

## Systematic Literature Review: Penggunaan Quiziz Pada Pembelajaran Matematika

Dendi Agustian

Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Elektro, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
Serang, Indonesia, email: [2283220018@untirta.ac.id](mailto:2283220018@untirta.ac.id)

### Article Info

#### Article history:

Received Dec 3, 2024

Revised Dec 11, 2024

Accepted Dec 30, 2024

#### Keywords:

Quizizz, pembelajaran matematika, motivasi siswa, hasil belajar siswa, *Systematic Literature Review* (SLR).

### ABSTRACT

*Mathematics learning often presents challenges for students because of its abstract and complex nature. As technology develops, the use of quiz-based learning platforms such as Quizizz has become increasingly popular as a solution to enhance student engagement and motivation. This study aims to systematically review the effectiveness of using Quizizz in mathematics education through a Systematic Literature Review (SLR) approach. In this study, 16 accredited articles discussing the application of Quizizz in mathematics learning were analyzed. The analysis results show that using Quizizz can increase student motivation, facilitate understanding of the material, and improve mathematics learning outcomes. However, implementing Quizizz requires careful preparation, especially in designing questions that align with the learning objectives. This article also discusses the challenges in applying Quizizz, such as limited devices and adequate internet connectivity. This study provides practical recommendations for teachers to design more effective and enjoyable mathematics learning by utilizing the Quizizz platform.*

### ABSTRAK

Pembelajaran matematika seringkali menghadirkan tantangan bagi siswa karena sifatnya yang abstrak dan kompleks. Seiring dengan berkembangnya teknologi, penggunaan platform pembelajaran berbasis kuis seperti Quizizz semakin populer sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Dalam penelitian ini, 16 artikel terakreditasi yang membahas penerapan Quizizz dalam pembelajaran matematika dianalisis. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa, mempermudah pemahaman materi, dan memperbaiki hasil belajar matematika. Meskipun demikian, implementasi Quizizz membutuhkan persiapan yang matang, terutama dalam hal desain soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Artikel ini juga membahas tantangan dalam penerapan Quizizz, seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang memadai. Penelitian ini memberikan rekomendasi praktis bagi guru untuk merancang pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menyenangkan dengan memanfaatkan platform Quizizz.

### How to Cite:

Agustian, D. (2024). *Systematic Literature Review: Penggunaan Quiziz pada Pembelajaran Matematika*. AB-JME, 2(2), 124-137. <https://doi.org/10.61553/abjme.v2i2.256>

## PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika seringkali menjadi tantangan besar bagi siswa, mengingat sifatnya yang abstrak dan kompleks. Berbagai faktor, mulai dari pemahaman konsep dasar hingga keterampilan dalam menerapkan rumus dan teori, dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa dalam mata pelajaran ini. Oleh karena itu, pendidik harus menemukan strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika. Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi pendidikan telah berkembang pesat dan menawarkan banyak inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan platform berbasis kuis seperti Quizizz (Saodah et al., 2024).

Quizizz merupakan platform pembelajaran daring yang memungkinkan guru untuk merancang kuis interaktif dengan berbagai fitur yang mendukung keterlibatan siswa. Kelebihan platform ini antara lain adalah memberikan umpan balik langsung, adanya leaderboard yang dapat menumbuhkan kompetisi sehat, serta memfasilitasi pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa, baik di dalam maupun di luar kelas (Ariesnita et al., 2024). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Supriyatin, 2024), penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi siswa, karena mereka dapat belajar secara lebih menyenangkan dengan pendekatan berbasis game. Hal ini tentunya sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya interaksi aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka.

Namun, meskipun ada banyak laporan yang menunjukkan potensi positif dari penggunaan Quizizz dalam pendidikan, masih terdapat kekurangan dalam literatur yang membahas secara mendalam mengenai efektivitas penggunaan platform ini khususnya dalam konteks pembelajaran matematika. Penelitian-penelitian terdahulu telah mencatat bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika dan memberikan ruang bagi mereka untuk berlatih soal secara mandiri (Nurhayati et al., 2024). Misalnya, sebuah studi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Quizizz dalam pembelajaran matematika mengalami peningkatan signifikan dalam penguasaan materi, terutama dalam topik-topik yang kompleks seperti aljabar dan geometri (Widayati & Siswanto, 2024). Namun, belum

banyak penelitian yang secara khusus menganalisis pengaruh penggunaan Quizizz terhadap penguasaan konsep matematika secara mendalam, serta faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas platform ini dalam konteks pembelajaran matematika.

