

PENGUNAAN KUIS DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA: *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*

Ni Putu Widyantari Darma Putri^{1*}, Gusti Ayu Mahayukti², Made Juniantari³, Ni Made Sri Mertasari⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Ganesha

¹widyantari@student.undiksha.ac.id

*Corresponding Author : Ni Putu Widyantari Darma Putri

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan kuis digital terhadap hasil belajar matematika siswa melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR). Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri artikel ilmiah melalui Google Scholar yang berasal dari jurnal terindeks atau terakreditasi SINTA dengan rentang tahun publikasi 2021–2026 menggunakan kata kunci yang relevan. Proses seleksi artikel mengikuti tahapan *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) hingga diperoleh 22 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dari total 640 artikel awal. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan kuis digital, seperti Quizizz, Wordwall, Kahoot, Gimkit, dan platform sejenisnya secara konsisten memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, serta hasil uji statistik yang signifikan pada berbagai jenjang pendidikan. Platform Quizizz merupakan platform yang paling dominan digunakan, yaitu pada 12 dari 22 artikel yang dianalisis, sedangkan penerapannya paling banyak ditemukan pada jenjang sekolah dasar, yaitu dalam 9 artikel. Temuan juga menunjukkan bahwa unsur gamifikasi, interaktivitas, dan umpan balik langsung berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, hasil kajian ini mencerminkan karakteristik artikel yang teridentifikasi melalui Google Scholar dan didominasi oleh penelitian dalam konteks pendidikan di Indonesia.

Received 27 April 2026 • Accepted 29 Juni 2026 • Article DOI: 10.23969/symmetry.v11i1.46285

ABSTRACT

This study aims to examine the use of digital quizzes in improving students' mathematics learning outcomes through a Systematic Literature Review approach. Data were collected by identifying scientific articles through Google Scholar from SINTA-indexed or accredited journals published between 2021 and 2026 using relevant keywords. The article selection process followed the Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses guidelines, resulting in 22 articles that met the inclusion criteria out of an initial 640 records. The findings indicate that digital quiz platforms, such as Quizizz, Wordwall, Kahoot, Gimkit, and similar applications, consistently contribute positively to students' mathematics learning outcomes. These improvements were reflected in higher average scores, increased learning mastery rates, and statistically significant results across various educational levels. Quizizz was identified as the most frequently used platform, appearing in 12 of the 22 reviewed articles, while the implementation of digital quizzes was most commonly reported at the elementary school level, represented in 9 articles. The findings also suggest that gamification elements, interactivity, and immediate feedback contribute to increased student motivation and engagement in mathematics learning. However, the results of this review reflect the characteristics of studies identified through Google Scholar and are predominantly based on educational contexts in Indonesia.

Kata Kunci: Kuis Digital, Hasil Belajar Matematika, Quizizz, Wordwall, Systematic Literature Review

Cara mengutip artikel ini:

Putri, N. P. W. D. dkk. (2026). Penggunaan Kuis Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: *Systematic Literature Review*. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*. 11(1), hlm. 1-13

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir. Transformasi pembelajaran di era digital mendorong perubahan menuju pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Dalam pembelajaran matematika, pemanfaatan teknologi tidak hanya digunakan untuk penyampaian materi, tetapi juga untuk mendukung proses asesmen yang dapat membantu guru memantau pemahaman siswa secara lebih efektif. Salah satu bentuk asesmen yang banyak digunakan adalah kuis digital yang memungkinkan evaluasi pembelajaran dilakukan secara interaktif dan memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Pada era informasi saat ini, kemajuan teknologi sangat membantu kemajuan pendidikan, untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Berbagai jenis media pengetahuan berbasis media



atau *Information Technology* (IT) digunakan karena dapat membuat siswa tertarik (Sinaga, Maysaroh, dkk., 2024). Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif menjadi semakin penting untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa (Irwan, Luthfi, & Walidi, 2019). Penggunaan media pembelajaran digital juga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mandiri dan interaktif bagi siswa di era industri 4.0 (Mertasari & Candiasa, 2022).

