Efektivitas Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Pustaka Sistematis

Nabila Dita Aurellia*, Candra Utama

Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
*Penulis korespondensi, email: nabila.dita.2401516@students.um.ac.id

https://doi.org/10.17977/2549-7774.006785

Riwayat Artikel
Submitted: 22 Mei 2026
Revised: 22 Juni 2026
Accepted: 15 Juli 2026
Published: 22 Agustus 2026

Kata Kunci
hasil belajar
PRISMA
Quizizz
sekolah dasar
SLR

Abstrak
Penelitian ini mensintesis efektivitas Quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar melalui Tinjauan Pustaka Sistematis (SLR) berbasis PRISMA 2020. Penelusuran literatur dilakukan melalui Google Scholar, ERIC, DOAJ, dan ScienceDirect dengan menggunakan kombinasi kata kunci yang relevan dengan Quizizz, hasil belajar, dan siswa sekolah dasar. Tinjauan ini dibatasi pada periode 2021–2026, dan artikel dipilih menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi yang ditetapkan secara eksplisit. Sebanyak 45 artikel memenuhi kriteria dan dianalisis melalui sintesis tematik-naratif. Hasil sintesis menunjukkan bahwa Quizizz cenderung memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran matematika, IPA, pendidikan Pancasila, bahasa Indonesia, dan pembelajaran tematik. Temuan ini juga menegaskan bahwa Quizizz berfungsi tidak hanya sebagai kuis digital, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif, alat asesmen formatif, dan sarana untuk memperkuat motivasi belajar. Namun, kekuatan bukti masih dipengaruhi oleh desain pembelajaran, kesiapan guru, dan karakteristik siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz cenderung berkontribusi positif terhadap hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran matematika, IPA, Pendidikan Pancasila/Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, dan pembelajaran tematik. Dampak positif ini paling menonjol ketika Quizizz digunakan bersama model pembelajaran yang terstruktur, umpan balik langsung, dan aktivitas yang mendorong keterlibatan siswa. Di luar ranah kognitif, beberapa penelitian juga menegaskan peran Quizizz dalam meningkatkan motivasi, minat, aktivitas belajar, dan asesmen formatif. Namun, kekuatan bukti dipengaruhi oleh desain penelitian, variasi instrumen, karakteristik siswa, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan alat tersebut ke dalam pembelajaran.

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital telah mengubah cara guru merancang pengalaman belajar di sekolah dasar. Pada tahap perkembangan ini, siswa cenderung lebih responsif terhadap media visual dan interaktif yang memberikan pengalaman belajar yang menyerupai permainan. Oleh karena itu, penggunaan platform seperti Quizizz relevan untuk membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan terukur (Azzahra & Pramudiani, 2022; Sitorus & Santoso, 2022; Utama, Ulya, dkk., 2024; Utama dkk., 2026)).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Quizizz berfungsi tidak hanya sebagai kuis digital, tetapi juga sebagai alat yang dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan asesmen formatif. Temuan positif telah dilaporkan pada pembelajaran matematika, IPA, dan tematik, terutama ketika Quizizz digunakan bersama strategi pembelajaran yang terencana dengan baik (Annisa & Erwin, 2021; Maharani dkk., 2023; Astuti dkk., 2024; (Utama dkk., 2023; Utama, Mashfufah, dkk., 2024; Utama & Susilo, 2024).

Namun, bukti empiris ini masih tersebar pada berbagai desain penelitian, mata pelajaran, dan bentuk implementasi. Sebagian penelitian menekankan hasil belajar, sedangkan yang lain menyoroti motivasi atau evaluasi pembelajaran, sehingga diperlukan sintesis yang lebih sistematis untuk memetakan efektivitas Quizizz secara utuh dalam konteks sekolah dasar (Julianisa & Winanto, 2022; Puzally, 2026).

