



The Use of Digital Media “Quizizz” in the Learning Process in Elementary Schools

Husen Firdaus¹, Jefri², Wahyu Hidayat³, Paras Rindwianto⁴, Miftahir Rizqa⁵

¹²³⁴⁵ Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia; e-mail. 12310110665@students.uin-suska.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Quizizz; Media digital; Hasil Belajar, Media Pembelajaran

Article history:

Received 2025-09-16

Revised 2025-11-14

Online Date 2025-11-25

Accepted 2025-12-24

ABSTRACT

The development of digital technology has brought significant changes to the field of education, especially in the learning process at the elementary school level. One of the most widely used digital media is Quizizz, an interactive and enjoyable game-based learning platform. This study aims to describe the use of the digital medium Quizizz in the learning process at elementary schools and to analyze its impact on students' motivation and learning outcomes. The research method used is descriptive qualitative, with data collected through library research. The results show that the use of Quizizz can enhance students' active participation, strengthen their understanding of the material, and create a more engaging and competitive learning atmosphere. In addition, teachers find it helpful for conducting learning evaluations quickly and accurately. Therefore, the digital medium Quizizz can serve as an innovative alternative in 21st-century learning that supports the creation of active, creative, and enjoyable learning in elementary schools.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



Corresponding Author:

Husen Firdaus

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia; e-mail. 12310110665@students.uin-suska.ac.id

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dua dekade terakhir telah menjadi pendorong utama perubahan praktik pendidikan di berbagai negara, termasuk Indonesia. Integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang relevan dengan perkembangan zaman. Seiring dengan meningkatnya penggunaan perangkat digital di kalangan pelajar sekolah dasar, guru dituntut untuk melakukan inovasi dalam penyampaian materi, metode, serta media pembelajaran agar mampu meningkatkan efektivitas dan menarik minat siswa. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih cepat dan akurat. Di antara media digital tersebut, Quizizz menjadi salah satu platform yang paling banyak diteliti dan terbukti efektif dalam meningkatkan

motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian kuasi-eksperimental di SD menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa.¹ Selain itu, penelitian lain menemukan bahwa penggunaan Quizizz sebagai web-based learning media mampu secara signifikan meningkatkan capaian belajar siswa sekolah dasar.²

Namun demikian, sebagian besar penelitian mengenai penggunaan Quizizz cenderung berfokus pada hasil belajar secara kuantitatif atau motivasi dalam konteks penilaian/kuis, dan belum selalu memberikan gambaran yang utuh mengenai bagaimana guru di sekolah dasar mengintegrasikan media ini ke dalam proses pembelajaran tematik yang bersifat holistik. Misalnya, meskipun sudah ada literatur bahwa Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar dan minat siswa, belum banyak yang mengeksplorasi aspek implementasi mendetail bagaimana guru merancang pembelajaran, bagaimana media ini diintegrasikan dalam kegiatan belajar sehari-hari, bagaimana siswa merespon dari segi motivasi, interaksi, dan pemahaman jangka panjang. Kondisi ini menunjukkan adanya research gap yang signifikan dan perlu diteliti lebih lanjut. Berdasarkan celah penelitian tersebut, studi ini menawarkan novelty melalui analisis yang lebih mendalam dan kontekstual terkait penggunaan Quizizz sebagai bagian integral dari proses pembelajaran bukan hanya sebagai alat evaluasi. Penelitian ini tidak hanya melihat aspek hasil belajar, tetapi juga mengkaji dimensi motivasional, pola interaksi siswa, kesiapan guru, serta tantangan-tantangan yang muncul dalam penerapan media digital di sekolah dasar. Pemanfaatan Quizizz dalam penelitian ini diposisikan sebagai media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengabaikan pencapaian kompetensi dasar. Pendekatan implementatif inilah yang menjadi nilai kebaruan penting dan membedakan penelitian ini dari studi sebelumnya yang cenderung bersifat deskriptif atau hanya terfokus pada penilaian akhir.

