

## STUDI LITERATUR : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Athifah Haura Bilqis<sup>1</sup>, Happy Sekar Ayu<sup>2</sup>, Winda Sekar Ayu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Medan

Korespondensi: [athifahhaurabilqis@gmail.com](mailto:athifahhaurabilqis@gmail.com)

© Athifah Haura Bilqis dkk, 2026

### Abstract

The development of information technology in the era of the Industrial Revolution 4.0 encourages the use of digital learning media to improve the quality of the learning process. One of the widely used media is Quizizz, an interactive quiz application based on gamification that can be used as a learning and assessment tool. This study aims to review several scientific articles discussing the effectiveness of Quizizz in improving students' motivation, learning interest, critical thinking skills, and learning outcomes. The research method used is a literature review by analyzing several relevant scientific journals. The results of the study show that the use of Quizizz consistently has a positive impact on the learning process at various levels of education. This media can increase students' motivation and learning interest, improve their participation in the learning process, and enhance learning outcomes with moderate to high improvement categories. In addition, Quizizz is also effective as a formative assessment tool because it provides immediate feedback to students. Therefore, Quizizz can be used as an innovative learning media that supports interactive, enjoyable, and effective learning.

**Keywords:** Quizizz, learning media, learning motivation, learning outcomes, gamification

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi pada era revolusi industri 4.0 mendorong pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Quizizz, yaitu aplikasi kuis interaktif berbasis gamifikasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran maupun penilaian. Penelitian ini bertujuan untuk mereview beberapa artikel ilmiah yang membahas efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi, minat, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur (literature review) dengan menganalisis beberapa jurnal ilmiah yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara konsisten memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan. Media ini mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar dengan kategori peningkatan sedang hingga tinggi. Selain itu, Quizizz juga efektif digunakan sebagai penilaian formatif karena memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran interaktif, menyenangkan, dan efektif.

**Kata Kunci:** Quizizz, media pembelajaran, motivasi belajar, hasil belajar, gamifikasi

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi pada era revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital ini mendorong adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar lebih adaptif terhadap perkembangan zaman serta kebutuhan peserta didik abad ke-21. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai sumber utama informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan bermakna.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam hal motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru sering kali menimbulkan kejenuhan, rendahnya motivasi belajar, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang berkembang pesat adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran digital memungkinkan adanya visualisasi materi, interaksi langsung, serta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Di antara berbagai media pembelajaran digital yang ada, Quizizz menjadi salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Quizizz merupakan platform berbasis gamifikasi yang memungkinkan proses pembelajaran dilakukan melalui kuis interaktif yang dapat diakses secara daring maupun luring. Penggunaan elemen permainan dalam Quizizz menjadikan proses belajar lebih menarik, kompetitif, dan tidak membosankan bagi siswa.

Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi atau penilaian formatif. Melalui fitur ini, guru dapat memberikan soal-soal latihan yang interaktif, sementara siswa dapat langsung memperoleh umpan balik atas jawaban yang diberikan. Hal ini membantu siswa dalam memahami kesalahan secara cepat dan memperbaiki pemahamannya terhadap materi yang dipelajari.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Media ini mampu meningkatkan minat, antusiasme, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Alawiyah & Gumala, 2025; Wati et al., 2025).

Selain meningkatkan motivasi belajar, Quizizz juga terbukti berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh adanya interaksi langsung, umpan balik cepat, serta pembelajaran berbasis evaluasi yang membuat siswa lebih mudah memahami materi. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Safitri et al., 2024; Lehan et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran yang inovatif di era digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara literatur penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media tersebut dalam pembelajaran modern.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (literature review) dengan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menganalisis, membandingkan, dan mensintesis berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan tanpa melakukan pengumpulan data langsung di lapangan.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai artikel ilmiah yang membahas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan motivasi belajar, hasil belajar, dan keterlibatan siswa. Literatur yang digunakan dipilih berdasarkan kriteria relevansi dengan topik penelitian, kebaruan tahun publikasi, serta kredibilitas jurnal yang terindeks dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menelusuri artikel dari database ilmiah seperti Google Scholar dan jurnal pendidikan terakreditasi. Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan, dicatat, dan dikelompokkan sesuai dengan fokus kajian penelitian, yaitu efektivitas Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (content analysis) yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, informasi yang tidak relevan dengan fokus penelitian disaring. Selanjutnya, data yang telah dipilih disusun dan dikelompokkan berdasarkan tema utama, yaitu motivasi belajar, hasil belajar, dan efektivitas Quizizz sebagai media pembelajaran.

Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan cara menginterpretasikan hasil temuan dari berbagai literatur untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya merangkum hasil penelitian terdahulu, tetapi juga menghasilkan sintesis pengetahuan yang dapat digunakan sebagai dasar pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

## **Hasil dan Pembahasan**

<b>NO</b>	<b>PENELITI (TAHUN)</b>	<b>JUDUL PENELITIAN</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	<b>JENJANG</b>	<b>VARIABEL YANG DIUKUR</b>	<b>HASIL PENELITIAN</b>
<b>1</b>	Syarifah Alawiyah (2025)	Penggunaan Media Berbasis Quiziz dalam pembelaran IPA	Literstur Riview	SD	Motivasi	Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.

2	Abroto & Na'iah (2025)	Studi Literatur: Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Pembelajaran IPA di Berbagai Tingkat Pendidikan di Indonesia	Literature Review	Berbagai jenjang pendidikan	Media Quizizz, motivasi belajar, hasil belajar	penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar pada pembelajaran IPA.
3	Ranti Cahyaningtyas & Mintohari (2023)	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz pada Pembelajaran Benda dan Kegunaannya Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar	Research and Development (ADDIE)	SD Kelas III	Media Quizizz, hasil belajar	Media Quizizz dinyatakan sangat layak digunakan dengan validasi media 90% dan materi 85,71%. Hasil belajar meningkat dengan nilai Ngain 0,69 (kategori sedang).
4	Khusnul Mawaddah, Irmayanti, Fitriani, Sudirman (2022)	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai	Eksperimen (Preexperimental One Group Pretest-Posttest).	SMA/MA	Minat belajar, hasil belajar	Penggunaan Quizizz meningkatkan minat belajar siswa dengan N-gain 0,3 dan hasil belajar dengan N-gain 0,4 sehingga dinyatakan efektif.
5	Ety Dewi Setia Wati dkk. (2025)	Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V pada Materi Hidup dan Bertumbuh	Quasi Eksperimen	SD Kelas V	Minat belajar siswa	peningkatan signifikan minat belajar siswa dari 65,00 menjadi 84,58 dengan effect size besar (d = 1,45).

6	Lehan dkk. (2024)	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDK Santo Yoseph 3	Pre-Experimental (One Group PretestPosttest Design)	SD Kelas V	Hasil belajar IPAS (pretestposttest)	Data normal (Shapiro-Wilk $p>0,05$ ); N-Gain rata-rata 0,70 (kategori tinggi); Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar
7	Ernawati dkk. (2023)	Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Penilaian Peserta Didik	Systematic Literature Review (15 artikel)	Systematic Literature Review (15 artikel)	Berbagai jenjang	Quizizz meningkatkan motivasi, antusiasme, dan mengurangi kebosanan; alternatif efektif menggantikan penilaian kertas
8	Nurfuady & Prastiwi (2025)	Efektivitas Quizizz sebagai Aplikasi Assessment as Learning untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Animalia	Pre-Experimental (One Group PretestPosttest) + regresi linier	SMA Kelas X	Hasil belajar Biologi (Animalia) + validitas media	Penggunaan Quizizz meningkatkan hasil belajar 1,135 poin; keterlaksanaan sangat baik
9	Safitri dkk. (2024)	Efektivitas Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	QuasiExperimental (Pretest-Posttest Control Group)	SD Kelas 5	Kemampuan berpikir kritis (interpretasi, analisis, dll.)	Posttest eksperimen $M=78,33$ vs kontrol $M=68,47$ ; $t(58)=5,732$ , $p<0,001$ ; Cohen's $d=1,48$ (efek sangat besar); interpretasi & analisis paling meningkat

10	Miladanta & Muharam (2021)	Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak	Pre-Experimental (PretestPosttest) melalui KKNDR Sisdamas	MTs Kelas VIII	Hasil belajar IPA (materi gerak)	Pretest rata-rata 32%; posttest 80%; peningkatan signifikan melalui media interaktif Quizizz
----	----------------------------	--	---	----------------	----------------------------------	--

Berdasarkan hasil analisis terhadap sepuluh penelitian yang telah direview, dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz secara konsisten memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Secara umum, seluruh penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada variabel yang diukur, yaitu motivasi belajar, hasil belajar, minat belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan berpikir kritis. Hal ini menegaskan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis digital yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Dari aspek motivasi belajar, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Syarifah Alawiyah (2025) menemukan bahwa Quizizz dapat membuat pembelajaran IPA lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil yang sejalan juga ditemukan oleh Wati dkk. (2025), yang menunjukkan peningkatan signifikan minat belajar siswa setelah menggunakan Quizizz, dengan peningkatan skor dari 65,00 menjadi 84,58. Hal ini menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dalam Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Selain motivasi, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan melalui penggunaan Quizizz. Penelitian Lehan dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPAS menghasilkan nilai N-gain sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil serupa juga ditemukan oleh Mawaddah dkk. (2022) dan Miladanta & Muharam (2021) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan Quizizz dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan pemahaman konsep dan hasil akademik siswa.

