaatan Quizizz perlu dilakukan secara terencana dan dikombinasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat memberikan hasil yang optimal dalam proses pendidikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian dari berbagai artikel yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata serta ketuntasan belajar setelah penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Selain itu, fitur gamifikasi yang terdapat dalam Quizizz membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif selama proses pembelajaran. Quizizz

juga memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran karena hasil pengerjaan siswa dapat dipantau secara langsung. Namun, penerapannya masih memiliki beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet, ketersediaan perangkat, serta kemampuan penggunaan teknologi pada sebagian siswa dan guru. Secara umum, Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar di sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz perlu direncanakan dengan baik dan dipadukan dengan model pembelajaran yang tepat agar penggunaannya dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin, M., Sholihah, M., & Kusuma, A. B. (2024). Enhancing Student Learning Outcomes Through Quizizz-Supported Culturally Responsive Teaching in Problem-Based Learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(2), 512-520.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., & Prihamdani, D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4410-4417.
- Anshori, S. (2022). Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Digital dengan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-10.
- Auliya, R. N., & Kurniasih, M. D. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 145-156.
- Damasanti, L., & Nuroh, E. Z. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Krian. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 19-25.
- Destiani, D., Sulianto, J., & Azizah, M. (2024). From Design to Evaluation: Authentic HOTS Reading Literacy Instruments with Quizizz Paper Mode. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 125-134.
- Fadhilaturrahmi, F., & Linda, R. (2021). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Learning*, 10(2), 89-98.

- Hidayatullah, & Haifaturrahmah. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 252–264.
- Irawan, A., & Surono, S. (2023). Pengaruh Implementasi Quizizz Paper Mode terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 22-34.
- Julianisa, J., & Winanto, A. (2023). Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 445-453.
- Kurniawati, I., Lusa, H., & Mabara, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Quizizz Kelas II Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17(2).
- Lestari, S. D., & Purwanto, A. (2024). Analisis Penggunaan Media Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Daring dan Luring di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 7(1), 55-63.
- Pratama, R. A., & Handayani, D. (2020). Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Media Interaktif Quizizz. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 178-189.
- Putri, A. R., & Sari, M. K. (2021). Peran Gamifikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 201-212.
- Salsabila, N. F., Rahayu, P., & Putri, H. E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Student Team Achievement Divisions Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S. N., Amanah, I. T., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(6), 345-352.
- Shalsabilla, Y., Ayu, K. D., & Martati, B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Mathematic Magic Card Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9.
- Wahyuni, T., & Syahid, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Digital Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 13(1), 12-25.