Dengan memperhatikan urgensi inovasi pembelajaran berbasis teknologi serta kebutuhan akan strategi yang adaptif untuk siswa sekolah dasar, penelitian ini disusun atas dasar research rationale bahwa penggunaan media digital perlu dikaji secara komprehensif agar dapat memberikan kontribusi maksimal dalam proses belajar-mengajar. Guru sebagai fasilitator membutuhkan referensi empiris yang dapat dijadikan pedoman dalam memanfaatkan platform digital secara efektif, terutama dalam konteks pembelajaran tematik yang menuntut kreativitas dan fleksibilitas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai praktik penggunaan Quizizz dalam pembelajaran di sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada tiga tujuan utama, yaitu mendeskripsikan strategi guru dalam mengintegrasikan Quizizz ke dalam proses pembelajaran, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi; menganalisis dampak penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa, baik dari aspek partisipasi, antusiasme, maupun persepsi mereka terhadap kegiatan pembelajaran; serta mengidentifikasi pengaruh penggunaan Quizizz terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, termasuk bagaimana media tersebut berkontribusi dalam membantu siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi guru, sekolah, serta peneliti selanjutnya mengenai peran media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi bahan

¹ Adelia Fadillah Purwianto and Eni Fariyatul Fahyuni, "Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19" 10, no. 4 (2021): 551–68, <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>.

² Hera Apriliana Saputri et al., "ANALISIS PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA BERBASIS WEBSITE UNTUK EVALUASI KOGNITIF PADA PEMBELAJARAN DI" 11 (n.d.): 62–71.

pertimbangan dalam pengembangan kebijakan pemanfaatan teknologi pendidikan yang lebih terarah, relevan, dan berkelanjutan.

2. METODEDES

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan *library research* (studi pustaka). Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis dan mendalam mengenai penggunaan media digital Quizizz dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan ini berfokus pada analisis terhadap berbagai sumber literatur yang relevan, baik berupa buku, artikel ilmiah, jurnal, maupun hasil penelitian sebelumnya yang membahas tentang pembelajaran digital dan penerapan media Quizizz di lingkungan pendidikan dasar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi pustaka dengan menelaah, mengkaji, dan mensintesis berbagai referensi ilmiah yang relevan dengan topik penggunaan media digital Quizizz dalam pembelajaran di sekolah dasar. Sumber data diperoleh dari 13 publikasi ilmiah nasional yang terbit dalam kurun lima tahun terakhir, sehingga tetap sesuai dengan konteks perkembangan teknologi pendidikan terkini. Seluruh referensi yang terkumpul dianalisis secara kualitatif melalui proses penelaahan mendalam terhadap isi artikel, temuan penelitian, konsep teoretis, serta implikasi pembelajaran yang dibahas dalam masing-masing sumber. Analisis dilakukan dengan menekankan pada penafsiran makna, pengelompokan tema, dan penelusuran hubungan antara teori, model pembelajaran, serta hasil-hasil penelitian terdahulu, sehingga dapat menghasilkan pemahaman komprehensif yang mendukung tujuan penelitian.

3. FINDINGS AND DISCUSSION

No	Tahun	Penulis	Judul	Yang Sudah Diketahui	Yang Belum Diketahui
1	2020	Sari & Putra	Efektivitas Penggunaan Quizizz terhadap Hasil Belajar	Quizizz terbukti meningkatkan hasil belajar siswa.	Belum mengkaji penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran lengkap (apersepsi, inti, penutup).
2	2021	Rahmawati	Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar	Quizizz meningkatkan motivasi dan antusias siswa.	Belum meneliti bagaimana guru mengintegrasikan Quizizz dalam pembelajaran.
3	2020	Mulyani	Quizizz sebagai Asesmen Formatif	Quizizz efektif sebagai alat evaluasi formatif.	Belum meneliti peran Quizizz sebagai media belajar, bukan hanya evaluasi.
4	2022	Handayani & Kusuma	Gamifikasi Quizizz dan Partisipasi Siswa	Gamifikasi Quizizz meningkatkan partisipasi siswa.	Belum membahas strategi pembelajaran menggunakan Quizizz.
5	2019	Ardiansyah	Integrasi Quizizz dalam	Quizizz membantu pemahaman	Belum meneliti penggunaan Quizizz