2. Metode

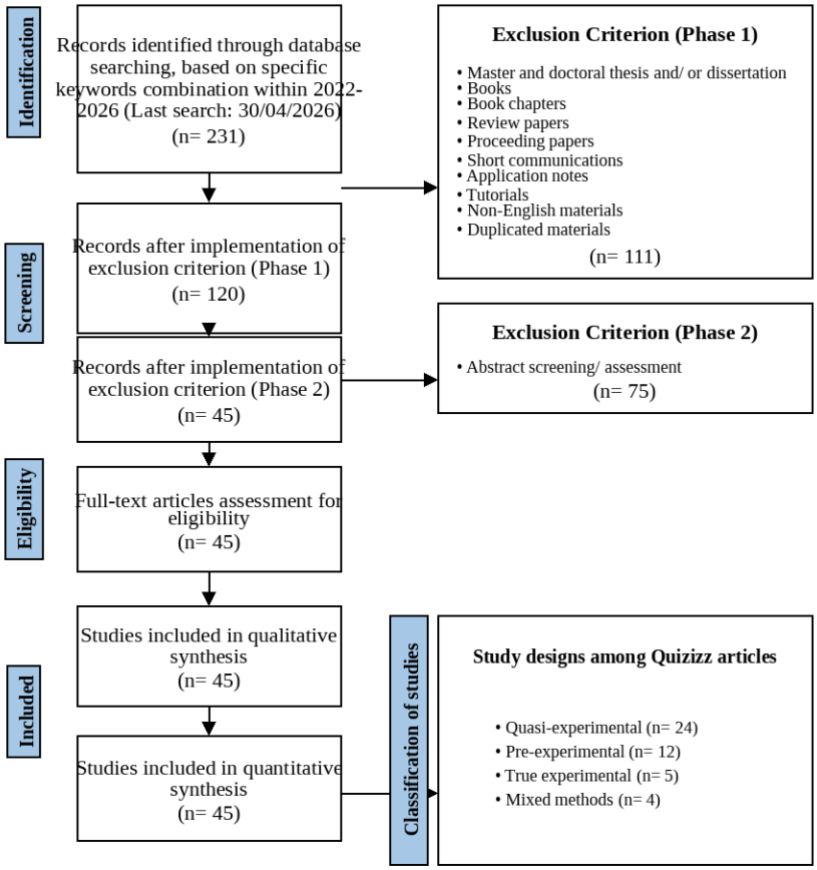
Penelitian ini menggunakan Tinjauan Pustaka Sistematis (Systematic Literature Review/SLR) dengan berpedoman pada panduan PRISMA 2020 untuk memastikan bahwa proses identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, dan inklusi dilakukan secara transparan dan dapat ditelusuri. Periode penelitian ditetapkan dari tahun 2021 hingga 2026 agar selaras dengan korpus artikel yang benar-benar dianalisis. Hasil akhir mengidentifikasi 45 artikel yang memenuhi kriteria inklusi.

Artikel ditelusuri melalui Google Scholar, ERIC, DOAJ, dan ScienceDirect menggunakan kombinasi kata kunci seperti “Quizizz”, “learning outcomes”, “elementary school”, dan “primary school”, serta variasi istilah

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

yang berkaitan dengan pembelajaran digital, asesmen formatif, motivasi belajar, dan sekolah dasar. Penelusuran dilakukan dengan operator Boolean AND/OR untuk menjaga keseimbangan antara presisi dan keluasan hasil.

Kriteria inklusi meliputi artikel jurnal ilmiah teks lengkap berbahasa Indonesia atau Inggris, yang melibatkan siswa sekolah dasar, membahas Quizizz secara langsung, dan melaporkan luaran yang relevan dengan hasil belajar, motivasi, atau penilaian pembelajaran. Kriteria eksklusi meliputi duplikat, dokumen non-jurnal, prosiding konferensi, artikel tinjauan, artikel tanpa teks lengkap, dan artikel yang tidak sesuai dengan fokus sekolah dasar. Data diekstraksi ke dalam matriks yang memuat penulis, tahun, tujuan, metode, subjek, intervensi, instrumen, dan temuan utama. Sintesis dilakukan secara tematik dan naratif dengan membandingkan pola, perbedaan, dan keterbatasan antarstudi.



Gambar 1. Diagram Alir Seleksi Artikel PRISMA 2020

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Sintesis terhadap 45 artikel disusun berdasarkan empat pertanyaan penelitian (research questions/RQ) agar pola temuan lebih mudah dibaca dan dibandingkan antarstudi. Secara keseluruhan, korpus artikel menunjukkan bahwa Quizizz diposisikan tidak hanya sebagai aplikasi kuis, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif, alat asesmen formatif, dan fasilitator kegiatan belajar yang lebih partisipatif. Oleh karena itu, hasil berikut disajikan sebagai sintesis tematik, bukan ringkasan setiap artikel.

