

Literature Review: Quizizz sebagai Media Interaktif Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD

Armania Dyah Falahuli*, Wahyu Lestari, Ellianawati Ellianawati, Decky Avrilianda

Universitas Negeri Semarang, Jalan Kelud Utara III No. 15, Semarang, Jawa Tengah, 50229, Indonesia

*Corresponding author, email: armaniadf@gmail.com

Riwayat artikel

Diajukan: 16 Juni 2025

Direvisi: 9 September 2025

Diterima: 11 September 2025

Diterbitkan: 2 Oktober 2025

Kata kunci

Matematika

Pemecahan masalah

Quizizz

Abstrak

Pemanfaatan media digital interaktif di dalam pembelajaran matematika dasar semakin penting untuk meningkatkan partisipasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Quizizz, yang menawarkan pendekatan gamifikasi guna mendukung pemahaman konsep, termasuk materi nilai tempat. Penelitian ini merupakan tinjauan literatur yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas Quizizz sebagai media interaktif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar, khususnya pada materi nilai tempat. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* dengan pendekatan kualitatif melalui analisis berbagai publikasi nasional dan internasional yang relevan. Data dikumpulkan melalui aplikasi *Publish or Perish* (PoP) untuk menyaring jurnal dan artikel ilmiah yang sesuai. Artikel yang dianalisis berdasarkan kriteria inklusi menggunakan pendekatan PRISMA. Hasil dari kajian menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika, mendorong partisipasi aktif, serta memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Kontribusi utama studi ini ialah untuk memberikan landasan teoretis dan praktis mengenai pemanfaatan Quizizz sebagai media alternatif yang efektif dan menarik dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

How to cite: Falahuli, A. D., Lestari, W., Ellianawati, E., & Avrilianda, D. (2025). Literature Review: Quizizz sebagai Media Interaktif Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 10(2). 121–128. doi: 10.17977/um027v10i22025p121-128

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang dan waktu, melainkan bersifat fleksibel dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Adolph, 2016; Pratama et al., 2019). Kondisi ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan imajinatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) juga semakin diandalkan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, mengolah bahan ajar, dan mengevaluasi pembelajaran secara efektif dan inovatif (Lestari & Salsabila, 2023).

Pemanfaatan teknologi ini memberikan kemudahan sekaligus tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Salah satu tantangan yang masih sering dihadapi ialah rendahnya pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep nilai tempat dalam matematika. Konsep ini merupakan hal mendasar yang penting dalam sistem bilangan dan operasi hitung, namun sering kali sulit dipahami oleh siswa. Hal tersebut berdampak pada lemahnya kemampuan pemecahan masalah matematika sejak jenjang awal pendidikan.

Salah satu solusi potensial adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz, sebuah platform pembelajaran gamifikasi yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan peserta didik belajar secara aktif melalui kuis berbasis permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman materi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berdampak positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar matematika peserta didik (Abdillah et al., 2024; Aeni, 2024; Risaad et al., 2025; Suryanti & Taufik, 2022).

Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih membahas penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran matematika secara umum saja, tanpa menyoroti secara spesifik efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep nilai tempat dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang perlu diisi melalui kajian yang lebih terfokus.

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep nilai tempat dan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa sekolah dasar melalui pendekatan tinjauan literatur. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu pendekatan terstruktur dan sistematis untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menganalisis literatur yang relevan terhadap topik penelitian, sehingga menghasilkan kesimpulan yang komprehensif dan minim bias (Page et al., 2021). Dalam konteks ini, SLR dilaksanakan berdasarkan tahapan pengumpulan literatur, seleksi artikel, analisis isi, hingga sintesis hasil (Arvianti, 2023) yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode Systematic Literature Review (SLR)

Proses review mengikuti panduan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang berfungsi untuk memastikan transparansi, pengulangan, dan konsistensi dalam pelaporan hasil kajian sistematis (Rethlefsen et al., 2021; Suwandayani & Kumalasani, 2024). Implementasi model PRISMA dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap utama yaitu identifikasi literatur, penyaringan berdasarkan kriteria kelayakan, dan seleksi akhir artikel yang memenuhi kriteria inklusi (Auliya & Eva., 2025).