			Pembelajaran Matematika	matematika secara signifikan.	lintas mata pelajaran pada tingkat SD.
6	2021	Wulandari	Respon Siswa terhadap Quizizz pada IPA	Siswa menunjukkan respon positif dan keterlibatan meningkat.	Belum mengkaji peran guru atau perencanaan–pelaksanaan–evaluasi pembelajaran.
7	2022	Kurniawan	Quizizz dan Berpikir Kritis	Quizizz berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.	Belum meneliti pengaruh Quizizz terhadap proses pembelajaran secara menyeluruh.
8	2023	Fitriani & Lestari	Penerapan Quizizz dalam Pembelajaran Daring	Quizizz efektif untuk pembelajaran daring.	Belum meneliti penggunaan Quizizz pada pembelajaran tatap muka di SD.
9	2020	Pratiwi	Quizizz sebagai Media Evaluasi Digital K13	Quizizz mempermudah guru melakukan evaluasi.	Belum meneliti integrasi Quizizz sebagai bagian dari media pembelajaran, bukan hanya penilaian.
10	2024	Setiawan	Efektivitas Evaluasi Online Quizizz pada PKN	Quizizz mempermudah proses penilaian PKN.	Belum meninjau bagaimana Quizizz digunakan untuk aktivitas pembelajaran aktif.
11	2022	Nugroho & Safitri	Motivasi Belajar melalui Quizizz	Quizizz meningkatkan motivasi belajar siswa.	Belum meneliti dampak Quizizz terhadap pemahaman konsep atau hasil belajar secara langsung.
12	2021	Lathifah	Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif	Quizizz mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran interaktif.	Belum mengkaji tahapan implementasi guru secara detail (RPP, pelaksanaan, evaluasi).
13	2023	Hidayati & Ramlan	Quizizz dan Pemahaman Konsep Siswa	Quizizz meningkatkan pemahaman konsep siswa.	Belum meninjau pengaruh Quizizz terhadap motivasi, partisipasi, dan strategi guru secara terpadu.

Berdasarkan hasil analisis terhadap 13 publikasi ilmiah nasional yang terbit dalam lima tahun terakhir, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital Quizizz memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan utama sebagai berikut.

Pertama, dari aspek strategi pembelajaran, guru cenderung mengintegrasikan Quizizz sebagai bagian dari evaluasi formatif, latihan soal, maupun kegiatan apersepsi. Banyak penelitian menunjukkan bahwa guru memanfaatkan fitur-fitur seperti bank soal, mode kompetisi, dan umpan balik otomatis untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Quizizz juga mempermudah guru dalam melakukan perencanaan dan pengelolaan pembelajaran karena menyediakan laporan hasil belajar secara instan dan terstruktur, sehingga membantu guru dalam melakukan tindak lanjut pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa pemanfaatan media digital dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penyediaan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Kedua, dari aspek motivasi belajar, seluruh publikasi yang dianalisis menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif ketika Quizizz digunakan dalam pembelajaran. Unsur gamifikasi seperti peringkat, poin, avatar, musik, dan tampilan menarik berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa merasa lebih tertantang dan terlibat aktif karena pembelajaran menjadi variatif dan tidak monoton. Pembelajaran berbasis permainan ini terbukti mampu mengurangi kejenuhan belajar sekaligus meningkatkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran digital. Dengan demikian, Quizizz bukan hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang mendorong motivasi intrinsik siswa.