Tabel 1. Distribusi publikasi berdasarkan tahun

Tahun	Jumlah Artikel	Tren
2021	2	Rendah
2022	11	Meningkat
2023	5	Sedang
2024	12	Tinggi
2025	12	Sangat tinggi
2026	3	Masih tinggi

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Tabel 2. Fokus penelitian yang dominan berdasarkan judul artikel

Fokus Penelitian	Jumlah Artikel	Keterangan
Hasil belajar	25	Paling dominan
Motivasi, minat, aktivitas belajar	10	Sangat menonjol
Evaluasi/asesmen/penilaian	5	Menunjukkan fungsi evaluatif
Matematika	7	Mata pelajaran yang sering diteliti
IPA	7	Konsisten muncul pada kelas 4-5
Pendidikan Kewarganegaraan	4	Tema khusus yang sedang berkembang

Tabel 3. Matriks 45 artikel yang disertakan

No	Penulis (Tahun)	Fokus Utama	Kontribusi Tematik
1	Aditiyawarman dkk. (2022)	Penilaian pembelajaran	Alat asesmen dan umpan balik cepat
2	Aini dkk. (2024)	Penilaian hasil belajar	Quizizz sebagai alat asesmen formatif
3	Aisyah dkk. (2026)	Discovery learning	Quizizz yang didukung oleh model pembelajaran
4	Aisyah dkk. (2025)	Hasil belajar IPAS	Pemanfaatan Quizizz pada IPAS kelas V
5	Al Mawaddah dkk. (2021)	Matematika daring	Efektivitas dalam pembelajaran daring
6	Amelia dkk. (2025)	Bahasa Indonesia	Hasil belajar kognitif siswa
7	Analisis efektivitas penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PAI) pada siswa sekolah dasar (2025)	Motivasi belajar PAI	Penguatan keterlibatan afektif
8	Andyra (2022)	Numerasi pecahan	Literasi numerasi pada materi pecahan
9	Annisa dan Erwin (2021)	IPA	Hasil belajar IPA di sekolah dasar
10	Aqtoina dkk. (2025)	Analisis media IPA	Analisis media IPA
11	Aryandini dkk. (2024)	Matematika	Permainan edukatif untuk hasil belajar
12	Astuti dkk. (2024)	IPA	Dukungan terhadap media pembelajaran yang menarik
13	Azzahra dan Pramudiani (2022)	Minat belajar matematika	Media interaktif untuk minat belajar
14	Azzahra dan Pramudiani (2022) [entri ganda pada sumber]	Minat belajar matematika	Entri ganda dalam korpus sumber
15	Devinra dkk. (2024)	Matematika digital	Hasil belajar matematika berbasis digital
16	Dewi Nur Yulistiarawati dkk. (2022)	Tematik	Minat belajar pada pembelajaran tematik
17	Fatwa dkk. (2025)	Mode kertas (paper mode)	Mode kertas Quizizz dan hasil belajar
18	Hartono dan Wulandari (2022)	Matematika	Quizizz dan Quizalize
19	Hayati dkk. (2025)	Hasil belajar secara umum	Efektivitas Quizizz di sekolah dasar
20	Juhaeni dkk. (2023)	E-learning matematika	Pengembangan media pembelajaran
21	Julianisa dan Winanto (2022)	Meta-analisis	Sintesis pengaruh Quizizz
22	Kaldi dkk. (2025)	IPAS	Pengaruh Quizizz terhadap hasil belajar
23	Kurniawan dkk. (2025)	Pendidikan Pancasila	Mode kertas Quizizz di kelas V
24	Kurniawati dkk. (2024)	Discovery learning pada matematika	Peningkatan hasil belajar
25	Lestari dan Purwanto (2024)	Asesmen daring dan luring	Quizizz sebagai alat asesmen
26	Maharani dkk. (2023)	Hasil belajar kelas IV	Dampak aplikasi Quizizz
27	Mulyana (2024)	Mode berbasis kertas dan motivasi	Asesmen formatif dalam Kurikulum Merdeka
28	Nirmalasari dan Susanti (2023)	Hasil belajar sekolah dasar	Efektivitas Quizizz secara keseluruhan
29	Pangaribuan dan Nugroho (2024)	Minat belajar IPA	Minat belajar IPA
30	Pangestu dkk. (2022)	Motivasi belajar	Kombinasi YouTube dan Quizizz
31	Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz... (2025)	IPA	Penerapan media interaktif

