

ANALISIS APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR)

Ira Rihhadatul 'Aisy Haafidzoh¹, Saadiyah Fajar², Aulia Nissa Arti³, Fina Rahma⁴,
Nurlaila Ana⁵

^{1,2,3,4,5} PGMI, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

¹ ira.rihhadatul.aisy.haafidzoh@mhs.uingusdur.ac.id,

² saadiyah.fajar@mhs.uingusdur.ac.id, ³ aulia.nisa.arti@mhs.uingusdur.ac.id

⁴ fina.rahma@mhs.uingusdur.ac.id, ⁵ nurlaila.ana@uingusdur.ac.id.

ABSTRACT

The use of digital learning assessment tools is growing in line with the demands of 21st-century learning, one example being the use of Quizizz as an interactive assessment platform. This study analyzes the effectiveness of using Quizizz in learning assessment in elementary schools using a Systematic Literature Review (SLR) approach, with data obtained from various relevant scientific publications over the past five years and systematically analyzed to identify trends in research findings. The results of the study indicate that Quizizz contributes to increased student engagement, motivation, and learning outcomes through the integration of gamification elements into the assessment process, supported by automatic scoring features and immediate feedback that enhance the efficiency and objectivity of learning assessment implementation. However, its implementation also faces several challenges, including reliance on internet network stability, limited access to digital devices, and the potential for distraction caused by game elements that may reduce students' focus on learning. These findings indicate that the effectiveness of Quizizz's utilization is significantly influenced by the readiness of technological infrastructure and the pedagogical strategies implemented; therefore, its use must be carefully designed to yield optimal results in the digital-based learning assessment process.

Keywords: Quizizz, learning assessment, gamification, elementary school, SLR

ABSTRAK

Pemanfaatan media evaluasi pembelajaran berbasis digital semakin berkembang seiring dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, salah satunya melalui penggunaan Quizizz sebagai platform evaluasi interaktif. Kajian ini menganalisis efektivitas pemanfaatan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR), dengan data yang diperoleh dari berbagai publikasi ilmiah relevan dalam lima tahun terakhir dan dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi kecenderungan temuan penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa Quizizz berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa melalui integrasi unsur gamifikasi dalam proses evaluasi, serta didukung oleh fitur penilaian otomatis dan umpan balik langsung yang mampu meningkatkan efisiensi dan objektivitas pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Namun demikian, implementasinya juga menghadapi sejumlah kendala, antara lain ketergantungan terhadap stabilitas jaringan internet, keterbatasan akses perangkat digital, serta potensi distraksi akibat

elemen permainan yang dapat mengurangi fokus belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas pemanfaatan Quizizz sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur teknologi dan strategi pedagogis yang diterapkan, sehingga penggunaannya perlu dirancang secara matang agar dapat memberikan hasil yang optimal dalam proses evaluasi pembelajaran berbasis digital.

Kata Kunci: Quizizz, evaluasi pembelajaran, gamifikasi, sekolah dasar, SLR

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam kehidupan manusia, terutama bagi siswa yang sedang berada pada tahap pengembangan potensi diri. Mereka memerlukan pengetahuan yang luas dan memadai sebagai bekal untuk meraih cita-cita yang diinginkan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik berkembang secara aktif, efektif, dan kreatif, khususnya dalam mengembangkan potensi serta nilai-nilai moral yang dimiliki (Wardana et al, 2025).

Salah satu tuntutan dalam pendidikan abad ke-21 adalah pemanfaatan media pembelajaran digital yang tidak hanya membuat penyampaian materi lebih efisien, tetapi juga mampu mendorong

keaktifan siswa dalam proses belajar. Aplikasi berbasis gamifikasi menjadi alternatif yang banyak diminati karena menggabungkan unsur hiburan dengan pembelajaran. Quizizz merupakan salah satu platform permainan edukatif yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, karena dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti kuis secara langsung, penilaian otomatis, papan peringkat, serta tampilan visual yang menarik (Rizkullah et al, 2025)