Sebagai contoh, terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa meskipun Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, implementasi platform ini memerlukan persiapan yang matang, terutama dalam hal desain soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Lase, 2024). Hal ini mencakup pentingnya menyusun kuis yang tidak hanya menguji ingatan siswa, tetapi juga mendorong pemahaman konsep yang lebih dalam. Selain itu, pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran matematika juga harus mempertimbangkan aspek waktu dan keterlibatan siswa, mengingat bahwa platform ini memerlukan waktu untuk pengelolaan dan umpan balik yang tepat agar efektif (Rohana et al., 2024; Hermanto & Susilawati, 2023). Beberapa penelitian juga mencatat tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ini di berbagai sekolah, terutama yang berkaitan dengan ketersediaan perangkat dan akses internet yang memadai (Devinra et al., 2024).

Berdasarkan pemaparan tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Melalui SLR, artikel ini akan merangkum dan menganalisis hasil penelitian yang ada untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar matematika, motivasi siswa, serta pemahaman konsep matematika yang lebih mendalam. Dalam kajian ini, akan dibahas pula faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan Quizizz, seperti desain soal, pengelolaan waktu, dan kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut.

Hasil dari kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai manfaat dan tantangan dalam penerapan Quizizz di kelas matematika. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan wawasan teoritis tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran matematika yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Metode ini dilakukan melalui pengumpulan informasi dan data menggunakan berbagai bahan pustaka, seperti hasil penelitian sebelumnya, artikel jurnal, dan sumber-sumber lain yang relevan dengan topik yang dibahas. Dalam penelitian ini, fokus utama adalah pada penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika. Pencarian awal dilakukan menggunakan database Google Scholar, dengan kata kunci "aplikasi Quizizz" dan "pembelajaran matematika." Hasil pencarian awal memperoleh sebanyak 456 artikel yang diterbitkan pada tahun 2024. Untuk memastikan relevansi dan kualitas artikel, dilakukan penyaringan dengan kriteria inklusi yaitu artikel yang terakreditasi SINTA dan secara spesifik membahas penerapan Quizizz dalam pembelajaran matematika. Selain itu, artikel yang tidak relevan, tidak terakreditasi, atau hanya membahas aplikasi Quizizz secara umum, dikeluarkan dari analisis. Setelah penyaringan, diperoleh sebanyak 16 artikel yang memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut.

Tahap pertama dalam analisis adalah mengelompokkan artikel berdasarkan tahun terbit untuk memahami tren penelitian terkait topik tersebut. Selanjutnya, artikel dikelompokkan berdasarkan fokus utama penelitian seperti efektivitas pembelajaran, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa. Tahap berikutnya adalah membandingkan hasil temuan dari berbagai artikel untuk mengidentifikasi pola, hubungan, dan pengaruh penerapan aplikasi Quizizz terhadap pembelajaran matematika. Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan memberikan wawasan mendalam mengenai kontribusi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

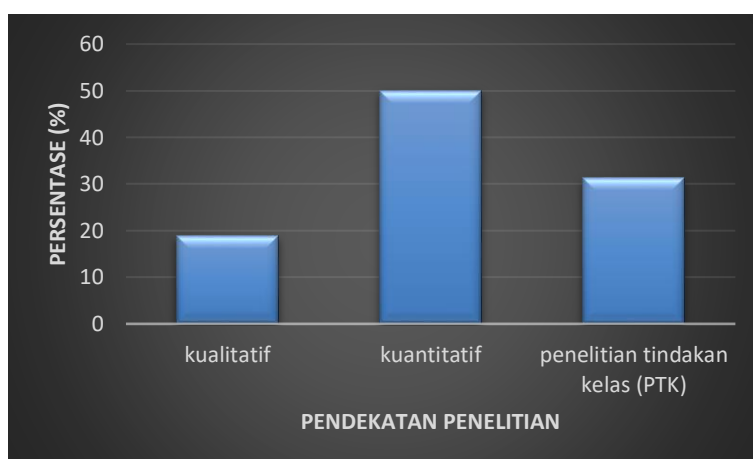
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perlu diketahui bahwa Quizizz merupakan salah satu aplikasi pembelajaran berbasis game interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, serta memperluas pengetahuan melalui pendekatan yang inovatif dan menyenangkan (Mevia et al., 2024). Penggunaan

aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika berdasarkan jenjang pendidikan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

### Persebaran Artikel berdasarkan Pendekatan Penelitian

Ilustrasi grafik yang menunjukkan persentase distribusi variasi pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1. Berdasarkan grafik tersebut, dari total 16 artikel yang dianalisis, mayoritas menggunakan pendekatan kualitatif dengan proporsi sebesar 18,75%. Sementara itu, pendekatan penelitian lainnya adalah penelitian kuantitatif sebesar 50% dan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan proporsi sebesar 31,25%.