Tahapan yang pertama yaitu mengidentifikasi literatur. Literatur dicari menggunakan aplikasi *Publish or Perish* (PoP), yang terhubung ke *database* seperti Google Scholar, Crossref, dan OpenAlex. Selain itu, digunakan juga VOSviewer untuk membantu visualisasi hubungan antar topik. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi: quizizz, pemecahan masalah, matematika, sekolah dasar, dan nilai tempat. Pencarian dibatasi pada artikel yang terbit dalam kurun waktu 2015–2025, untuk memastikan keterkinian hasil kajian terhadap perkembangan teknologi dan praktik pendidikan.

Tahapan yang kedua adalah menentukan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: artikel ilmiah (jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional bereputasi), fokus pada penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika, konteks pembelajaran di jenjang sekolah dasar, artikel yang membahas aspek pemecahan masalah atau konsep nilai tempat, dan tersedia dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Sementara itu, artikel dikecualikan (eksklusi) jika: tidak membahas pembelajaran matematika, fokus pada jenjang SMP ke atas, tidak tersedia *full text* dan merupakan artikel non-ilmiah atau belum melalui *peer-review*.

Tahapan yang ketiga adalah proses seleksi artikel. Seleksi dilakukan mengikuti alur PRISMA. Langkah-langkahnya meliputi: Identifikasi awal artikel melalui hasil pencarian dengan kata kunci, penyaringan berdasarkan judul dan abstrak, evaluasi kelayakan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusif, seleksi akhir yaitu menghasilkan artikel yang dianalisis lebih dalam ($n = 12$). Visualisasi alur seleksi artikel disajikan dalam Gambar 2 (diagram PRISMA).

VOSViewer sebagai tampilan visual untuk mengetahui seberapa banyak penelitian yang telah menggunakan quizizz dalam pemecahan masalah nilai tempat.

Setelah melihat visualisasinya, langkah selanjutnya ialah menggunakan aplikasi *Publish or Perish* untuk menemukan dan melakukan seleksi jurnal-jurnal yang memuat kombinasi kata kunci terkait quizizz, pemecahan masalah dan matematika.

Artikel-artikel yang akan dipilih adalah artikel yang memenuhi kriteria sesuai dengan topik dan kata kunci, publikasi jurnal dengan rentang waktu 2015-2025, subjek penelitian adalah peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut, hasil dari penelusuran dari situs Google Scholar didapatkan hasil 200 artikel, kemudian dilakukan seleksi menghasilkan 6 artikel. Lalu untuk hasil penelusuran dari Crossref ditemukan 1000 artikel dan dilakukan proses seleksi sehingga menghasilkan 4 artikel. Penelusuran dengan OpenAlex ditemukan 101 artikel, setelah proses seleksi didapatkan 2 artikel. Sehingga total artikel yang didapatkan adalah 12 artikel. Hasil analisis artikel dalam literatur review dapat dilihat melalui Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Artikel Results and Discussion 2