Pemanfaatan Quizizz sebagai media pendukung pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang menarik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dalam kegiatan penilaian harian, penilaian tengah semester, maupun penilaian akhir semester. Aplikasi berbasis kuis ini dirancang untuk mendorong keberhasilan belajar, menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, serta menumbuhkan keaktifan dan kreativitas siswa. Menurut Ali M., kuis sebagai bagian dari permainan

edukatif memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa. Selain itu, Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Platform ini juga memungkinkan guru untuk memantau perkembangan dan hasil belajar siswa secara langsung saat mereka mengerjakan soal. Di samping itu, penggunaan Quizizz memudahkan guru dalam mengatur waktu pengerjaan, sehingga dapat melatih siswa untuk menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat. (Kartika et al, 2024)

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang perlu dilaksanakan karena berperan dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Seiring dengan berkembangnya pembelajaran berbasis digital, pelaksanaan evaluasi juga perlu menyesuaikan dengan pendekatan digital. Evaluasi pembelajaran digital menawarkan berbagai kemudahan, seperti pemberian umpan balik atau koreksi jawaban siswa secara cepat dan objektif, pengaturan waktu yang berlangsung otomatis, tersedianya bank soal dalam bentuk digital, serta

berbagai keunggulan lain yang mendukung efektivitas proses evaluasi. (Mardiyah et al, 2024)

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi yang interaktif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam mengoptimalkan penggunaan media digital untuk mendukung evaluasi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian Systematic Literature Review (SLR). Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak dilakukan secara langsung di lapangan, melainkan melalui kajian sistematis terhadap berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian, yaitu efektivitas Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Sumber data yang

digunakan berupa artikel ilmiah, jurnal nasional maupun internasional, serta buku referensi yang membahas evaluasi pembelajaran digital dan pemanfaatan media. (Fitri, 2025)

Pendekatan SLR digunakan karena penelitian ini berfokus pada pengumpulan, penelaahan, dan sintesis hasil-hasil penelitian terdahulu secara sistematis dan terstruktur guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan Quizizz. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran database jurnal seperti Google Scholar, ERIC, dan portal jurnal nasional dengan menggunakan kata kunci yang relevan, seperti “Quizizz” dan “evaluasi pembelajaran digital”, Artikel yang dipilih kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, seperti tahun publikasi, relevansi topik, serta kualitas penelitian.

Subjek dalam penelitian ini bukan individu secara langsung, melainkan sumber-sumber literatur yang relevan dan kredibel. Sumber tersebut dipilih berdasarkan kesesuaian dengan topik penelitian, rentang waktu publikasi (misalnya 5–10 tahun terakhir), serta tingkat

validitas seperti jurnal terindeks dan buku referensi terpercaya. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (content analysis) dengan cara menelaah, membandingkan, dan mensintesis berbagai hasil penelitian sebelumnya. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif dalam bentuk narasi yang sistematis dan dilengkapi dengan tabel ringkasan untuk mempermudah pemahaman terhadap temuan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau ide kepada peserta didik. Media ini dirancang untuk merangsang aspek kognitif, afektif, serta minat dan perhatian siswa, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif, dan bermakna dalam proses pembelajaran (Wardana et al, 2025).

Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki fungsi utama sebagai penghubung dalam menyampaikan ide atau informasi agar dapat dipahami dengan lebih efektif oleh audiens. Dalam konteks

pembelajaran, media membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan (Wardana et al, 2025).

Di era pembelajaran digital saat ini, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran. Guru dituntut untuk lebih inovatif dalam memilih media yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif serta pemahaman siswa. Salah satu platform yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah Quizizz.

Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis game (game-based learning) yang digunakan untuk membuat kuis interaktif secara daring. Platform ini dilengkapi fitur gamifikasi seperti avatar, leaderboard, musik, dan meme yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (Haryanti, 2025)

Quizizz merupakan aplikasi berbasis web yang memiliki konsep permainan untuk menyusun kuis interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini termasuk dalam media e-learning yang bisa

diakses secara online tanpa biaya. Selain itu, quizizz juga dikenal sebagai media digital yang menyatukan aspek penilaian dan hiburan dalam proses belajar. Secara keseluruhan, quizizz mengombinasikan unsur hiburan dan evaluasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan. Quizizz digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi sekaligus mengukur pemahaman siswa selama proses pembelajaran. (Damayanti et, al 2025)

Selain itu, Quizizz juga berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran yang memungkinkan guru memberikan soal, memantau hasil, serta menganalisis performa siswa secara otomatis dan real-time. (Haryanti, 2025)