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

No	Penulis (Tahun)	Fokus Utama	Kontribusi Tematik
32	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz... (2024)	Hasil belajar kelas IV	Hasil belajar di SD Negeri 5 Meteseh
33	Penggunaan Quizizz untuk memperkaya kegiatan pembelajaran Pancasila... (2025)	Aktivitas pembelajaran Pancasila	Peningkatan aktivitas belajar
34	Puzally (2026)	Tinjauan pustaka	Sintesis efektivitas Quizizz
35	Rahmawati dkk. (2024)	Interaksi sosial	Hasil belajar pada pembelajaran IPS
36	Ramadhani dan Rukmana (2022)	Picture and Picture	Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran
37	Reva dkk. (2026)	Video animasi + Quizizz	Kombinasi media visual dan digital
38	Salam dkk. (2022)	Motivasi dan hasil belajar	Pengaruh Quizizz terhadap dua luaran
39	Sapitri dkk. (2023)	Motivasi belajar	Peningkatan motivasi siswa
40	Selian dkk. (2025)	Masa pandemi	Hasil belajar di sekolah dasar
41	Sitorus dan Santoso (2022)	Pembelajaran berbasis permainan	Pemanfaatan Quizizz pada masa pandemi
42	Syahroh dkk. (2024)	Asesmen diagnostik Pancasila	Quizizz sebagai alat asesmen
43	Ulfa dkk. (2025)	IPAS	Quizizz sebagai media pembelajaran IPAS
44	Wibawa (2024)	PPKn	Pengembangan media interaktif
45	Yustina dan Khosiyono (2023)	Motivasi belajar	Pengaruh Quizizz terhadap motivasi

3.1.1. RQ1. Apa saja karakteristik publikasi dan konteks penelitiannya?

Artikel yang disertakan didominasi oleh penelitian empiris pada jenjang sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah, dengan fokus terkuat pada periode 2024–2025. Secara kontekstual, berbagai penelitian menunjukkan bahwa Quizizz banyak digunakan di Indonesia pada berbagai tingkat kelas, dari kelas rendah hingga kelas tinggi, yang menandakan bahwa aplikasi ini cukup fleksibel untuk menyesuaikan diri dengan karakteristik siswa. Mata pelajaran yang paling sering muncul adalah matematika, IPA, pendidikan Pancasila, dan bahasa Indonesia, karena keempat konteks tersebut membutuhkan latihan berulang, respons cepat, dan umpan balik langsung dalam proses pembelajaran (Julianisa & Winanto, 2022; Nirmalasari & Susanti, 2023; Mulyana, 2024; Hayati dkk., 2025).

3.1.2. RQ2. Bentuk implementasi atau intervensi apa saja yang dilaporkan dalam artikel yang disertakan?

Implementasi Quizizz mengambil beberapa bentuk, antara lain sebagai alat kuis interaktif, mode kertas (paper mode), asesmen formatif, integrasi dengan model pembelajaran, dan sebagai pelengkap media lain seperti video animasi, picture-in-picture, discovery learning, Quizalize, dan e-learning. Pola ini menegaskan bahwa Quizizz jarang berdiri sendiri; pada banyak penelitian, aplikasi ini justru menjadi bagian dari skenario pembelajaran yang lebih luas, sehingga memperkuat fungsi pedagogisnya. Pada beberapa penelitian, Quizizz juga digunakan untuk evaluasi diagnostik dan penilaian pembelajaran, yang membantu guru memahami kebutuhan belajar siswa dengan lebih cepat dan praktis (Aisyah dkk., 2026; Fatwa dkk., 2025; Juhaeni dkk., 2023; Lestari & Purwanto, 2024; Aini dkk., 2024; Wibawa, 2024).

3.1.3. RQ3. Apa temuan utama terkait hasil belajar, motivasi, keterlibatan, atau luaran relevan lainnya?

Sebagian besar artikel menunjukkan tren positif terhadap hasil belajar siswa dan aspek afektif. Quizizz dilaporkan membantu pemahaman konseptual, meningkatkan skor tes, memperkuat motivasi, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, beberapa penelitian juga menegaskan bahwa platform ini bermanfaat bagi asesmen pembelajaran karena guru dapat memperoleh data respons siswa dengan lebih cepat dan memanfaatkannya dengan lebih mudah untuk kegiatan pembelajaran lanjutan. Namun, kekuatan bukti bervariasi karena tidak semua artikel menggunakan desain eksperimen yang sama kuatnya, dan beberapa penelitian masih menyoroti tren hasil tanpa pengukuran besar efek yang terperinci (Maharani dkk., 2023; Rahmawati dkk., 2024; Ulfa dkk., 2025; Azzahra & Pramudiani, 2022; Sapitri dkk., 2023; Pangaribuan & Nugroho, 2024).