Pembelajaran matematika menghadapi berbagai tantangan yang cukup kompleks. Matematika merupakan ilmu yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, namun karakteristiknya yang abstrak menyebabkan siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan menyelesaikan masalah matematika (Apriliani, amrullah, Tyaningsih, & Hayati, 2024; Fauziyah & Pujiastuti, 2020; Putri & Priatna, 2023). Selain itu, banyak siswa masih memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan menegangkan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar serta menurunnya motivasi dan minat belajar matematika (G. R. Sari, Andesti, Amelia, Kurniaman, & Noviani, 2025). Kondisi tersebut juga tercermin pada hasil Tes Kemampuan Akademik (TKA) tahun 2025 yang menunjukkan bahwa capaian matematika siswa Indonesia masih relatif rendah pada berbagai jenjang pendidikan, dengan rata-rata nilai 43,45 pada jenjang SD, 40,42 pada jenjang SMP, dan 36,10 pada jenjang SMA/SMK (Pusat Asesmen Pendidikan, 2025). Hasil belajar siswa pada umumnya masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan siswa yang berada di bawah KKM (Rosalia, Rasmuin, & Jais, 2024). Kondisi yang sama ditemukan di SMAN 8 Denpasar, dengan rata-rata prestasi belajar siswa sebesar 70,77 dan tingkat ketuntasan belajar yang masih berada pada angka 51,06% (Indrayana, 2022).

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari praktik pembelajaran di kelas yang masih kurang variatif. Penggunaan metode ceramah yang dominan serta minimnya variasi media pembelajaran membuat siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran (Ayunengdyah, Suharningsih, & Iffah, 2022; G. R. Sari, Andesti, Amelia, Kurniaman, & Noviani, 2025). Kurangnya variasi media pembelajaran membuat sebagian siswa kurang tertarik untuk belajar dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Cahyani & Ganing, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran matematika seharusnya dirancang dengan menempatkan siswa sebagai subjek utama agar keterlibatan aktif mereka dapat meningkat (Wulandari, 2020). Di sisi lain, peserta didik di era digital lebih tertarik pada teknologi interaktif seperti game dan animasi, sehingga guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan (Suwiji, 2024).

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi yang relevan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar, terutama dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir siswa (Sinaga, Pratiwi, dkk., 2024). Model pembelajaran berbasis teknologi informasi juga menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran modern (Ariawan dkk., 2024). Selain itu, penilaian berbasis digital memungkinkan guru untuk memantau perkembangan belajar siswa secara lebih efektif (Puspitayani, Putra, & Santosa, 2020), serta mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai (Mertasari, Sastri, & Pascima, 2023). Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan teknologi dalam asesmen formatif terus meningkat, salah satunya melalui *platform* kuis digital seperti Quizizz (Lase, 2024).

Kuis digital merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan kuis digital seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, Gimkit, dan sejenisnya. Quizizz sejak Juni 2025 telah berganti nama menjadi Wayground, tetap disebut sebagai Quizizz dalam artikel ini untuk

menyesuaikan dengan istilah yang digunakan pada penelitian-penelitian yang dikaji (Wayground, 2025). Berbagai *platform* tersebut menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, serta memberikan umpan balik secara langsung (Muzayanati, Maemonah, & Puspitasari, 2022; C. N. Sari, Sutini, & Prasetyo, 2025). Penggunaan kuis digital terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa (Handayani, Dewi, & Yasna, 2022; Sitopu, Sukadi, & Budiarta, 2025). Selain itu, media berbasis game edukatif juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran karena dikemas dalam bentuk yang menarik dan mudah diakses (Hidayatika & Nurhamidah, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa kuis digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang umumnya dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka (Fitrisyah, Windarti, & Kurniadi, 2025; Mardana, Margono, & Candiasa, 2025). Dalam konteks matematika, hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami konsep, memecahkan masalah, serta menguasai keterkaitan antar konsep matematika (Aluna, Rakhmawati, & Rahman, 2025). Pada penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif yang sering diukur melalui prestasi belajar. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar menjadi fokus utama dalam berbagai inovasi pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan kuis digital memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika, temuan yang tersedia masih tersebar dan belum terintegrasi secara komprehensif. Selain itu, belum terdapat kajian yang secara sistematis merangkum platform kuis digital yang dominan digunakan, jenjang pendidikan yang banyak menjadi fokus penelitian, desain penelitian yang digunakan, dan kecenderungan temuan penelitian terkait pengaruh kuis digital terhadap hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengkaji berbagai temuan penelitian mengenai penggunaan kuis digital dalam pembelajaran matematika, mengidentifikasi *platform* yang dominan digunakan, memetakan karakteristik penelitian berdasarkan jenjang pendidikan dan desain penelitian, serta menganalisis pola dampaknya terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan penelitian kuis digital serta menjadi dasar bagi pengembangan pembelajaran matematika berbasis teknologi di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengacu pada pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA). *Systematic Literature Review* merupakan metode yang digunakan untuk mengidentifikasi, meninjau, mengevaluasi, dan menginterpretasikan secara sistematis hasil-hasil penelitian yang relevan dengan topik tertentu (Ramayanti, Rachmawati, Azhar, & Azman, 2023). Melalui pendekatan ini, penelitian dilakukan secara terstruktur untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai penggunaan kuis digital terhadap hasil belajar matematika.