Pada aspek keterampilan berpikir kritis, penelitian Safitri dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan, terutama pada aspek interpretasi dan analisis. Perbedaan nilai antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan effect size yang sangat besar ( $d = 1,48$ ), yang menandakan bahwa Quizizz memiliki pengaruh yang kuat dalam melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media latihan soal, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan kognitif yang lebih kompleks.

Dari sisi keterlibatan siswa, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Ernawati dkk. (2023) dalam kajian literturnya menyimpulkan bahwa Quizizz dapat mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan antusiasme dalam pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan berbasis permainan. Hal ini juga didukung oleh Abroto & Na'iah

(2025) yang menyatakan bahwa Quizizz meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

Selain itu, efektivitas Quizizz sebagai media penilaian juga menjadi temuan penting dalam beberapa penelitian. Ernawati dkk. (2023) menjelaskan bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif penilaian formatif yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional berbasis kertas. Hal ini karena Quizizz memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat segera mengetahui hasil dan memperbaiki kesalahan. Nurfuady & Prastiwi (2025) juga menemukan bahwa Quizizz sebagai *assessment as learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan peningkatan nilai yang cukup tinggi.

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran memberikan dampak yang positif dan konsisten terhadap berbagai aspek pembelajaran. Baik pada motivasi, hasil belajar, keterlibatan, maupun kemampuan berpikir kritis, Quizizz terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi berbasis gamifikasi seperti Quizizz sangat relevan digunakan dalam pembelajaran di era digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil kajian dari berbagai penelitian yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Quizizz terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis gamifikasi, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Selain itu, penggunaan Quizizz juga memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar, minat belajar, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Fitur umpan balik langsung dan evaluasi berbasis kuis membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta memperbaiki kesalahan secara cepat. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang efektif dalam mendukung pembelajaran abad ke-21.

## **Saran**

Guru disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan evaluasi berkelanjutan. Penggunaan Quizizz perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar tidak hanya berfokus pada aspek permainan, tetapi juga pada pencapaian kompetensi siswa secara optimal.

Selain itu, sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan sarana dan prasarana digital yang memadai agar implementasi Quizizz dapat berjalan secara efektif. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh Quizizz terhadap aspek lain seperti kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan abad ke-21 lainnya, sehingga pemanfaatan media ini dapat dikembangkan secara lebih komprehensif dalam dunia pendidikan.

## Referensi

- [1] Abroto, & Na'iah. 2025. Studi Literatur: Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Pembelajaran IPA di Berbagai Tingkat Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 14.(1) 1–10.
- [2] Alawiyah, S., & Gumala, Y. 2025. Penggunaan Media Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran IPA untuk Menumbuhkan Motivasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 12. (2) 85–94.
- [3] Cahyaningtyas, R., & MintoHari. 2023. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz pada Pembelajaran Benda dan Kegunaannya Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 11.(2) 120–129.
- [4] Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yulianti, D. 2023. Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*. 8.(2) 339–346.
- [5] Lehan, A. A. D., Nawa, N. E. A., & Bellanita, M. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDK Santo Yoseph 3. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 10. (3) 283–293.
- [6] Mawaddah, K., Irmayanti, Fitriani, & Sudirman. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 6.(1) 45–52.
- [7] Miladanta, A. N., & Muharam, A. A. S. 2021. Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*. 1.(27) 26–37.
- [8] Nurfuady, A., & Prastiwi, M. S. 2025. Efektivitas Quizizz sebagai Aplikasi Assessment as Learning untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Animalia. *BioEdu*. 14.(2) 286–291.
- [9] Safitri, R., Laamiah, S., & Wulandari. 2024. Efektivitas Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Mataram*. 1–7.
- [10] Wati, E. D. S., dkk. 2025. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V pada Materi Hidup dan Bertumbuh. *JAGOMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. 5.(1) 60–70.