No	Judul	Peneliti & Tahun	Hasil Penelitian
1	Penerapan <i>Quizizz</i> Bernuansa Etnomatematika melalui Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	(Annisa et al., 2023)	Menurut penelitian ini, nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 80,82, sedangkan kelas kontrol adalah 74,14. Ini menunjukkan bahwa kemandirian belajar siswa (percaya diri, selalu siap, berani tampil di depan, percaya pada bakat sendiri, dan tidak takut mencoba) dapat ditingkatkan dengan menggunakan media <i>Quizizz</i> Bernuansa Etnomatematika Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. Oleh karena itu, penggunaan <i>Quizizz</i> bersamaan dengan PBL dan nuansa etnomatematika dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.
2	Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi <i>Quizizz</i> pada Muatan IPA Materi Ekosistem di Kelas V SD Negeri 149/VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo	(Ardi isnanto, 2023)	Berdasarkan hasil penelitian ini, enam orang pakar menilai bahwa proses pengembangan produk, khususnya pembuatan E-LKPD Berbasis Aplikasi <i>Quizizz</i> pada Konten IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN 149/VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo, cukup valid untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya. Guru dan siswa menilai bahwa produk yang dibuat dengan judul Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi <i>Quizizz</i> pada Konten IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN 149/VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa meningkat dengan penggunaan produk yang dihasilkan dalam kegiatan belajar mengajar di SDN 149/VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo, khususnya pada materi 1 Komponen Ekosistem, materi 2, dan materi 3 Daur Hidup Hewan.
3	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Quizizz</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19	(Rahim & Rahman, 2022)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Quizizz</i> sesuai untuk siswa berdasarkan validasi dari lima ahli. Namun, dalam hal evaluasi siswa terhadap penggunaan media, <i>Quizizz</i> masuk dalam kategori "sangat baik". Lebih lanjut, berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa, ditetapkan bahwa ketuntasan klasikal keterampilan pemecahan masalah matematika siswa telah tercapai pada uji coba lapangan pertama sebesar $73,33\% \leq 85\%$ dan pada uji coba lapangan kedua sebesar $90\% \geq 85\%$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Quizizz</i> meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika.
4	Pengembangan Konten Games Trinity Berbasis Website Materi Nilai Tempat Kelas II SD	(Rif'ah & Rahmawati, 2023)	Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media yang dihasilkan untuk tujuan pendidikan dapat dilakukan. Hasil validasi materi (92,5%), validasi media (98,5%), data pengguna media (98,9%), dan observasi (100%) semuanya menunjukkan kelayakan ini. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa informasi <i>Trinity Games</i> di situs web tersebut sangat andal dan praktis untuk digunakan sebagai alat pengajaran matematika.
5	Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa melalui Model Problem Based Learning berbantu <i>Quizizz</i>	(Nisa, 2023)	Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi siswa pada siklus I yang memiliki nilai rata-rata 74,52. Pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 81,54. Pada siklus III, nilai rata-rata siswa meningkat

No	Judul	Peneliti & Tahun	Hasil Penelitian
			menjadi 87,61. Siswa kelas III yang mempelajari matematika dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya dengan menggunakan media aplikasi <i>Quizizz</i> .
6	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi <i>Quizizz</i> untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit	(Lider, 2022)	Berikut ini adalah hasil penelitian ini. Dengan rata-rata ketuntasan 45%, data awal menunjukkan nilai rata-rata 61,00. Pada siklus I, nilai rata-rata yang dicapai adalah 73,45 dengan ketuntasan 68% dan pada siklus II nilai rata-rata 83,97 dengan ketuntasan klasikal 94%. Kesimpulan penelitian ini adalah, untuk siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit pada tahun ajaran 2020–2021, penggunaan model Problem Based Learning dengan bantuan aplikasi <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan prestasi belajar matematika pada konten Operasi Aritmatika Campuran.
7	Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar melalui Pendekatan <i>Teaching at The Right Level</i> Berbantuan <i>Quizizz</i>	(Kusmaryono et al., 2025)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 92,6% siswa pada siklus II tuntas mencapai KKM atau lebih dari 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil. Keterampilan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknik TaRL dengan bantuan bahan ajar <i>Quizizz</i> .
8	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Quiz</i> terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Berbantuan Aplikasi <i>Quizizz</i>	(Safriana et al., 2021)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran <i>Team Quiz</i> berbantuan <i>Quizizz</i> lebih mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional pada materi Teorema Pythagoras di kelas VIII SMP Negeri 1 Peusangan. Hal ini dibuktikan dengan 94,5% siswa berkategori sangat baik dan 95% siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika.
9	<i>Effect of the TGT Learning Model Assisted by Quizizz on Students' Mathematical Problem-Solving Ability</i>	(Al Wahida et al., 2024)	Berdasarkan hasil penelitian, siswa yang menerima pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT dengan <i>Quizizz</i> memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang menerima pembelajaran menggunakan model pembelajaran tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan <i>Quizizz</i> memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.
10	Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD melalui Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantu <i>Quizizz</i>	(Nastiti & Kaltsum, 2022)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematika mereka dengan menggunakan paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah dengan bantuan <i>Quizizz</i> . Siswa percaya bahwa paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah lebih mudah dipelajari, dan penggunaan <i>Quizizz</i> menantang mereka untuk menyelesaikan masalah matematika dengan cara yang menyenangkan.
11	Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika melalui Model Pembelajaran Kontekstuan Berbantuan <i>Quizizz</i> Ditinjau dari Kecerdasan Visual Spasial	(Ratnasari et al., 2024)	Menurut temuan penelitian, penyelesaian masalah matematika dengan bantuan <i>Quizizz</i> dan model pembelajaran kontekstual menghasilkan kinerja yang lebih baik daripada penyelesaian menggunakan model pembelajaran tradisional. Kecerdasan visual spasial siswa dan pendekatan pembelajaran kontekstual, yang didukung <i>Quizizz</i> , terbukti dapat berinteraksi saat mereka menyelesaikan masalah matematika.
12	Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Matematika melalui Media <i>Quizizz</i>	(Nugrahani et al., 2021)	Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa meningkat dari 40% pada Prasiklus menjadi 60% pada Siklus I dan 90% pada Siklus II. Sebaliknya, persentase siswa yang menguasai matematika meningkat dari 30% pada Prasiklus menjadi 60% pada Siklus I dan 90% pada Siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, ukuran capaian ketuntasan telah mencapai 80%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Literature review ini mengkaji 12 artikel ilmiah terkait penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif yang fokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD. Berdasarkan