Tahapan penelitian meliputi pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan. Data yang dikumpulkan berupa studi primer yang telah dijadikan artikel jurnal nasional. Proses pencarian artikel dilakukan secara sistematis melalui database Google Scholar pada bulan Maret 2026. Google Scholar dipilih karena memiliki cakupan literatur pendidikan yang luas serta mengindeks berbagai jurnal nasional terindeks atau terakreditasi

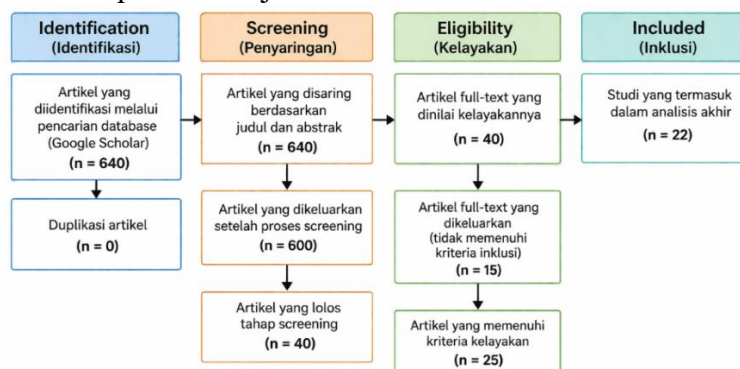
SINTA yang relevan dengan topik penelitian. Pencarian artikel menggunakan kata kunci. Rentang publikasi dibatasi pada tahun 2021–2026 untuk memperoleh gambaran penelitian terkini mengenai penggunaan kuis digital dalam pembelajaran matematika. Artikel yang termasuk dalam tahun 2026 dibatasi pada artikel yang telah dipublikasikan hingga waktu pencarian dilakukan, yaitu Maret 2026. Hanya artikel yang relevan dan memenuhi kriteria inklusi yang masuk dalam tahap analisis.

Kriteria Inklusi

Adapun kriteria inklusi dalam pengumpulan artikel ini, yaitu sebagai berikut:

1. Artikel penelitian yang membahas penggunaan kuis digital dalam pembelajaran matematika.
2. Artikel yang dipublikasikan pada rentang tahun 2021–2026.
3. Artikel yang diterbitkan pada jurnal terakreditasi SINTA.
4. Artikel menggunakan desain penelitian empiris.
5. Subjek penelitian merupakan siswa pada jenjang pendidikan di Indonesia.
6. Artikel tersedia dalam bentuk *full text* dan dapat diakses secara lengkap.
7. Artikel membahas hasil belajar matematika sebagai variabel yang dikaji.

Proses seleksi artikel dalam penelitian ini mengikuti tahapan PRISMA yang meliputi *identification, screening, eligibility, dan included*. Melalui tahapan tersebut, diperoleh sebanyak 22 artikel yang memenuhi kriteria dan dinyatakan layak untuk dianalisis lebih lanjut. Artikel-artikel tersebut kemudian dikaji secara mendalam untuk memperoleh informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara deskriptif dengan mengklasifikasikan jenis *platform* kuis digital, jenjang pendidikan, serta hasil penelitian terhadap hasil belajar matematika siswa.



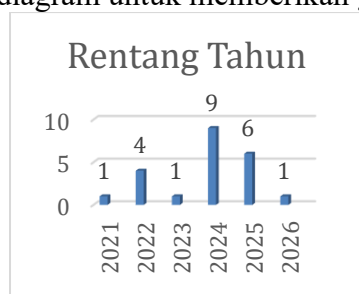
Gambar 1. Diagram PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

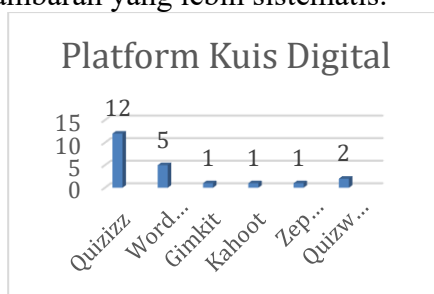
Hasil

Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri artikel ilmiah melalui Google Scholar yang berasal dari jurnal terindeks atau terakreditasi SINTA pada rentang tahun 2021–2026 menggunakan kata kunci yang relevan, sehingga diperoleh 640 artikel awal. Artikel tersebut kemudian diseleksi berdasarkan judul, abstrak, dan kriteria inklusi yang telah ditetapkan, meliputi publikasi pada jurnal terindeks atau terakreditasi SINTA, penggunaan desain penelitian empiris, pembahasan hasil belajar matematika, penggunaan kuis digital tanpa dikombinasikan dengan model pembelajaran lain, serta subjek penelitian berupa siswa di Indonesia. Hasil proses seleksi menghasilkan 22 artikel yang memenuhi kriteria dan digunakan sebagai data penelitian. Selanjutnya, artikel-artikel tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi karakteristik penelitian, meliputi distribusi tahun publikasi, platform