**Gambar 1.** Persebaran Artikel berdasarkan Pendekatan Penelitian

Berdasarkan distribusi variasi pendekatan penelitian yang digunakan dalam 16 artikel yang dianalisis, terdapat beberapa jenis pendekatan yang dominan, yaitu kualitatif, kuantitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan kuantitatif mencakup sebagian besar artikel dengan proporsi 50% dari total artikel yang dianalisis. Pendekatan ini banyak dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz secara objektif, baik terhadap hasil belajar siswa, minat belajar, maupun keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Beberapa desain penelitian yang digunakan dalam pendekatan kuantitatif ini antara lain pre-experimental design, quasi-experimental design, hingga correlational studies. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu et al., 2024) menggunakan desain pretest-posttest untuk mengevaluasi perubahan hasil belajar siswa setelah menggunakan Quizizz, serta penelitian oleh Fathan et al. (2024) yang

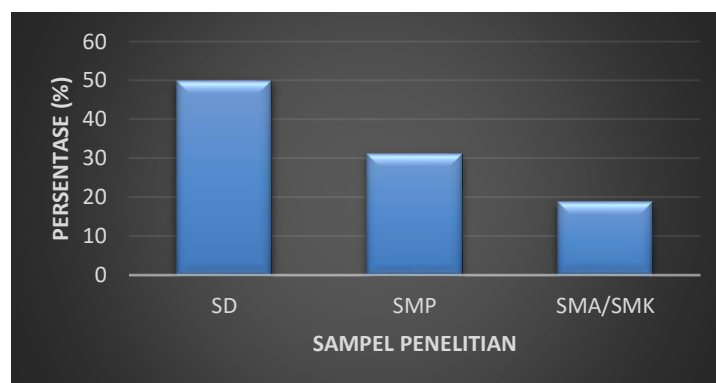
membandingkan aplikasi Quizizz dengan Kahoot untuk melihat pengaruh keduanya terhadap hasil belajar siswa.

Selain pendekatan kuantitatif, terdapat pula pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mencakup 31,25% dari total artikel yang dianalisis. PTK digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui siklus tindakan yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian-penelitian dengan pendekatan ini sering dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru dengan tujuan untuk mengimplementasikan tindakan yang terukur untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, Mevia et al. (2024) menggunakan pendekatan PTK dalam dua siklus tindakan yang melibatkan analisis data secara kuantitatif dan kualitatif, sementara Parahita et al. (2024) memanfaatkan empat tahap utama dalam PTK untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika.

Pendekatan kualitatif meskipun hanya mencakup 18,75% artikel, tetap memberikan kontribusi penting dalam memahami pengalaman siswa secara mendalam. Pendekatan ini digunakan untuk mengeksplorasi pandangan, persepsi, dan dinamika pembelajaran siswa terhadap penggunaan Quizizz. Penelitian dengan pendekatan kualitatif ini memberikan wawasan yang lebih kaya mengenai aspek non-kuantitatif, seperti antusiasme siswa, tantangan yang dihadapi, dan persepsi mereka terhadap pembelajaran yang berbantuan teknologi. Contohnya, penelitian oleh Widayati & Siswanto (2024) yang mengeksplorasi antusiasme siswa selama pembelajaran menggunakan Quizizz, serta penelitian oleh Nurhayati et al. (2024) yang menggambarkan fenomena pembelajaran berbantuan teknologi secara mendalam.

### **Persebaran Artikel berdasarkan Sampel Penelitian**

Ilustrasi grafik yang menunjukkan persentase distribusi variasi berdasarkan jenis penelitian yang digunakan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2. Berdasarkan grafik tersebut, dari total 16 artikel yang dianalisis, mayoritas sampel penelitian adalah siswa SD dengan proporsi sebesar 50%. Sementara itu, sampel penelitian lainnya adalah siswa SMP yang mencakup 31,25% dan sampel penelitian siswa SMA/SMK dengan proporsi sebesar 18,75%.