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

3.1.4. RQ4. Apa saja keterbatasan bukti dan peluang penelitian lanjutan berdasarkan sintesis artikel yang disertakan?

Keterbatasan utama terletak pada variasi desain penelitian, ukuran sampel, dan kelengkapan pelaporan hasil. Sebagian penelitian bersifat deskriptif atau eksploratif sehingga belum memberikan bukti komparatif yang kuat, sedangkan penelitian lainnya tidak melaporkan ukuran efek, prosedur penilaian kualitas, atau rincian kriteria seleksi artikel yang memungkinkan replikasi yang sesungguhnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu memperkuat kualitas metodologis, memperjelas diagram alir PRISMA, dan membandingkan penggunaan Quizizz pada konteks, mata pelajaran, dan moda pembelajaran yang lebih beragam (Julianisa & Winanto, 2022; Lestari & Purwanto, 2024; Puzally, 2026).

Secara keseluruhan, hasil sintesis menunjukkan bahwa Quizizz memiliki potensi pedagogis yang konsisten untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Potensi ini terutama tampak ketika Quizizz digunakan untuk memperkuat latihan, memfasilitasi asesmen, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, temuan lintas artikel juga menunjukkan bahwa efektivitas Quizizz tetap bergantung pada kualitas desain pembelajaran, kesiapan teknis, dan kesesuaian fitur aplikasi dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, hasil tinjauan ini tidak hanya mengarah pada temuan yang positif, tetapi juga menekankan bahwa penggunaan Quizizz harus ditempatkan secara tepat dalam kerangka pedagogis yang lebih luas.

Temuan pada setiap Pertanyaan Penelitian menunjukkan pola yang saling berkaitan: karakteristik penelitian, bentuk implementasi, dan luaran yang dihasilkan cenderung bergerak ke arah yang sama, yaitu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Dengan kata lain, Quizizz tampak paling efektif ketika digunakan dalam pembelajaran yang terencana, bukan sekadar sebagai kuis tambahan di akhir pelajaran. Pola ini juga menjelaskan mengapa literatur tentang Quizizz berkembang dalam beberapa tahun terakhir dan mulai bergeser dari laporan implementasi semata menuju sintesis tematik yang lebih kritis (Nirmalasari & Susanti, 2023; Aini dkk., 2024; Hayati dkk., 2025; Puzally, 2026).

3.2. Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz cenderung efektif bukan semata-mata karena fungsinya sebagai kuis digital, melainkan karena kemampuannya memadukan gamifikasi, umpan balik langsung, dan interaktivitas dalam lingkungan belajar yang akrab bagi siswa sekolah dasar. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar ketika Quizizz digunakan sebagai media utama maupun sebagai pelengkap pembelajaran, baik dalam konteks daring maupun luring (Julianisa & Winanto, 2022; Salam dkk., 2022; Nirmalasari & Susanti, 2023; Hayati dkk., 2025). Secara pedagogis, perpaduan unsur permainan dan respons yang cepat membantu siswa tetap fokus dan termotivasi, serta memudahkan mereka memantau kemajuan belajarnya.

Dari perspektif hasil belajar kognitif, dampak positif Quizizz paling kuat pada mata pelajaran matematika, IPA, Pendidikan Pancasila/Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, dan pembelajaran tematik. Quizizz bekerja dengan baik pada materi yang memerlukan latihan berulang, penguatan konsep, dan koreksi langsung atas jawaban siswa, sehingga memberi siswa kesempatan untuk belajar langsung dari kesalahan mereka. Oleh karena itu, temuan dalam Ramadhani dan Rukmana (2022), Andyra (2022), Kurniawati dkk. (2024), Aryandini dkk. (2024), Rahmawati dkk. (2024), Amelia dkk. (2025), dan Reva dkk. (2026) dapat dipahami sebagai bukti bahwa efektivitas Quizizz sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara sifat materi dan jenis latihan yang diberikan.

Pada ranah afektif, peningkatan motivasi dan minat belajar tampak menjadi mekanisme mediasi yang penting. Siswa sekolah dasar cenderung merespons secara positif format permainan, skor secara real-time, dan suasana kompetisi yang sehat karena unsur-unsur tersebut membuat pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton. Pola ini didukung oleh Azzahra dan Pramudiani (2022), Pangestu dkk. (2022), Dewi Nur Yulistiarawati dkk. (2022), Sapitri dkk. (2023), Yustina dan Khosiyono (2023), Pangaribuan dan Nugroho (2024), serta Mulyana (2024), yang seluruhnya menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan skor tes, tetapi juga menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Dalam ranah evaluasi, Quizizz berfungsi sebagai alat asesmen formatif yang memungkinkan guru menilai kemajuan belajar siswa dengan cepat. Temuan Aditiyawarman dkk. (2022), Lestari dan Purwanto (2024), Aini dkk. (2024), Syahroh dkk. (2024), dan Azisah dkk. (2025) menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan Quizizz untuk memperoleh data respons siswa secara cepat dan praktis, yang mudah diolah sebagai dasar kegiatan pembelajaran lanjutan. Dalam konteks ini, Quizizz tidak hanya menyediakan soal latihan, tetapi juga membantu guru melakukan remediasi, memperkuat materi, dan menyesuaikan strategi mengajar secara lebih responsif.