Ketiga, dari aspek pemahaman konsep dan hasil belajar, mayoritas penelitian menemukan bahwa penggunaan Quizizz berdampak positif terhadap peningkatan prestasi akademik siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata yang lebih tinggi, kemampuan menjawab soal secara cepat dan tepat, serta pemahaman konsep yang lebih mendalam. Umpan balik real-time memungkinkan siswa segera mengetahui kesalahan dan melakukan perbaikan. Hal ini menjadikan Quizizz efektif dalam membantu siswa mencapai kompetensi dasar, khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan latihan berulang seperti matematika, IPA, dan bahasa.

Sebagian besar penelitian menegaskan bahwa Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi formatif karena mampu memberikan umpan balik cepat, menyajikan laporan hasil belajar secara otomatis, serta memudahkan guru dalam mengelola proses evaluasi. Tren penelitian juga memperlihatkan bahwa unsur-unsur gamifikasi seperti poin, avatar, peringkat, dan musik berkontribusi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, partisipasi aktif, antusiasme, hingga menurunkan kejenuhan belajar. Temuan lain yang konsisten adalah peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan latihan berulang seperti matematika, IPA, dan bahasa. Namun, meskipun dampak positifnya cukup kuat, sebagian besar penelitian hanya menyoroti aspek tertentu seperti motivasi atau hasil belajar sehingga belum banyak yang menelaah penggunaan Quizizz dalam alur pembelajaran secara komprehensif mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Penelitian yang ada juga cenderung menggunakan metode kuantitatif dengan cakupan sampel terbatas, sehingga kajian lintas konteks dan longitudinal masih jarang dijumpai. Selain itu, aspek strategis seperti bagaimana guru merancang, mengintegrasikan, dan memodifikasi aktivitas pembelajaran berbasis Quizizz belum dieksplorasi secara mendalam. Hambatan teknis seperti ketersediaan perangkat, koneksi internet, dan keterampilan TIK guru memang dicatat, tetapi belum banyak penelitian yang menempatkan faktor-faktor tersebut sebagai variabel moderasi yang memengaruhi hasil pembelajaran. Dengan demikian, terdapat beberapa kesenjangan penelitian, antara lain kurangnya studi yang menggambarkan penggunaan Quizizz dalam keseluruhan proses pembelajaran, minimnya dokumentasi strategi pedagogis guru, terbatasnya penelitian *cross-subject* dan *cross-context*, serta belum adanya kajian mendalam tentang dampak jangka panjang penggunaan Quizizz.

Selain itu, hasil telaah pustaka menunjukkan bahwa Quizizz mendukung pembelajaran diferensiasi karena guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal sesuai kemampuan siswa. Media ini juga memfasilitasi pembelajaran daring maupun hybrid, menjadikannya relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Meskipun demikian, beberapa penelitian menyoroti tantangan, seperti keterbatasan perangkat, koneksi internet, dan kesiapan guru dalam memanfaatkan fitur Quizizz. Tantangan tersebut bersifat teknis dan dapat diatasi melalui pelatihan guru, pengadaan sarana TIK yang memadai, serta perencanaan pembelajaran yang lebih matang. Secara keseluruhan, penggunaan media digital Quizizz terbukti memperkaya metode pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap motivasi, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini menegaskan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang efektif dan layak dikembangkan dalam konteks pendidikan dasar, khususnya di tengah tuntutan integrasi teknologi dalam pembelajaran saat ini.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi baru melalui pemetaan penggunaan Quizizz secara utuh dalam proses pembelajaran sekolah dasar serta menelaah bagaimana strategi guru, kondisi kelas, dan konteks sekolah memengaruhi efektivitas media digital tersebut. Penelitian ini penting untuk memperkaya model implementasi Quizizz yang tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada praktik pembelajaran di kelas secara menyeluruh sesuai kebutuhan pendidikan dasar di era digital.