**Gambar 2.** Persebaran Artikel berdasarkan Sampel Penelitian

Berdasarkan distribusi variasi sampel penelitian yang digunakan dalam 16 artikel yang dianalisis, mayoritas penelitian memilih siswa SD sebagai sampel, dengan proporsi mencapai 50%. Pemilihan siswa SD sebagai sampel penelitian ini disebabkan oleh fokus penelitian yang berorientasi pada penggunaan teknologi dalam pendidikan di tingkat dasar, di mana aplikasi seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Supriyatin (2024) yang mengambil sampel 35 siswa kelas 10 TKJ di SMKS Binong Permai dan Rahayu et al. (2024) yang memilih 25 siswa kelas VI SD di SD Negeri 1 Sukomulyo.

Selain siswa SD, terdapat juga siswa SMP yang menjadi sampel pada 31,25% artikel yang dianalisis. Siswa SMP dipilih karena berada pada usia yang lebih matang dalam menerima materi pembelajaran berbasis teknologi, dan pada tahap ini siswa mulai lebih mengenal teknologi digital dalam pendidikan. Sejalan dengan penelitian Dermawan & Ramadhan (2024) yang melibatkan siswa kelas VIII SMPN 2 Bojonegara dan penelitian Ariesnita et al. (2024) yang melibatkan 58 siswa SMP Negeri 4 Baubau menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi edukasi seperti Quizizz juga relevan untuk siswa di tingkat menengah, di mana mereka sudah mulai menghadapi materi pelajaran yang lebih kompleks.

Sementara itu, sampel penelitian pada siswa SMA/SMK mencakup 18,75% dari total artikel yang dianalisis. Siswa SMA atau SMK lebih fokus pada pemahaman yang lebih mendalam terkait materi pembelajaran, sehingga teknologi dapat membantu mereka dalam mengasah keterampilan akademik yang lebih spesifik. Penelitian oleh Fathan et al. (2024) yang menggunakan siswa kelas XI IPA di SMAN 1 Mamuju dan Lase (2024) yang memilih 36 siswa kelas X SMA Negeri 2 Medan menunjukkan

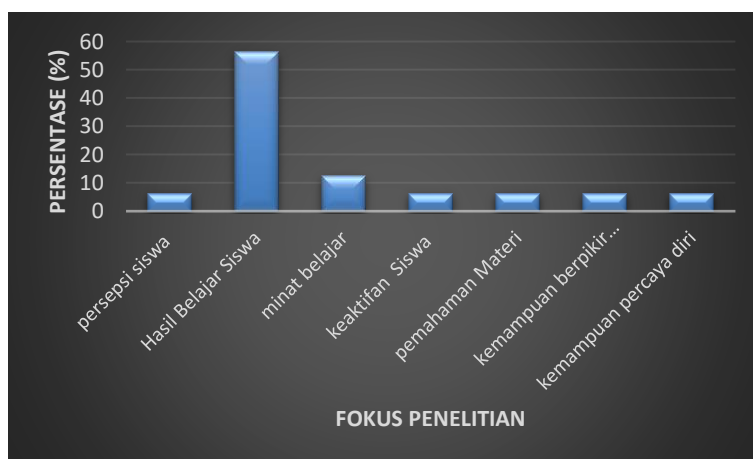
bahwa penelitian berfokus pada siswa SMA untuk melihat efektivitas aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar mereka.

Penggunaan Quizizz pada tingkat SMA/SMK juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam penelitian Fathan et al. (2024) dan Lase (2024) menunjukkan peningkatan dalam partisipasi aktif serta pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep matematika setelah menggunakan platform ini. Dengan fitur seperti pemantauan hasil secara langsung dan feedback instan, siswa dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka dalam memahami materi, yang memungkinkan mereka untuk memperbaiki pemahaman sebelum ujian. Penggunaan teknologi ini juga memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif, di mana materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, menjadikan pembelajaran lebih personal dan efektif.

Distribusi variasi sampel penelitian ini mencerminkan bahwa siswa SD dan SMP lebih banyak menjadi objek penelitian dalam konteks penggunaan aplikasi teknologi dalam pendidikan dengan alasan usia mereka yang memungkinkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Sementara itu, sampel dari siswa SMA/SMK lebih sedikit, namun tetap menunjukkan bahwa aplikasi seperti Quizizz juga dapat diadaptasi untuk level pendidikan yang lebih tinggi, terutama untuk mengukur hasil belajar yang lebih terukur. Pemilihan sampel yang beragam ini memberikan gambaran yang luas tentang pengaruh aplikasi Quizizz pada berbagai jenjang pendidikan.