Efektivitas Quizizz semakin meningkat ketika diintegrasikan dengan model atau media pembelajaran lain. Temuan Aisyah dkk. (2026), Reva dkk. (2026), Fatwa dkk. (2025), Juhaeni dkk. (2023), Wibawa (2024), Kurniawan dkk. (2025), dan Parwika dkk. (2025) menunjukkan bahwa Quizizz berfungsi optimal ketika menjadi

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

bagian dari skenario pembelajaran yang menyeluruh, seperti ketika dikombinasikan dengan discovery learning, video animasi, kegiatan picture-and-picture, e-learning, atau mode berbasis kertas. Dengan demikian, kualitas desain pedagogis tetap menjadi faktor penentu utama, karena media yang menarik tidak serta-merta menghasilkan pembelajaran yang bermakna jika tidak didukung oleh kegiatan pembelajaran yang terstruktur.

3.3. Implikasi

Kontribusi utama penelitian ini adalah memetakan bahwa bukti mengenai Quizizz di sekolah dasar tidak berdiri sendiri, tetapi membentuk pola yang konsisten: media ini paling efektif ketika mendukung interaksi, memberikan umpan balik langsung, dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Pada saat yang sama, penelitian ini juga menekankan perlunya penelitian lanjutan dengan ketelitian metodologis yang lebih kuat agar pengaruh Quizizz dapat dipahami tidak sekadar sebagai tren positif, tetapi sebagai bukti yang lebih terukur dan dapat dibandingkan lintas konteks. Implikasinya, guru perlu merancang penggunaan Quizizz mulai dari tahap penetapan tujuan hingga latihan dan tindak lanjut agar siswa tidak hanya terlibat, tetapi juga benar-benar membangun pemahaman yang stabil.

Secara praktis, temuan ini menunjukkan perlunya memosisikan Quizizz sebagai bagian dari pembelajaran yang dirancang dengan tujuan yang jelas, bukan sekadar alat yang digunakan secara sembarangan. Guru yang menyiapkan indikator, menyesuaikan tingkat kesulitan soal, dan merencanakan kegiatan tindak lanjut setelah kuis berpeluang memperoleh manfaat yang lebih besar dibandingkan guru yang hanya berfokus pada aspek permainannya. Arah ini sejalan dengan temuan literatur yang menekankan pentingnya kesiapan teknis, relevansi materi, dan dukungan guru sepanjang proses pembelajaran (Julianisa & Winanto, 2022; Lestari & Purwanto, 2024; Puzally, 2026).

3.4. Keterbatasan

Penelitian ini masih dibatasi oleh perbedaan desain penelitian, kelengkapan pelaporan, dan potensi tumpang tindih data pada beberapa sumber; oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu melakukan penilaian kualitas yang lebih ketat dan melaporkan ukuran efek dengan lebih jelas..

4. Kesimpulan

Berdasarkan sintesis terhadap 45 artikel yang terbit antara tahun 2021 dan 2026, Quizizz dapat dipandang sebagai alat pembelajaran digital yang cenderung efektif dalam mendukung hasil belajar siswa sekolah dasar. Kontribusi utamanya tampak pada peningkatan pemahaman konseptual, motivasi, partisipasi, dan asesmen formatif. Efektivitas ini paling menonjol ketika Quizizz diintegrasikan ke dalam model pembelajaran yang terarah dan didukung oleh kesiapan guru maupun siswa. Alat ini relevan bagi sekolah dasar, terutama apabila diintegrasikan dengan tepat ke dalam strategi pembelajaran yang terencana dan kontekstual.

Kontribusi Penulis

To Semua penulis berkontribusi secara setara dalam artikel ini. Semua penulis telah membaca dan menyetujui naskah akhir.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima

Deklarasi Konflik Kepentingan

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

Pernyataan Etika dan Persetujuan

Penelitian ini merupakan tinjauan pustaka sistematis yang menganalisis artikel yang telah dipublikasikan. Penelitian ini tidak melibatkan partisipan manusia, data pribadi, maupun intervensi eksperimental; oleh karena itu, persetujuan etik dan persetujuan partisipan tidak diperlukan, dan artikel ini tidak memuat informasi yang dapat mengidentifikasi individu.