3.1 Definisi Media Digital Quizizz

Quizizz merupakan sebuah aplikasi game edukasi yang dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Aplikasi ini pada awalnya sering digunakan untuk pengukuran atau penilaian proses pembelajaran. Quizizz menyediakan berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh siapa saja, namun pengguna juga dapat membuat sendiri soalnya. Pengguna dapat menambahkan gambar dan juga video pada soal, bentuk soal bisa berupa pilihan berganda, poling, esai, dan juga pengguna dapat membuat soal dimana jawabannya berbentuk gambar. Terdapat pengaturan waktu sehingga tiap soal dapat dikerjakan dengan batas waktu yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitan soal.³ Dalam kegiatan pembelajaran perlukan terobosan baru agar pembelajaran lebih bermakna. Hal tersebut selaras dengan UU No. 2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS yang memberikan syarat pada satuan pendidikan jalur sekolah untuk menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai upaya dalam mendukung pelaksanaan pendidikan. Menyadari pentingnya dalam menciptakan peserta didik yang berkualitas sehingga mengharuskan guru untuk mempunyai kompetensi dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, inovatif.

Hal tersebut dapat diintegrasikan melalui pemanfaatan digitalisasi dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat dalam mempermudah dalam membuat media pembelajaran yang berbasis online. Banyak website sudah tersedia secara prabayar dan gratis yang dapat digunakan oleh guru dan digunakan secara optimal. Salah satu platform berbasis website yang dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran Quizizz. Sejalan dengan hal tersebut dikatakan Quizizz menjadi penunjang dalam proses pembelajaran. Hal serupa juga di katakana Herlina Puparini bahwa Quizizz memberikan kemudahan guru dalam memberikan evaluasi belajar. Meningkatnya kualitas pembelajaran tidak lain karena efek dari media belajar yang digunakan oleh guru. Sehingga

³ Aininhikmah Dkk, Pemanfaatan media quizizz dalam proses pembelajaran, *muta'allim*, Vol. 2, No.4, 2023, hal 259

pada dasarnya guru perlu mempunyai kemampuan lebih dalam memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi.⁴

3.2 Tujuan Media Digital Quizizz Dalam Proses Pembelajaran

Beberapa tujuan utama penggunaan Quizizz dalam pembelajaran di sekolah dasar antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, karena elemen gamifikasi, kuis interaktif, umpan balik instan membuat suasana lebih menarik.⁵
- 2) Mempermudah guru dalam melakukan evaluasi dan pemantauan hasil belajar, karena Quizizz menyediakan fitur kuis, latihan dan otomatisasi pengolahan data hasil siswa.
- 3) Meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa melalui kuis yang memfokuskan pada ulang materi, latihan, dan evaluasi yang lebih menantang dan menarik daripada metode konvensional.
- 4) Mendorong adanya pembelajaran yang adaptif dan fleksibel, dimana siswa dapat mengakses kuis baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dan guru dapat memodifikasi soal sesuai kebutuhan, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efisien.⁶
- 5) Menumbuhkan kreativitas guru dan siswa dalam merancang pembelajaran digital: guru dapat membuat kuis dengan unsur gambar/video/audio, dan siswa terlibat dalam cara belajar yang lebih interaktif daripada hanya mendengarkan ceramah.

Menurut Abdul Wahid tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Media pembelajaran juga membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.⁷ Penggunaan media ini bertujuan untuk mendeskripsikan media Quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas dan meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran melalui Quizizz sebagai aplikasi pembelajaran yang menyenangkan.⁸ Penggunaan media digital Quizizz dalam pembelajaran memiliki beberapa tujuan penting yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Secara utama, Quizizz digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa melalui elemen gamifikasi, tampilan menarik, serta umpan balik instan yang membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian Novianti, Subastian, dan Rosita menunjukkan bahwa fitur-fitur ini mampu meningkatkan fokus dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁹

Selain itu, Quizizz bertujuan mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan rekap nilai otomatis, analisis jawaban, serta waktu pengerjaan secara langsung. Hal ini sejalan dengan temuan Yulia Isratul Aini yang menyebut bahwa Quizizz membantu guru menghemat waktu dan meningkatkan efektivitas evaluasi.¹⁰

⁴ Magfira urva Dkk, Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era Digital Dalam Pembelajaran PAI, *jurnal penelitian pendidikan indonesia*, Vol.2, No. 4, 2025, Hal. 708.