Dalam perkembangan pendidikan digital, penggunaan teknologi pembelajaran semakin penting untuk mendukung proses belajar yang lebih interaktif dan efektif. Salah satu platform yang banyak dimanfaatkan adalah Quizizz, yang memiliki berbagai fungsi dalam kegiatan pembelajaran. Secara umum, fungsi Quizizz dalam pembelajaran meliputi: Pertama, Sebagai media evaluasi pembelajaran (kuis, ulangan, assessment). Kedua,

sebagai alat monitoring perkembangan belajar siswa melalui laporan otomatis. Ketiga, sebagai sarana pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital dan Terakhir, sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan manfaat sebagai berikut: 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa karena unsur permainan dan kompetisi. 2) Meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa selama pembelajaran. 3) Mempermudah penyampaian materi secara lebih menarik dan interaktif.

4) Meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. 5) Melatih kemandirian dan kemampuan berpikir cepat siswa. 6) Memberikan umpan balik instan sehingga proses evaluasi lebih efektif. Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berdampak positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam berbagai mata pelajaran. (Pratama, 2023)

Menurut Sitorus & Santoso fungsi dan manfaat quizizz dalam pembelajaran antara lain: 1). Memotivasi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. 2). Melatih

kemampuan belajar peserta didik. 3). Sebagai media melatih keterampilan berfikir. 4). Meningkatkan peserta didik semakin kreatif. 5). Mempraktikkan profesi tertentu di kehidupan nyata. Sedangkan menurut Saraswathi, Anbazhagan, K, & Manikan fungsi dan manfaat quizizz dalam pembelajaran adalah 1). Quizizz dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan cara yang efektif. 2). Quizizz dapat membantu guru dalam mengelola dan memonitor kemajuan siswa dengan memberikan laporan hasil kuis secara otomatis, sehingga lebih mudah untuk melacak perkembangan siswa. 3). Quizizz dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dengan memberikan umpan balik yang cepat dan mendorong siswa untuk belajar mandiri. 4). Quizizz dirancang dengan fitur-fitur yang menyenangkan seperti leaderboard dan animasi, yang dapat mengurangi kebosanan dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi dan minat siswa. (Jong Agnes et al, 2024)

Dalam mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang interaktif dan berbasis digital, diperlukan pemanfaatan platform yang memiliki

fitur lengkap dan mudah digunakan. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz. Platform ini menyediakan berbagai fitur yang dirancang untuk mempermudah guru dalam menyusun, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran secara efektif.

Quizizz memiliki berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran, di antaranya sebagai berikut: Pertama, fitur pembuatan kuis yang memungkinkan pengguna menyusun soal dengan mudah sesuai kebutuhan, lengkap dengan pilihan jawaban. Kedua, tersedia beragam tema kuis yang dapat dipilih untuk menciptakan tampilan yang lebih menarik bagi siswa. Ketiga, Quizizz menyediakan beberapa mode permainan, seperti mode klasik, live, dan homework, yang dapat meningkatkan interaksi serta partisipasi siswa dalam pembelajaran. Keempat, terdapat fitur analisis hasil yang menyajikan laporan secara rinci untuk membantu guru mengevaluasi capaian belajar siswa. Kelima, Quizizz dapat terintegrasi dengan berbagai platform pembelajaran seperti Google Classroom maupun LMS lainnya. Terakhir, Quizizz juga dilengkapi

dengan fitur aksesibilitas, seperti pengaturan ukuran teks, warna, dan kontras, sehingga lebih ramah bagi siswa yang memiliki keterbatasan penglihatan (Jong Agnes et al, 2024)

Berbagai fitur gamifikasi seperti pemberian poin, batas waktu pengerjaan, efek suara, serta leaderboard mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Sitorus dan Santoso yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz selama masa pandemi dapat meningkatkan fokus, motivasi, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran daring. Bahkan pada tingkat SMA, siswa merasakan bahwa proses evaluasi menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Hal tersebut didukung oleh adanya elemen gamifikasi seperti papan peringkat, timer, dan efek suara yang membuat kegiatan belajar terasa layaknya bermain permainan (Rizkullah, 2025)

Quizizz dilengkapi dengan berbagai fitur yang mendukung penggunaannya sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Platform ini juga dapat terhubung dengan Google Classroom sehingga memudahkan guru dalam

memantau perkembangan peserta didik. Selain itu, Quizizz menyediakan laporan yang lengkap, di mana kinerja setiap siswa dapat ditampilkan secara rinci, serta hasil kuis atau tugas yang telah dikerjakan dapat diunduh dalam bentuk spreadsheet Excel.