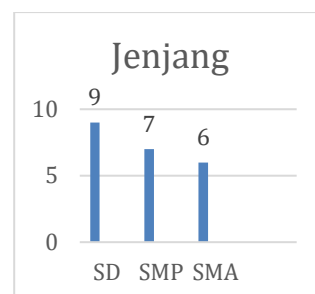
kuis digital yang digunakan, dan jenjang pendidikan, yang kemudian disajikan dalam bentuk diagram untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis.



Gambar 2. Rentang Tahun



Gambar 3. Platform Kuis Digital



Gambar 4. Jenjang

Data pada Gambar 2 menunjukkan distribusi artikel berdasarkan tahun publikasi dalam rentang 2021–2026. Jumlah penelitian mengalami fluktuasi, dengan puncak terjadi pada tahun 2024, diikuti tahun 2025. Peningkatan publikasi pada tahun 2024–2025 menunjukkan semakin tingginya perhatian peneliti terhadap pemanfaatan kuis digital dalam pembelajaran matematika. Kondisi ini dapat dikaitkan dengan percepatan transformasi digital pendidikan pascapandemi yang mendorong integrasi teknologi pembelajaran secara lebih luas. Temuan ini sejalan dengan hasil analisis bibliometrik yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan penelitian mengenai gamifikasi dan *game-based learning* pada periode 2020–2024 sebagai bagian dari transformasi pendidikan digital (Khoerunnisa, 2025).

Gambar 3 menunjukkan distribusi artikel berdasarkan jenis *platform* kuis digital yang digunakan. Berdasarkan data tersebut *platform* Quizizz terlihat paling dominan digunakan dibandingkan dengan *platform* lainnya, karena penggunaan Quizizz terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui fitur interaktif seperti skor, peringkat langsung, musik, dan elemen visual yang menarik sehingga pembelajaran terasa lebih menantang (Devinra, Hadiana, Nasrulloh, Fahrudin, & Casnan, 2024; Lestari, Zifa, & Fatimah, 2022; Suwiji, 2024). Gambar 4 menampilkan distribusi artikel berdasarkan jenjang pendidikan. Berdasarkan data yang diperoleh, penelitian paling banyak dilakukan pada jenjang SD, kemudian diikuti oleh jenjang lainnya seperti SMP dan SMA. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kuis digital lebih banyak diterapkan pada tingkat SD.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelusuran dan seleksi artikel sesuai dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan, diperoleh sejumlah penelitian yang relevan dengan topik penggunaan kuis digital terhadap hasil belajar matematika siswa. Artikel-artikel yang terpilih berasal dari berbagai jenjang pendidikan, metode penelitian, serta *platform* kuis digital yang beragam. Selanjutnya, setiap artikel dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi karakteristik penelitian, meliputi tahun publikasi, jenis penelitian, jenjang pendidikan, materi matematika yang dipelajari, *platform* kuis digital yang digunakan, serta temuan utama yang diperoleh. Analisis tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan penelitian, kecenderungan penggunaan media kuis digital, serta dampaknya terhadap hasil belajar matematika siswa. Ringkasan hasil analisis dari masing-masing penelitian disajikan secara sistematis pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Deskripsi Penelitian Terkait Penggunaan Kuis Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

No	Penulis & Tahun	Jurnal	Jenjang & Materi	Hasil Penelitian
----	-----------------	--------	------------------	------------------