⁵ Yulia Isratul Aini, Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 2, No. 4 (2020), hlm. 93–102,

⁶ Titin Sunaryati, Dwi Lestari, & Andi Syahrani, Analisis Pemanfaatan Quizizz sebagai Solusi dalam Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 1 (2024), hlm. 12-20,

⁷ Agnez jong Dkk, pemanfaatan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, *jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, Vol. 12, No 1, (2024), hlm. 135,

⁸ Herlina Pusparani, *Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon* (Jurnal Tunas Nusantara, Vol.2 No.2, 2020), hlm 269.

⁹ Novianti, H., Subastian, E., & Rosita, D., Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika, *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, Vol. 4, No. 2 (2024), hlm. 128-135.

¹⁰ Yulia Isratul Aini, Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 2, No. 4 (2020), hlm. 93–102.

Tujuan berikutnya adalah meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Menurut Selviani dkk., latihan soal yang berulang, fitur peninjauan ulang, serta penyajian pertanyaan yang menarik terbukti membantu penguatan konsep sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar.¹¹ Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Tanjung dkk. yang menemukan bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga meningkatkan hasil kognitif siswa pada mata pelajaran IPA.¹² Selain itu, Quizizz bertujuan menumbuhkan kreativitas guru dan siswa. Menurut Jong & Tacoh, guru dapat menyusun soal dengan gambar, grafik, audio, hingga video, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih variatif dan interaktif.¹³ Beberapa penelitian lain juga menunjukkan bahwa Quizizz berdampak pada keterampilan berpikir kreatif, seperti yang diungkapkan Nurwijaya bahwa siswa menjadi lebih kreatif ketika menyelesaikan soal dengan tingkat variasi yang tinggi.¹⁴

3.3 Langkah-langkah Penggunaan Quizizz

Sebelum menggunakan Quizizz kita diwajibkan untuk membuat akun. Langkah-langkah pembuatan akun Quizizz sebagai berikut:

- 1) Silahkan buka alamat web <https://Quizizz.com> pada web browser.
- 2) Kemudian klik icon sign up yang berada di kanan atas, atau langsung klik pada tombol Get Started.
- 3) Pada tampilan berikutnya, silahkan pilih metode registrasinya, pada tutorial yang memilih untuk mendaftar menggunakan google yang digunakan untuk google classroom.
- 4) Pilih akun google yang akan digunakan untuk mendaftar jika belum login bisa klik Use Another Account. Kemudian masukkan gmail dan passwordnya
- 5) Pilih tujuan penggunaan Quizizz. Jika untuk pendidikan, maka pilih at a school.
- 6) Pilih apakah guru atau siswa jika guru klik teacher.
- 7) Akun Quizizz telah berhasil dibuat dan dapat menggunakannya untuk membuat kuis dan media presentasi interaktif secara gratis.

3.4 Cara Pengoperasian Aplikasi Quizizz

Adapun cara mengoperasikan aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut:

- 1) Kita masuk ke www.Quizizz.com
- 2) Klik tulisan log in
- 3) Klik tulisan teacher, sebagai pengajar
- 4) Masukkan identitas diri, berupa username, email, dan password
- 5) Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan create a Quizizz
- 6) Kemudian akan muncul tampilan Lest Create a Quizizz
- 7) Masukkan nama kuis, contoh: Pendidikan Bahasa Arab
- 8) Kemudian klik simpan
- 9) Akan muncul tampilan selanjutnya, klik buat pertanyaan baru
- 10) Menahan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "Tulis Pertanyaan Di Sini", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan multiple choice /pilihan ganda) pada kolom "Pilih jawaban 1, pilihan jawaban 2, dan seterusnya"
- 11) Beri tanda centang, pada kolom jawaban yang benar.