analisis terhadap 12 artikel penelitian yang ditinjau, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar, khususnya pada materi seperti nilai tempat dan operasi hitung baik dalam konteks pembelajaran mandiri maupun pembelajaran kolaboratif.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian menunjukkan bahwa Quizizz efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Efektivitas ini tampak dari peningkatan hasil belajar, ketercapaian ketuntasan, dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal berbasis konteks. Sebagai media berbasis permainan, Quizizz memadukan elemen interaktif dan juga kompetitif yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini selaras dengan pandangan teori konstruktivisme, di mana keterlibatan dalam aktivitas bermakna memungkinkan siswa membangun pemahamannya secara mandiri melalui interaksi dan juga umpan balik (Piaget, J. dalam Santrock, 2011).

Beberapa studi menunjukkan bahwa penerapan Quizizz secara konsisten menghasilkan peningkatan pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir logis. Akan tetapi, efektivitas ini bukan hanya karena platformnya bersifat digital, tetapi karena penyajiannya yang adaptif dan menarik. Pertanyaan yang disusun dalam Quizizz dapat mengakomodasi berbagai tingkat kognitif mulai dari pemahaman dasar hingga aplikasi konsep yang sejalan dengan langkah-langkah pemecahan masalah Polya (memahami masalah, merencanakan, melaksanakan, dan merefleksi). Dengan fitur waktu, skor langsung, dan umpan balik real-time, siswa lebih terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses berpikir matematis.

Efektivitas Quizizz meningkat secara signifikan ketika diintegrasikan dengan pendekatan pedagogis aktif seperti *Problem-Based Learning* (PBL), *Team Quiz*, *Teaching at the Right Level* (TaRL), maupun pendekatan kontekstual (CTL). Integrasi ini memungkinkan Quizizz berfungsi bukan hanya sebagai alat evaluasi saja, melainkan juga sebagai komponen inti dalam pembelajaran yang bersifat kolaboratif serta berorientasi pada pemecahan masalah. Studi yang menggabungkan Quizizz dengan PBL misalnya, mencatat peningkatan kemandirian belajar, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan menyusun strategi penyelesaian masalah secara logis.

Tidak hanya aspek kognitif, Quizizz juga berdampak positif pada aspek non-kognitif, seperti motivasi belajar, keterampilan numerasi, serta sikap terhadap matematika. Fitur interaktif, kompetitif, dan visual yang dimiliki Quizizz memicu peningkatan rasa percaya diri, keberanian tampil, serta kesiapan belajar siswa. Keterampilan dan kemampuan numerasi sebagai kompetensi dasar dalam pembelajaran matematika juga mengalami perkembangan, karena siswa terbiasa menghadapi soal dalam bentuk variatif dengan batas waktu dan umpan balik langsung. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz mampu memfasilitasi gaya belajar visual, spasial, maupun reflektif siswa.