1	(Rizqiyanti, Itqan, & Babun, 2026)	LAPLACE: Jurnal Pendidikan Matematika	XI SMP; Balok dan Kubus	Jenis penelitian PTK. Penelitian menunjukkan nilai rata-rata meningkat dari 49,57 menjadi 67,57 (siklus I) dan 80,14 (siklus II), sehingga penggunaan media game Wayground (Quizizz) terbukti meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
2	(C. N. Sari dkk., 2025)	de Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika	VIII SMP; SPLDV	Jenis penelitian kuasi eksperimen. Penelitian menunjukkan kelas eksperimen memiliki rata-rata post-test 80,8, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 47,7, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan <i>platform</i> Zep Quiz efektif meningkatkan hasil belajar matematika pada materi SPLDV.
3	(Hikmah & Supriadi, 2025)	Indonesian Journal of Innovation Studies	III SD; Bangun Datar	Jenis penelitian kuasi eksperimen. Penelitian menunjukkan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) menegaskan bahwa penerapan metode Quizizz berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa.
4	(G. R. Sari dkk., 2025)	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	V SD	Jenis penelitian PTK. Penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 56% menjadi 81% setelah menggunakan Wordwall.
5	(Maghfirah & Liesdiani, 2025)	Jurnal Muara Pendidikan	XI SMA	Jenis penelitian kuasi eksperimen. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif berbasis Quizwhizzer berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.
6	(Fitrisyah dkk., 2025)	ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika	XI SMA; Nilai Mutlak	Jenis penelitian PTK. Penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui penggunaan Gimkit, dengan rata-rata nilai meningkat dari 78,08 pada siklus I menjadi 87,06 pada siklus II.
7	(Feka, Nahak, & Nitte, 2025)	Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STK IP Subang	V SD; Pecahan	Jenis penelitian kuasi eksperimen. Penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 67,67 menjadi 77,67, dengan perbedaan yang signifikan, sehingga Quizizz berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa.
8	(Reza, Maharani, Meiwari, Amanda, & Tasman, 2024)	Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)	VII SMP; Pythagoras	Jenis penelitian campuran (kuantitatif dan kualitatif). Penelitian menunjukkan bahwa QuizWhizzer efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Teorema Pythagoras, dengan rata-rata nilai mencapai 81,67.
9	(Lase, 2024)	Education Journal: Journal Education Research and Development	X SMA; Eksponen	Jenis penelitian PTK. Penelitian menunjukkan bahwa asesmen formatif berbasis Quizizz meningkatkan hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai naik

				dari 74,18 menjadi 89,40 dan gain score 0,36 (kategori sedang).
10	(Sinaga, Maysaroh, dkk., 2024)	Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan	VIII SMP; Peluang	Jenis penelitian eksperimen. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa, ditunjukkan oleh nilai sig $0,000 < 0,05$
11	(Devinra dkk., 2024)	Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)	V dan VI SD; Bangun Datar	Jenis penelitian kuasi eksperimen. Penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan Quizizz, ditunjukkan oleh hasil uji-t dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$.
12	(Suwijji, 2024)	JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)	VII SMP; Perbandingan Senilai	Jenis penelitian PTK. Penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar rata – rata hasil belajar pada siklus I sebesar 65% dan siklus II sebesar 92% setelah menggunakan Quizizz.
13	(Rohana, Maharani, & Sunarni, 2024)	INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research	VII SMP	Jenis penelitian PTK. Penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa melalui penggunaan Quizizz, dari 43,33% (pra siklus) menjadi 66,67% (siklus I) dan 80% (siklus II).
14	(Rafianti dkk., 2024)	Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika	XII SMA; Turunan	Jenis penelitian pra eksperimen. Penelitian menunjukkan bahwa Wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa, dibuktikan dengan uji paired sample t-test yang signifikan ($0,000 < 0,05$).
15	(Sinaga, Pratiwi, dkk., 2024)	Jurnal Serunai Matematika	VII SMP; Bangun Ruang	Jenis penelitian pra eksperimen. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh besar terhadap hasil belajar, ditandai peningkatan ketuntasan dari mayoritas tidak tuntas menjadi hampir seluruh siswa tuntas.
16	(Hasibuan, Arifin, & Harahap, 2024)	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	VI SD; Geometri	Jenis penelitian PTK. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan mode kertas Quizizz meningkatkan hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai naik dari 63 (pra tindakan) menjadi 74 (siklus I) dan 80 (siklus II).
17	(Shafwa & Hikmat, 2023)	Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme	IV SD; Pecahan	Jenis penelitian kuasi eksperimen. Penelitian menunjukkan bahwa Wordwall lebih efektif dibanding media kertas, dengan rata-rata nilai 77,14 dibanding 50,00, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.
18	(Indriyani, Tiurlina, & Alfalisa, 2022)	JURNAL PERSEDA	IV SD; Denah dan Skala	Jenis penelitian pra eksperimen. Penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 66,56 menjadi 88,75, dengan hasil uji Wilcoxon signifikan ($0,000 < 0,05$), sehingga Wordwall efektif dalam pembelajaran matematika.
19	(Handayani dkk., 2022)	Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains	XII SMA	Jenis penelitian PTK. Penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah penggunaan Quizizz, ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata dari 6,50 pada siklus I menjadi 8,08 pada siklus II.

20	(Lestari dkk., 2022)	Educatif: Journal of Education Research	III SD	Jenis penelitian PTK. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa dari 51,72% menjadi 82,75%.
21	(Muzayanati dkk., 2022)	PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	V SD	Jenis penelitian kuasi eksperimen. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan dengan hasil uji paired samples test yang signifikan ($0,000 < 0,05$).
22	(Khasanah & Lestari, 2021)	Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah	XI SMA; Turunan	Jenis penelitian kuasi eksperimen. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika (sig. $< 0,05$) berdasarkan uji ANOVA.