Ketersediaan Data

Set data yang dihasilkan dan/atau dianalisis dalam penelitian ini tersedia dari penulis korespondensi atas permintaan yang wajar.

Deklarasi Penggunaan AI

Alat berbasis kecerdasan buatan (AI) hanya digunakan untuk membantu penerjemahan dan peningkatan keterbacaan bahasa di bawah pengawasan manusia yang ketat; tidak ada isi, gagasan, analisis, atau kesimpulan yang dihasilkan oleh AI.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Daftar Rujukan

Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Penelitian, 7(1)*, 24–36. https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840

Aini, N., Saputri, P., Sastrawati, E., Nazurty, & Indryani. (2024). The role of Quizizz application in evaluating students' learning outcomes in elementary school education. *JPSD, 10(1)*.

Aisyah, N. T., et al. (2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas V SD Negeri jati 02 binangun. *PANCAR*.

Aisyah, A., et al. (2026). Application of the Quizizz assisted discovery learning model in grade III students of SD Negeri 00 1 bonai darussalam. *JELE*.

Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5(5)*, 3109–3116. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288

Amelia, F., Fithri, R., Salman, & Wahyuni, Y. S. (2025). Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar kognitif siswa pa da mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SDN 31 pekanbaru. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner, 2(2)*, 1119–1124.

Andyra, R. (2022). The effectiveness of using Quizizz in numerational literacy skills of fractional materials in 3rd grade students of elementary school. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*.

Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5(5)*, 3660–3667. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376

Aqtoina, A., et al. (2025). Media analysis of the Quizizz application in elementary science education. *Indonesian Journal of Educational Research Review*.

Aryandini, T., et al. (2024). Application of the Quizizz educational game to mathematics learning outcomes of fifth-grade students. *Eduscience Tech*.

Astuti, M., Hapipah, N., Nuha, F. K., & Kinanti, S. S. (2024). Penggunaan Quizizz sebagai pendukung media pembelajaran IPAS yang menarik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*.

Azisah, N., Maruf, M., & Nurfadilah, N. (2025). Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belaj ar IPAS siswa Kelas IV SD inpres paccerakkang makassar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 8(2)*, 6109–6119. https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i2.47224

Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika Kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(3)*, 3203–3213.

Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Penggunaan Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika Kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(3)*, 3203–3213. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604

Devinra, D., Hadiana, O., Nasrulloh, S. F., Fahrudin, S., & Casnan, C. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis digital Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika, 10(1)*, 13–26.

Dewi Nur Yulistiarawati, S., Umayaroh, S., & Y. L. (2022). Analisis minat belajar siswa dalam penggunaan aplikasi belajar Quizizz pada pembelajaran tematik Kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*.

Fatwa, I., et al. (2025). The influence of the Quizizz paper mode application on elementary school students' learning outcome s. *Eduline*.

Hartono, M., & Wulandari, B. L. (2022). The effectiveness of using Quizizz and quizalize media on mathematics learning outcomes of grade IV students. *BINUS Research*.

Hayati, F., Nur, M., & Farhurohman, O. (2025). Penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam, 8(2)*, 98–107. https://doi.org/10.51476/dirasah.v8i2.763

Juhaeni, J., Pratiwi, N. O. D., Luthfiyah, R., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran e-learning melalui aplikasi Quizizz pada mata pelajaran matematika kelas 5 SD/MI. *Journal of Instructional and Development Researches, 3(1)*, 1–14. https://doi.org/10.53621/jider.v3i1.107

Julianisa, J., & Winanto, A. (2022). Meta analisis pengaruh penggunaan Quizizz dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6(6)*, 9979–9988. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4208

Kaldi, P. Y., et al. (2025). Pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar IPAS Kelas V SD Negeri 2 natar lampun g selatan. *Jurnal Pendidikan*.

Kurniawan, A. D., Sahari, S., & Astutik, E. S. (2025). Quizizz mode kertas: Upaya tingkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila Kelas V di SDN bangsal 3. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Kurniawati, I., Lusa, H., & Mabara, S. (2024). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model discovery learning berbantuan Quizizz Kelas II siswa sekolah dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 17(2)*.

Lestari, S. D., & Purwanto, A. (2024). Analisis penggunaan media Quizizz dalam evaluasi pembelajaran daring dan luring di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 7(1)*, 55–63.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa Kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan, 2(1)*, 1–8. https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.133

Mulyana, M. (2024). Pengaruh penggunaan Quizizz paper mode terhadap penilaian formatif dan motivasi belajar peserta didik Kelas VI dalam kurikulum merdeka sekolah dasar. *JER*.