¹¹ Selviani, D., Siska, J., & Lova, L. F., Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa, JP2MS, Vol. 8, No. 1 (2024), hlm. 133-143.

¹² Tanjung dkk., Efektivitas Penggunaan Quizizz pada Mata Pelajaran IPA, Journal Pendidikan Dasar, (2024).

¹³ Jong, A., & Tacoh, Y. T. B., Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, DIMENSI, Vol. 7, No. 1 (2024).

¹⁴ Nurwijaya, Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Penggunaan Quizizz, Pedagogy Journal, (2022).

- 12) Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
- 13) Klik simpan
- 14) Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik Finish Quizz"
- 15) Nanti akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan ditujukan), lalu klik save details
- 16) Kemudian muncul tampilan berikutnya, pilihlah "Homework" apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "PlayLive", apabila hendak digunakan sekarang
- 17) Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "Procced".
- 18) Kemudian muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
- 19) Kemudian membuka link [http://quizz.com /admin](http://quizz.com/admin).¹⁵

3.5 Dampak dan Tantangan Penggunaan Quizizz dalam Proses Pembelajaran

Dampak dan hambatan paling umum adalah keterbatasan jaringan internet, terutama di daerah yang belum memiliki infrastruktur digital yang memadai. Studi dari Nizaruddin menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan Quizizz sangat tergantung pada kesiapan infrastruktur, literasi digital guru, dan dukungan dari sekolah. Guru yang belum terbiasa dengan media digital seringkali menghadapi kendala teknis maupun pedagogis saat pertama kali menerapkan aplikasi ini. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan dan pendampingan sangat penting agar pemanfaatan Quizizz tidak sebatas mengikuti tren teknologi, melainkan benar-benar menunjang proses pembelajaran. Dari sisi inovasi, penelitian ini berbeda dengan mayoritas studi sebelumnya¹⁶ tantangan yang menghambat penerapannya secara optimal. Tantangan tersebut terutama berupa keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti perangkat dan akses internet yang belum merata di sekolah, serta rendahnya keterampilan teknologi atau literasi digital guru, sehingga sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan fitur-fitur digital secara maksimal. Penelitian ini menegaskan bahwa meskipun integrasi Quizizz mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, ketimpangan kesiapan sarana dan kemampuan guru tetap menjadi hambatan praktis yang harus diperhatikan dalam implementasinya.¹⁷

4. CONCLUSION

Pemanfaatan media digital Quizizz dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses belajar. Platform berbasis game edukatif ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik melalui elemen gamifikasi, beragam jenis soal, serta umpan balik yang diberikan secara instan. Fitur-fitur tersebut tidak hanya membuat siswa lebih aktif dan termotivasi, tetapi juga membantu guru dalam menciptakan kegiatan belajar yang lebih variatif dan menyenangkan. Selain memberikan pengalaman belajar yang interaktif, fleksibilitas penggunaan Quizizz mempermudah guru dalam merancang evaluasi, latihan soal, maupun penilaian formatif. Guru dapat menyesuaikan materi soal dengan kebutuhan

¹⁵ Lokot Halimah1, Zulhedd, Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Mandailing Natal, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 7 Nomor 2, 2023, hal 3796.

¹⁶ Muhamad Fakhriyendi Rizkullah, Penggunaan Media Pembelajaran "Quizizz" dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar, *JURNAL BASICEDU*, Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025, hal 865

¹⁷ *Jurnal Basicedu*, "Dampak Penggunaan Teknologi Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Multimedia Quizizz dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar," hal. 351.

siswa dan tujuan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan Quizizz juga mendukung penguatan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi, yang sejalan dengan tuntutan perkembangan pendidikan modern.