Berdasarkan artikel-artikel yang dianalisis, sebagian besar penelitian melaporkan adanya dampak positif penggunaan kuis digital terhadap hasil belajar matematika siswa. Temuan tersebut ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, maupun hasil uji statistik yang signifikan. Namun, tingkat kekuatan bukti yang dihasilkan bervariasi sesuai dengan desain penelitian yang digunakan. Penelitian kuasi-eksperimen umumnya memberikan bukti yang lebih kuat karena melibatkan kelompok perbandingan, sedangkan PTK dan pra-eksperimen lebih berfokus pada perbaikan proses pembelajaran dalam konteks tertentu. Sementara itu, studi campuran memberikan gambaran yang lebih komprehensif melalui penggabungan data kuantitatif dan kualitatif. Meskipun demikian, temuan positif yang muncul pada berbagai desain penelitian tersebut menunjukkan bahwa kuis digital berpotensi mendukung peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan jenis media yang digunakan, Quizizz dan Wordwall menjadi platform yang paling dominan dalam penelitian yang dianalisis. Kedua platform tersebut sama-sama memanfaatkan unsur gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika, namun dengan karakteristik yang berbeda. Quizizz lebih menonjolkan fitur kompetitif seperti skor, peringkat langsung, musik, dan umpan balik instan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Devinra dkk., 2024; Lestari dkk., 2022; Suwiji, 2024). Sementara itu, Wordwall menyediakan berbagai bentuk permainan dan aktivitas interaktif yang mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran (Indriyani dkk., 2022; G. R. Sari dkk., 2025). Platform lain seperti Gimkit, QuizWhizzer, dan Zep Quiz juga mengintegrasikan elemen gamifikasi melalui tantangan, kompetisi, dan interaksi yang menarik (Fitrisyah dkk., 2025; Maghfirah & Liesdiani, 2025; C. N. Sari dkk., 2025). Perbedaan fitur tersebut menunjukkan bahwa media kuis digital dapat meningkatkan hasil belajar melalui mekanisme yang beragam, seperti meningkatkan motivasi, keterlibatan, partisipasi aktif, serta pemberian umpan balik yang membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.

Mayoritas penelitian menggunakan metode penelitian eksperimen dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian eksperimen umumnya digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan kuis digital melalui perbandingan hasil belajar antar kelompok penelitian, sedangkan PTK berfokus pada perbaikan proses pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang dilakukan secara bertahap dalam beberapa siklus. Meskipun memiliki karakteristik yang berbeda, kedua metode tersebut secara konsisten melaporkan peningkatan hasil belajar setelah penerapan kuis digital. Temuan ini memberikan gambaran bahwa kuis digital

berpotensi mendukung pembelajaran matematika yang lebih efektif, baik dalam konteks pengujian pengaruh maupun perbaikan praktik pembelajaran di kelas.

Penggunaan kuis digital dalam meningkatkan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor utama. Unsur gamifikasi, seperti skor, peringkat, dan kompetisi, berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran (Lestari dkk., 2022; Muzayanati dkk., 2022). Selain itu, fitur umpan balik langsung memungkinkan siswa segera mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya terhadap materi yang dipelajari, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Hikmah & Supriadi, 2025; Suwiji, 2024). Interaktivitas yang tinggi melalui berbagai aktivitas dan tantangan dalam kuis digital juga mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran, yang pada akhirnya membantu memperkuat pemahaman konsep matematika (C. N. Sari dkk., 2025; G. R. Sari dkk., 2025). Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang ditemukan dalam berbagai penelitian dapat dijelaskan melalui mekanisme peningkatan motivasi, pemberian umpan balik yang cepat, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan jenjang pendidikan dan berdasarkan frekuensi temuan dan laporan peningkatan, penggunaan kuis digital lebih dominan diterapkan pada tingkat sekolah dasar karena karakteristik siswa yang menyukai pembelajaran berbasis permainan. Media seperti Quizizz dan Wordwall mampu membantu siswa memahami konsep dasar matematika secara lebih menarik. Pada jenjang yang lebih tinggi, kuis digital juga berkontribusi dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Handayani dkk., 2022). Selain itu, penggunaan media ini dapat disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa agar pembelajaran lebih bermakna (Hikmah & Supriadi, 2025). Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik dari segi nilai maupun ketuntasan belajar, sehingga kuis digital dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang efektif.