Sebagai media evaluasi, Quizizz menawarkan berbagai keunggulan. Platform ini tidak hanya memungkinkan guru membuat soal pilihan ganda, tetapi juga menyediakan beragam jenis soal lain seperti checkbox, isian singkat (fill in the blank), polling, pertanyaan terbuka (open-ended), hingga menjodohkan (matching). Selain itu, terdapat fitur terbaru berupa Quizizz Lesson atau presentasi interaktif. Melalui fitur ini, guru dapat menyajikan materi layaknya presentasi dengan menambahkan gambar, keterangan visual, video dari YouTube, maupun audio. Guru juga dapat mengatur tingkat kesulitan soal melalui pembobotan, serta menambahkan elemen hiburan seperti meme dan musik agar siswa lebih tertarik dan menikmati proses pengerjaan kuis interaktif tersebut (Mardiyah et al, 2024)

Berbagai fitur tersebut memberikan kemudahan bagi guru

dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran peserta didik melalui Quizizz. Dengan demikian, proses evaluasi tidak lagi terbatas pada kegiatan di dalam kelas, tetapi juga dapat dilakukan secara daring. Kehadiran Quizizz membantu guru dalam menyajikan kuis yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Setelah kuis selesai, guru dapat langsung memperoleh rekapitulasi hasil yang telah dikoreksi secara otomatis beserta analisisnya. Data hasil tersebut juga dapat disimpan dalam bentuk file maupun dicetak sesuai kebutuhan. Oleh karena itu, media ini sangat mendukung guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.(Muharni et al, 2024)

Proses perencanaan pembelajaran dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun guru pada tahap perencanaan, yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Sebelum pembelajaran dimulai, guru terlebih dahulu melakukan pengondisian kelas agar suasana belajar menjadi tertib dan kondusif.

Pada kegiatan awal, guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan absensi dengan memanggil nama siswa satu per satu. Selanjutnya, guru menginstruksikan siswa untuk menyiapkan aplikasi Quizizz sebagai media untuk pelaksanaan kuis. Setelah siswa berhasil login dan aplikasi siap digunakan, mereka dapat langsung mengerjakan soal yang tersedia.

Penggunaan aplikasi Quizizz dinilai efektif dalam membantu proses evaluasi pembelajaran dan penggunaan Quizizz terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena fitur-fiturnya mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif yang berkontribusi terhadap peningkatan performa akademik. Aplikasi ini memudahkan guru dalam menilai hasil belajar siswa secara cepat dan efisien, sehingga dapat menghemat waktu dalam proses evaluasi. (Kartika et al, 2024)

Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis digital menunjukkan berbagai keunggulan yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu kelebihan

utama adalah kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui penerapan konsep gamifikasi. Fitur seperti skor, peringkat, dan tampilan interaktif terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan setelah penerapan kuis berbasis digital (Selviani et al., 2024)

Selain itu, Quizizz juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dalam penelitian eksperimen, ditemukan adanya peningkatan nilai yang signifikan antara pretest dan posttest setelah penggunaan Quizizz dalam pembelajaran (Octavia et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berdampak pada pencapaian akademik siswa.

Keunggulan lain terletak pada efisiensi proses evaluasi. Sistem penilaian otomatis yang dimiliki Quizizz memungkinkan guru memperoleh hasil secara cepat dan objektif. Selain itu, umpan balik langsung membantu siswa memahami kesalahan mereka secara

mandiri sehingga mendukung pembelajaran yang lebih reflektif (Mesterjon et al., 2024)

Namun demikian, penggunaan Quizizz juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu kendala utama adalah ketergantungan terhadap koneksi internet. Dalam kondisi jaringan yang tidak stabil, proses evaluasi dapat terganggu dan berdampak pada efektivitas pembelajaran (Febriansyah et al., 2023). Selain itu, tidak semua siswa memiliki akses terhadap perangkat digital yang memadai, sehingga dapat menimbulkan kesenjangan dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Di sisi lain, unsur gamifikasi dalam Quizizz juga memiliki potensi negatif. Meskipun mampu meningkatkan motivasi, beberapa penelitian menunjukkan bahwa elemen permainan dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan utama pembelajaran jika tidak dikelola dengan baik (Ekantini & Damayanti, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memerlukan pengawasan dan strategi pembelajaran yang tepat agar tidak menimbulkan distraksi.