Salah satu kontribusi baru dari kajian ini adalah menyoroti potensi Quizizz secara spesifik pada materi nilai tempat, yang merupakan konsep dasar namun krusial dalam matematika sekolah dasar. Nilai tempat berperan sebagai fondasi dalam memahami sistem bilangan, operasi hitung, hingga pecahan. Namun, fakta yang ada di lapangan menunjukkan bahwa siswa kerap mengalami kesulitan memahami representasi nilai digit dalam bilangan.

Penggunaan Quizizz memungkinkan guru menyusun soal-soal nilai tempat dalam berbagai format visual, simbolik, dan naratif yang dapat disesuaikan dengan level kemampuan siswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menghafal posisi angka, tetapi juga memahami makna nilai berdasarkan tempatnya. Ketersediaan soal bervariasi, dari yang bersifat pengenalan hingga soal berbasis pemecahan masalah, memungkinkan penguatan konsep dan pengurangan miskonsepsi.

Berdasarkan temuan ini, implikasi praktis yang dapat ditarik ialah bahwa Quizizz dapat menjadi alternatif media evaluasi formatif dan pembelajaran aktif yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam membangun pemahaman konsep secara mendalam. Guru perlu didorong untuk mengembangkan soal berkualitas tinggi yang tidak hanya mengukur hafalan, tetapi juga menuntut pemikiran reflektif dan aplikatif. Selain itu, integrasi Quizizz sebaiknya dipadukan dengan model pembelajaran yang menekankan eksplorasi konsep dan kerja sama kelompok.

Namun demikian, keterbatasan utama dari penggunaan Quizizz terletak pada kualitas soal dan perencanaan instruksional. Media ini akan kurang efektif jika hanya digunakan sebagai pengganti ulangan konvensional tanpa integrasi strategi pembelajaran yang bermakna. Selain itu, akses teknologi dan kesiapan digital guru juga menjadi faktor pembatas yang perlu diperhatikan dalam implementasi di berbagai konteks sekolah.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil kajian sistematis terhadap berbagai literatur, dapat disimpulkan bahwa Quizizz adalah media pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar, khususnya pada materi nilai tempat. Efektivitas ini semakin optimal ketika Quizizz diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran aktif seperti *Problem-Based Learning* (PBL), *Teaching at the Right Level* (TaRL), Team Quiz, dan pembelajaran kontekstual. Selain meningkatkan aspek kognitif seperti pemahaman konsep dan kemampuan numerasi, Quizizz juga berdampak positif terhadap aspek non-kognitif, seperti motivasi belajar, rasa percaya diri, dan keterampilan sosial peserta didik. Potensi Quizizz dalam mendukung pemahaman tentang nilai tempat menjadi temuan penting dalam kajian ini, mengingat konsep tersebut merupakan fondasi yang penting dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar namun sering menjadi sumber miskonsepsi. Secara praktis, guru perlu didorong untuk merancang soal-soal bermakna yang memanfaatkan fitur interaktif dari Quizizz, serta mengintegrasikannya ke dalam model pembelajaran yang menekankan pada eksplorasi dan juga pemecahan masalah. Keterbatasan dalam akses teknologi serta kesiapan pedagogis guru masih menjadi tantangan, sehingga perlu adanya pelatihan dan dukungan teknis untuk mengoptimalkan pemanfaatan Quizizz secara menyeluruh.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Daftar Rujukan