### **Persebaran Artikel berdasarkan Fokus Penelitian**

Ilustrasi grafik yang menunjukkan persentase distribusi variasi berdasarkan fokus penelitian yang digunakan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2. Berdasarkan grafik tersebut, dari total 16 artikel yang dianalisis, mayoritas fokus penelitian yang ditemukan adalah terkait hasil belajar siswa terhadap penggunaan quizizz pada pembelajaran matematika dengan persentase sebesar 56 %, dan terdapat berbagai fokus penelitian lainnya seperti minat belajar dengan persentasi sebesar 13 % dan fokus penelitian dengan persentasi masing-masing 6 % untuk persepsi siswa, keaktifan siswa, pemahaman materi, kemampuan berpikir kritis dan percaya diri.



**Gambar 3.** Persebaran Artikel berdasarkan Fokus Penelitian

Grafik yang menunjukkan distribusi variasi berdasarkan fokus penelitian mengungkapkan bahwa dari 16 artikel yang dianalisis, fokus utama penelitian terletak pada hasil belajar siswa, yang mencakup 56% dari keseluruhan penelitian. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas peneliti lebih memusatkan perhatian pada dampak penggunaan Quizizz terhadap pencapaian akademis siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika. Penelitian ini menyoroti peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan Quizizz, seperti yang ditemukan dalam penelitian oleh Rahayu dkk. (2024), yang melaporkan peningkatan hasil belajar siswa dari 34% pada pretest menjadi 82% pada posttest, sebuah peningkatan yang signifikan sebesar 48%.

Sementara itu, fokus lainnya yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa dengan persentase 13%, serta persepsi siswa, keaktifan siswa, pemahaman materi, kemampuan berpikir kritis, dan rasa percaya diri yang masing-masing memiliki persentase sebesar 6%. Fokus-fokus ini menunjukkan bahwa, selain hasil belajar, peneliti juga tertarik untuk mengeksplorasi aspek-aspek motivasi dan keterlibatan siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan Quizizz.

**Tabel 1.** Temuan Penelitian

No	Temuan Penelitian	Sumber
1	Kemudahan Penggunaan Aplikasi Quizizz	(Supriyatin, 2024)
2	Penguasaan Materi Siswa	(Supriyatin, 2024)
3	Kepuasan dan Motivasi	(Supriyatin, 2024)
4	Keaktifan dan Minat Belajar	(Hasibuan et al., 2024; Putri & Siregar, 2024)

No	Temuan Penelitian	Sumber
5	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Percaya Diri	(Parahita et al., 2024; Septiani & Sundi, 2024)
6	Perbandingan dengan Aplikasi Lain	(Fathan et al., 2024)

Berbagai penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga memiliki dampak positif terhadap aspek-aspek lain dalam pembelajaran, seperti minat, keaktifan, motivasi, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan rasa percaya diri siswa. Berikut merupakan beberapa Temuan Utama dari Penelitian Terkait Penggunaan Quizizz.

### 1. Kemudahan Penggunaan

Berdasarkan temuan dari berbagai penelitian, salah satu aspek yang paling disorot adalah kemudahan penggunaan Quizizz. Aplikasi ini dinilai sangat *user-friendly*, dengan lebih dari 90% siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa aplikasi ini mudah digunakan (Supriyatin, 2024). Hal ini penting karena aplikasi yang mudah digunakan akan lebih diterima oleh siswa dan guru, yang akan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

### 2. Penguasaan Materi

Banyak penelitian juga menunjukkan bahwa Quizizz membantu siswa dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Misalnya, temuan dari Supriyatin (2024) menunjukkan bahwa 84% siswa merasa bahwa Quizizz memudahkan mereka dalam mengingat kembali materi pelajaran. Hal ini sangat relevan dengan tujuan pembelajaran yang tidak hanya mencakup penguasaan materi, tetapi juga penerapan yang lebih mendalam dan berkelanjutan dari materi yang diajarkan.

### 3. Kepuasan dan Motivasi

Kepuasan siswa terhadap penggunaan Quizizz juga ditemukan sangat tinggi, mencapai 93,14%. Siswa merasa bahwa Quizizz merupakan aplikasi yang menyenangkan dan menarik. Ini mencerminkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan, jika diterapkan dengan tepat, dapat meningkatkan kenyamanan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain

itu, motivasi siswa untuk mencapai skor tertinggi juga meningkat, yang bisa menjadi pendorong untuk lebih aktif dalam belajar.