KESIMPULAN

Hasil *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap 22 artikel menunjukkan bahwa penggunaan kuis digital dalam pembelajaran matematika efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, serta hasil uji statistik yang signifikan pada berbagai penelitian. Kuis digital seperti Quizizz, Wordwall, Kahoot, Gimkit, dan *platform* sejenis mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mendorong peningkatan motivasi serta keterlibatan aktif siswa. Dari berbagai *platform* tersebut, Quizizz merupakan *platform* yang paling dominan digunakan dalam penelitian yang dianalisis.

Penggunaan tersebut dipengaruhi oleh unsur gamifikasi, interaktivitas, serta umpan balik langsung yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, kuis digital bersifat fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan, dengan penggunaan yang paling dominan pada jenjang sekolah dasar. Kuis digital dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

REFERENSI

Aluna, F. N., Rakhmawati, N., & Rahman, F. (2025). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Wordwall dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Peluang Kejadian. *Jurnal*

- Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 13(1), 67–78.
<https://doi.org/10.25139/smj.v13i1.9073>
- Apriliani, F., amrullah, Tyaningsih, Y. R., & Hayati, L. (2024). Efektivitas Penggunaan Kahoot dan Ispring Suite Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI Bisnis Ritel. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 537–543. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8543>
- Ariawan, I. P. W., Sugandini, W., Ardana, I. M., Sugiharni, G. A. D., Gama, A. W. O., & Divayana, D. G. H. (2024). Forms and Field Trials of a Digital Evaluation Tool: Integrating F-S Model, WP Method, and Balinese Local Wisdom for Effective E-Learning. *Journal of Applied Data Sciences*, 5(2), 441–454.
<https://doi.org/10.47738/jads.v5i2.201>
- Ayunengdyah, N., Suharningsih, & Iffah, D. N. J. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Pada Materi Aljabar Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch Of Mathematics)*, 6(2), 148–156.
- Cahyani, N. P. D. S., & Ganing, N. N. (2022). Quizizz-Assisted Interactive Powerpoint Media on Human Respiratory Organ Material. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 181–189. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.47756>
- Devinra, Hadiana, O., Nasrulloh, S. F., Fahrudin, S., & Casnan. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 10(1), 13–16.
- Fauziyah, R. S., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Program Linear Berdasarkan Prosedur Polya. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 535–264.
- Feka, M. M. E., Nahak, R. L., & Nitte, M. Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDK St. Yoseph 4 Naikoten Kupang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, (4), 244–258. Diambil dari <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9018>
- Fitrisyah, M. A., Windarti, R., & Kurniadi, E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMA Menggunakan Gimkit pada Materi Fungsi Nilai Mutlak. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 9–15. Diambil dari <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya>
- Handayani, I. G. A., Dewi, N. W. D. P., & Yasna, I. M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran dengan Quizizz di SMA Negeri 1 Abiansemal. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 66–73.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7367483>
- Hasibuan, S., Arifin, M., & Harahap, T. R. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Quizizz Paper Mode Siswa Kelas VI SD Negeri 064974 Medan Tembung. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 500–510. Diambil dari <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17556>
- Hidayatika, U., & Nurhamidah, D. (2024). Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 79–90. <https://doi.org/10.21009/AKSIS>
- Hikmah, N., & Supriadi, E. (2025). Quizizz Learning Media Innovation on Math Learning Outcomes: Inovasi Media Pembelajaran Quizizz Pada Hasil Belajar Matematika. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3), 1–11. Diambil dari <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1514>
- Indrayana, I. G. N. A. (2022). Penggunaan Langkah Langkah Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa

- Kelas XI IPA 2 Semester 1 SMA Negeri 8 Denpasar Tahun Pelajaran 2018/2019. *Widyadari*, 23(1), 48. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6390907>
- Indriyani, F., Tiurlina, & Alfariha, F. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Dalam Latihan Harian Matematika Materi Denah dan Skala Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Menteng 03. *JURNAL PERSEDA*, 5(3), 178–184. Diambil dari <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i3.1717>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Khasanah, & Lestari, A. (2021). The Effect of Quizizz and Learning Independence on Mathematics Learning Outcomes. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 6(1), 63–74. <https://doi.org/10.24042/tadris.v6i1.7288>
- Khoerunnisa, I. (2025). Tren Penelitian Global Gamifikasi Dan Game-Based Learning Dalam Pendidikan: Analisis Bibliometrik Berbasis Datas Copus 2020-2024. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(3), 280–301.
- Lase, A. G. (2024). Penerapan Asesmen Formatif Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 2 Medan Apricelly Gresya Lase 1). *Education Journal : Journal Education Research and Development*, 8, 466–474. <https://doi.org/10.31537/ej.v8i2.1956>
- Lestari, S., Zifa, M., & Fatimah, S. (2022). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021. *Educatif : Journal of Education Research*, 4(1), 27–35. Diambil dari <https://quizizz.com/>
- Maghfirah, & Liesdiani, M. (2025). Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Muara Pendidikan*, 10(1), 155–163. <https://doi.org/10.52060/mp.v10i1.2939>
- Mardana, I. B. P., Margono, G., & Candiasa, I. M. (2025). The effect of experiential learning models and formative test forms on the learning science outcomes by controlling students' prior knowledge in junior high school. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 46(1), 460126. <https://doi.org/10.34044/j.kjss.2025.46.1.26>
- Mertasari, N. M. S., & Candiasa, I. M. (2022). Formative Evaluation of Digital Learning Materials. *Journal of Education Technology*, 6(3), 507–514. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3>
- Mertasari, N. M. S., Sastri, N. L. P. P., & Pascima, I. B. N. (2023). Performance assessment: Improving metacognitive ability in mathematics learning. *Journal of Education and e-Learning Research*, 10(4), 837–844. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i4.5260>
- Muzayanati, A., Maemonah, & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas Aplikasi Game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161–173. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i1.8677>
- Pusat Asesmen Pendidikan. (2025). Hasil Tes Kemampuan Akademik (TKA) Tahun 2025.
- Puspitayani, D. M. A., Putra, I. N. A. J., & Santosa, M. H. (2020). Developing Online Formative Assessment Using Quizizz For Assessing Reading Competency Of The Tenth Grade Students In Buleleng Regency. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 36–47. Diambil dari <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.24169>
- Putri, A. A., & Priatna, N. (2023). Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika pada Materi SPLDV: Systematic Literature Review. *Symmetry*:

- Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 8(1), 32–45. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v8i1.8094>
- Rafianti, I., Trigunadi, Kamila, N. G., Nurafifah, R., Rabbani, N. F., & Syauqi, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA. *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 5(4), 290–295. Diambil dari <http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan>
- Ramayanti, R., Rachmawati, N. A., Azhar, Z., & Azman, N. H. N. (2023). *Langkah Demi Langkah Systematic Literatur Review dan Meta-Analysis* (1 ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Reza, H. S. F., Maharani, I., Meiwari, A. A., Amanda, R., & Tasman, F. (2024). Effect of Using Quizwhizzer Application on Learning Outcomes of Grade VII Junior High School Students on Pythagoras Theorem Material. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 10(2), 160–167. <https://doi.org/10.33474/jpm.v10i2.22028>
- Rizqiyanti, I., Itqan, M. S., & Babun. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Wayground Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IX MTSN 1 Probolinggo. *LAPLACE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 31–42. <https://doi.org/10.31537/laplace.v9i1.2922>
- Rohana, D. A., Maharani, S., & Sunarni, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Asesmen dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SMPN 11 Madiun. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 2155–2167. Diambil dari <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.13239>
- Rosalia, Rasmuin, & Jais, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 2 Baadia. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 10(2), 76–81. <https://doi.org/10.55340/japm.v10i2.1662>
- Sari, C. N., Sutini, & Prasetyo, A. (2025). Gamify Your Learning: Pengaruh Zep Quiz Sebagai Digital Learning Media Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Upt SMPN 2 Gresik. *de Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 464–472. Diambil dari <https://quiz.zep.us/en>.
- Sari, G. R., Andesti, M., Amelia, P. S., Kurniaman, O., & Noviani, J. (2025). Pemanfaatan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 22 Pekanbaru. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 258–266. Diambil dari <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24521>
- Shafwa, E., & Hikmat, A. (2023). The Effectiveness Of Evaluation Of Mathematics Learning Using Wordwall Media In Elementary School. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 5(3), 1. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.3406>
- Sinaga, R. S., Maysaroh, U., Syafitri, D., Nurhayati, S., Ginting, H. P. B., & Kambaren, A. D. K. B. (2024). Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Abdi Maryke. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 10(1), 183–187.
- Sinaga, R. S., Pratiwi, A., Kartika, D., Rahmah, S., Terapulina, Sitepu, A., & Pertiwi, P. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa MTS Nurul Ikhlas. *Jurnal Serunai Matematika*, 16(2). Diambil dari <https://doi.org/10.37755/jsm.v16i2.1352>
- Sitopu, T. E., Sukadi, & Budiarta, I. W. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Singaraja. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial*,

- dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 440–447. Diambil dari <https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.816>
- Suwiji, D. (2024). Pemanfaatan Quizizz Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Matematika Yang Menyenangkan Di Kelas VII.I SMPN 2 Tanjung Lago. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1), 144–151. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.5451>
- Wayground. (2025, Juni 24). Quizizz is now Wayground: What's Changing and What's Not.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.