Dengan demikian, Quizizz memiliki potensi besar sebagai media

evaluasi pembelajaran digital, namun penggunaannya perlu disesuaikan dengan kondisi dan kesiapan lingkungan belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan media evaluasi pembelajaran berbasis digital yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa. Penggunaan fitur interaktif dan gamifikasi dalam Quizizz mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Namun demikian, efektivitas penggunaan Quizizz tidak terlepas dari berbagai kendala, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, akses perangkat digital, serta potensi distraksi akibat unsur permainan. Faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi optimalisasi penggunaan Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran apabila tidak didukung oleh kondisi yang memadai.

Sebagai saran, guru perlu mempertimbangkan kesiapan teknologi serta karakteristik siswa sebelum mengimplementasikan

Quizizz dalam kegiatan evaluasi. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas penggunaan Quizizz dalam berbagai konteks pembelajaran yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, Fertina Gisca Putri. Cahyo Hasanudin. (2025). Manfaat Aplikasi Quizizz sebagai Media Kuis Interaktif pada Pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional*. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/3544>
- Ekantini, A., & Damayanti, I. (2023). "Quizizz" as An Evaluation of Advanced Natural Science Learning to Increase Concentration in Post-Pandemic Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 9(1), 73–83. <https://doi.org/10.21831/jipi.v8i1.52552>
- Febriansyah, A., Nofrianda, E., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Pembelajaran E-Learning Dengan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 3942–3951.
- Fitri, R. W. (2025). *Analisis Pengembangan Dan Implikasi Kurikulum Dalam Pembelajaran Tematik , Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Pembelajaran Tematik Tindak Kekerasan Baik Yang Dilakukan Oleh Siswa Atau Pun Orang Tuanya Proses Tematik Pada Intinya Adalah Dengan Harus Kesema*. 04 (2).
- Haryanti, A. F. S. A. (2025). The Effectiveness of Quizizz as a Learning Medium on Student Learning Outcomes in Social Studies. *SOCIAL: INTERNATIONAL JORNAL OF SOCIAL STUDIES*, 2 (2). <https://doi.org/10.19105/sociale.v2i2.21118>
- Jong, Agnes. Yuliana Tien Bayangkharwati. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JDPP Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12 (1).
- Kartika, Lesti. Winda Novianti. M Alang Khairun Nizar. (2024). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI SMA NEGERI 1 TEBING TINGGI KAB. SERDANG BEDAGAI. *AT - TARBIYAH Jurnal Penellitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2 (1).
- Mardiyah, Tika. Rikhlatul Ilimiah. Ashima Faidati. (2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2 (3).

- Mesterjon, M., Selviani, D., Prima Bendrianti, R., Rulismi, D., & Dali, Z. (2024). The Impact of Using Quizizz as a Learning Media on Learning Interest of Computer Education Students. *IJCER (International Journal of Chemistry Education Research)*, 8, 128–136. <https://doi.org/10.20885/ijcer.vol8.iss2.art6>
- Muharni, Lica Perta Juliyas. Vingky Zulfa Asria. Rini Hardiyanti Ali. Sahrul. Novita Sari. (2024). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK GLOBAL PEKANBARU. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2 (10).
- Octavia, I. D., Trisiana, A., & Irmade, O. (2024). Efektivitas Penggunaan Model Problem Based Learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri Kestalan Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 39421–39425.
- Pratama, M. P. (2023). Utilization of Quizizz Platform in the Learning Evaluation Process. *Jurnal Kependidikan Media*, 12 (2). <https://doi.org/10.26618/jkm.v12i2.11932>.
- Rizkullah, Muhamad Fakhriyendi. Moh, Sahlan. Dwi Pupitarini. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran “Quizizz” dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9 (4).
- Selviani, D., Siska, J., & Lova, L. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Smk. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 133–143. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.8.1.133-143>
- Wardana (2025). Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI dan BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3 (2).