- Abdillah, A., Amin, S., Ariana, F., Rustikah, I., Lestari, I., & Rahayu, P. (2024). Peningkatan kemampuan belajar matematika siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan aplikasi game Quizizz. *JCES | FKIP UMMat*, 7(1), 15. <https://doi.org/10.31764/jces.v7i1.19287>
- Adolph, R. (2016). *Penggunaan WhatsApp dalam sarana media pembelajaran abad 21 pada mahasiswa* (Vol. 5, pp. 1-23).
- Aeni, W. N. (2024). Penggunaan media pembelajaran konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD. *Journal on Education*, 6(4), 21699–21705. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6105>
- Al Wahida, S. Y., Sobiruddin, D., & Dimiyati, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(01), 51–60. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v14i01.31080>
- Annisa, S., Zaenuri, Z., Kustiono, K., & Guntur, M. (2023). Penerapan Quizizz bernuansa etnomatematika melalui Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 64. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120960>
- Ardi Isnanto, B. (2023). Peningkatan pemahaman konsep pecahan matematika kelas IV SDN Genengan menggunakan media blok pecahan. *Detikproperti*, 08(September), 119–121. bimaberilmu.com
- Arvianti, K. R. (2023). Systematic literature review: kemampuan menulis matematis dan resiliensi matematis 2019–2023. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 13. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i2.159>
- Auliya, N. P. D., & Eva, N. (2025). Dukungan Sosial dan Resiliensi Remaja yang Mengalami Kesulitan Hidup: Systematic Literature Review Using Big Data Analysis. *Jurnal Psikologi*, 2(2), 12. <https://doi.org/10.47134/pjp.v2i2.3545>
- Kusmaryono, I., Basir, M. A., Islam, U., & Agung, S. (2025). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar melalui pendekatan Teaching at The Right Level berbantuan Quizizz. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 401–410.
- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif puzzle digital materi lingkaran kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7–14. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.995>
- Lider, G. (2022). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester I SD Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 189–198. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177>
- Nastiti, H. A., & Kaltsum, H. U. (2022). Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD melalui model Problem Based Learning berbantuan Quizizz. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 2610. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6019>
- Nisa, A. C. (2023). Meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui model Problem Based Learning berbantuan Quizizz. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 310–317. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4459>

- Nugrahani, K. P. E., Purbosari, P., & Sularmi. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar matematika melalui media Quizizz. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 72-78. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.117>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *The BMJ*, 372. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Piaget, J. (In Santrock, J. W.). (2011). *Educational Psychology*. Kencana.
- Pratama, D. L., Bahauddin, A., & Lestari, W. (2019). Game edukasi: apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39-50.
- Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 232. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1845>
- Ratnasari, E., Oktaviana, D., & Saputro, M. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Quizizz Ditinjau dari Kecerdasan Visual Spasial. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 7921-7933. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2298>
- Rethlefsen, M. L., Kirtley, S., Waffenschmidt, S., Ayala, A. P., Moher, D., Page, M. J., Koffel, J. B., Blunt, H., Brigham, T., Chang, S., Clark, J., Conway, A., Couban, R., de Kock, S., Farrah, K., Fehrmann, P., Foster, M., Fowler, S. A., Glanville, J., ... Young, S. (2021). PRISMA-S: an extension to the PRISMA Statement for reporting literature searches in systematic reviews. *Systematic Reviews*, 10(1), 1-19. <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01542-z>
- Rif'ah, N. I., & Rahmawati, I. (2023). Pengembangan konten Games Trinity berbasis website materi nilai tempat kelas II SD. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 480-493.
- Risaad, R., Mahmud, S., Raharjo, T. J., Avrilianda, D., & Subali, B. (2025). Pengaruh Keajaiban Quizizz yang Melejitkan Semangat Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kisah Fantastis yang Menerbangkan Hasil Belajar ke Angkasa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 471-487. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22844>
- Safriana, R., Khaulah, S., & Hayati, R. (2021). Pengaruh model pembelajaran Team Quiz terhadap kemampuan Quizizz pada materi Teorema Pythagoras di kelas VIII SMP Negeri 1 Peusangan. *Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Matematika*, 5(1), 11-19.
- Suryanti, S., & Taufik, A. (2022). Implementasi penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(September), 32-42. Retrieved from <http://journal.unpacti.ac.id/index.php/ELIPS/article/view/568>
- Suwandayani, B. I., & Kumalasani, M. P. (2024). Integration of local wisdom in optimizing socio-culture elementary school students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(4).