Nirmalasari, S. P. I., & Susanti, M. M. I. (2023). Efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 7(2)*, 1286–1294. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926

Pangaribuan, M. T., & Nugroho, O. F. (2024). Pengaruh media Quizizz terhadap minat belajar siswa Kelas V pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SDN duri kepa 03. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 5(1)*, 41–47.

Pangestu, A., Fatah, M. F., Untsa, A., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas penggunaan media YouTube dan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu, 6(5)*, 8775–8784. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3952

Parwika, L. P., Sutrisna, M., & Sawitri. (2025). Penggunaan Quizizz untuk meningkatkan aktivitas belajar pendidikan Pancasila pada siswa Kelas V SD Negeri 4 tista. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora, 4(5)*. https://doi.org/10.56799/peshum.v4i5.11668

Puzally, F. N. (2026). Peran media pembelajaran digital Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar: Analisis studi pustaka. *Jurnal Pendas*.

Rahmawati, E., Mushafanah, Q., & Fajriyah, K. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar Kelas IV SD Negeri 5 meteseh. *Indonesian Journal of Elementary School, 4(1)*, 242–251. https://doi.org/10.26877/ijes.v4i1.17810

Rahmawati, E., Mushafanah, Q., & Fajriyah, K. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar materi interaksi sosial siswa Kelas IV SD Negeri 5 meteseh. *Indonesian Journal of Elementary School, 4(1)*.

Ramadhani, S. A., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh model pembelajaran picture and picture berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, 8(3)*, 937–944. https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.937

Reva, R., et al. (2026). The effectiveness of animated videos and Quizizz on student learning outcomes in IPAS among fourth-grade elementary students. *JIRPE*.

Salam, M. Y., Mudinilllah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz berpengaruh atau tidak untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu, 6(2)*, 2738–2746. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467

Sapitri, D., Muhajirin, M., & Habiburrahman, L. (2023). Peningkatan motivasi belajar siswa Kelas IV melalui penerapan media pembelajaran digital (Quizizz) di SDN 4 sokong. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan, 2(3)*, 355–359. https://doi.org/10.57250/ajpp.v2i3.272

Selian, F. H., Rambe, R. N., et al. (2025). Penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah di masa pandemi. *Edukatif*.

Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi COVID-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 12(2)*, 81–88. https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88

Sudarsono, A., Nurmalia, N., Adelia, A., Rahmawati, L., & Syahputra, F. I. (2025). Analisis efektivitas penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar PAI siswa SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 5(1)*, 10. https://doi.org/10.17977/um065.v5.i1.2025.10

Syahroh, K., et al. (2024). Quizizz-assisted cognitive diagnostic assessment in Pancasila education learning in grade IV of elementary school. *JIPP*.

Ulfa, S., Safiah, I., & Fitriani, S. (2025). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran IPAS terhadap ha sil belajar peserta didik Kelas IV SD Negeri 3 tangse. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(3)*, 34350–34358. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.33295

Utama, C., Laksana, D. N. L., Sukma, A., & Pattiasina. Petrus Jacob. (2023). *Produksi Media Pembelajaran Berbasis Online*. Mafy Media Literasi Indonesia.

Utama, C., Mashfufah, A., & Thohir, M. A. (2024). Digital Pedagogy in Primary Education: Developing SIPEJAR Microlearning to Cultivate Critical Thinking Skills. *Jurnal Eduscience*, *11*(3), 747–762.

Utama, C., Mashfufah, A., Untari, E., & Haratee, S. (2026). Assessing Digital Collaborative Skills among Pre-Service Elementary Teachers: Initial Instrument Evidence and Demographic Differences. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *11*(7), 304–309. https://doi.org/10.17977/2502-471X.2955

Utama, C., & Susilo, H. (2024). Pemberdayaan Calon Guru Sekolah Dasar dalam Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui MOOC-Science. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, *12*(2), 355–372.

Utama, C., Ulya, M. Y. N., Miranda, V. J. Y., Oktavella, V. R. D., Jannah, T. R., & Larasati, F. (2024). Implementasi Project based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Sekolah Dasar pada Materi Bangun Datar Ter-Integrasi STEM. *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(3), 386–398.

Wibawa, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada pembelajaran PPKn di SD kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(1)*, 2791–2805.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Yustina, A., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 4(2)*, 593–598. https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.977

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774