#### 4. Keaktifan dan Minat Belajar

Dalam hal keaktifan belajar, sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berhubungan langsung dengan peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Temuan dari Putri dan Siregar (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar mereka. Penelitian lain, seperti oleh Hasibuan dkk. (2024), menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mode kertas juga meningkatkan keaktifan siswa. Ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti Quizizz mampu menciptakan suasana yang lebih dinamis dan mengurangi kejenuhan yang sering dialami siswa dalam pembelajaran tradisional.

#### 5. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Percaya Diri

Selain itu, beberapa penelitian menyoroti bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis. Misalnya, dalam penelitian oleh Septiani & Sundi (2024), ditemukan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Di sisi lain, penelitian oleh Parahita dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam model *Problem Based Learning* (PBL) membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan karakter siswa, seperti kemampuan berpikir kritis dan percaya diri.

#### 6. Perbandingan dengan Aplikasi Lain

Beberapa penelitian juga membandingkan penggunaan Quizizz dengan aplikasi pembelajaran lain, seperti Kahoot. Meskipun tidak ditemukan perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kedua aplikasi tersebut (Fathan dkk., 2024), keduanya tetap memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran digital, secara

umum, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun aplikasi spesifik mungkin memiliki kelebihan atau kekurangannya masing-masing.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap 16 artikel terakreditasi yang membahas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan meningkatkan hasil belajar mereka. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan percaya diri dalam mengerjakan soal-soal matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa puas dengan penggunaan Quizizz dan menganggapnya sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan penguasaan materi.

Temuan utama yang ditemukan dalam penelitian ini antara lain adalah kemudahan penggunaan Quizizz. Selain itu, aplikasi ini terbukti meningkatkan penguasaan materi dan minat siswa terhadap pembelajaran. Quizizz juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah. Implikasi dari penggunaan Quizizz adalah meningkatkan kualitas pendidikan melalui pendekatan yang berbasis teknologi. Aplikasi ini dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai model pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Sebagai rekomendasi, guru sebaiknya mengembangkan kompetensi diri dalam bidang teknologi dan memanfaatkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Untuk mendukung transformasi digital dalam pendidikan, penggunaan aplikasi dan teknologi seperti Quizizz dapat didorong oleh pemerintah untuk diterapkan secara lebih luas dalam kurikulum pendidikan nasional.

## REFERENCES

- Ariesnita, E. C. P., La, E. U., Anwar, & Herlawan. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 10(2). <https://doi.org/10.55340/japm.v10i1.1664>
- Devinra, Hadiana, O., Nasrulloh, S., Fahrudin, S., & Casnan. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *JES-MAT*, 10(1).
- Fathan, A., Suharti, Yuliany, N., & Hasrianti, A. (2024). Perbandingan Media Evaluasi Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Kahoot pada Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Mamuju. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1839–1852. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3397>
- 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).
- Hermanto, B. D., & Susilawati, S. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matriks. AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education, 1(1), 22-32.
- Lase, A. G. (2024). Penerapan Asesmen Formatif Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 2 Medan. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 8(2). <https://doi.org/10.31537/ej.v8i2.1956>
- Mevia, S. M., Waty, E. R. K., & Astria, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Aplikasi Quizizz Mode Kertas Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2).
- Nurhayati, Irfan, M., Istiqomah, & Diana, A. U. (2024). Pembelajaran Matematika Statistik Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) di Kelas V SDN 1 Tamanwinangun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Parahita, D. K., Waluyo, M., & Sumadi, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Percaya Diri dalam Pembelajaran Matematika Melalui Problem Based Learning Berbantuan Quiziz pada Peserta Didik Kelas X. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 980. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3546>
- Putri, A., & Siregar, M. A. P. (2024). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2), 753–762. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i2.6573>
- Rahayu, E. G., Nisa, A. F., & Winarsih. (2024). Penggunaan Media Teknologi Melalui Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam

- Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- 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(4), 2155–2167.
- Saodah, N. A., Heryanto, A., & Sunedi. (2024). Pengaruh Model Snowball Throwing berbantuan Quizizz Paper Mode terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 242 Palembang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 137–147.
- Septiani, D., & Sudi, V. H. (2024). Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Supriyatin, T. (2024). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Nusantara Education*, 3(2), 19–29. <http://journal.unu-jogja.ac.id/fip/index.php/JONED>
- Widayati, P. A., & Siswanto, J. (2024). Analisis Keaktifan Siswa Kelas 4 SDN Palebon 02 pada Pembelajaran Matematika Melalui Media Quizizz. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3152>