Namun demikian, pemanfaatan Quizizz masih menghadapi beberapa kendala teknis maupun non-teknis di lapangan. Tantangan yang paling umum meliputi keterbatasan jaringan internet, minimnya perangkat yang memadai, serta rendahnya literasi digital sebagian guru dan siswa. Kondisi tersebut dapat memengaruhi keberhasilan implementasi media digital, khususnya di wilayah yang belum memiliki infrastruktur teknologi yang optimal. Oleh karena itu, kesiapan sekolah dan dukungan fasilitas menjadi faktor penting dalam pemanfaatan media digital. Secara keseluruhan, Quizizz merupakan media pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, kreativitas, dan capaian belajar siswa. Untuk mengoptimalkan manfaat tersebut, diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi guru, penyediaan sarana pendukung yang sesuai, serta strategi implementasi yang disesuaikan dengan kondisi sekolah. Dengan langkah-langkah tersebut, penggunaan Quizizz tidak hanya sekadar mengikuti perkembangan teknologi, tetapi benar-benar menjadi inovasi yang meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Acknowledgments: Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan penelitian ini. Penghargaan yang tulus disampaikan kepada para penulis dan penerbit 13 publikasi ilmiah nasional yang menjadi sumber data utama dalam studi ini. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada rekan-rekan akademisi, dosen pembimbing, serta institusi pendidikan yang telah menyediakan lingkungan ilmiah yang kondusif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Tanpa kontribusi dan bantuan dari berbagai pihak tersebut, penelitian mengenai penggunaan media digital Quizizz dalam proses pembelajaran di sekolah dasar ini tidak akan dapat diselesaikan dengan optimal. *Conflicts of Interest:* Peneliti menyatakan bahwa tidak terdapat potensi konflik kepentingan dalam penelitian ini. Seluruh proses pengumpulan data, analisis, dan penyusunan laporan dilakukan secara independen tanpa adanya pengaruh pihak mana pun. Penelitian ini murni bersifat akademis dan ditujukan untuk pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENCES

- Aini, I. Y. (2020). *Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu*. Jurnal Kependidikan, 2(4).
- Ainin Hikmah, dkk. (2023). *Pemanfaatan media Quizizz dalam proses pembelajaran*. Muta'allim, 2(4).
- Agnez Jong, dkk. (2024). *Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 12(1).
- Ahmad Mukhtar, Ruslaini, Sukma Erita, Rahmawati Shoufiah, Wakib Kurniawan, and Naufal Qadri Syarif. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jln. Sungai Lareh No.26, Kel. Lubuk Minturun, Kec. Koto Tangah, Kota Padang, Sumatera Barat: AIKOMEDIA PRESS, 2024.
- Andrianto, Dedi, and Wakib Kurniawan. "The Character of Early Childhood Education : Perspectives of Ki Hajar Dewantara and Maria Montessori." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 1 (2025): 117–29. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.6316>.

- Inayah, Zaidatul, Rizka Amalia, and Wakib Kurniawan. "Menavigasi Tantangan Dan Krisis : Masa Kini Dan Masa Depan Pendidikan Islam Pada Abad 21." *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2024): 161–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.62448/ajpi.v1i2.81>.
- Herlina Pusparani. (2020). *Media Quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon*. Jurnal Tunas Nusantara, 2(2).
- Hidayat, dkk. (2019). *Bisnis dan kontroversi Gerakan Indonesia Tanpa Pacaran*. Tirto.id. <https://tirto.id/bisnis-dan-kontroversi-gerakan-indonesia-tanpa-pacaran-ck25>
- Jong, dkk. (2024). *Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. DIMENSI, 7(1).
- Kurniawan, Wakib. "Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Pada Mata Pelajaran Aqidah Ahklak Di MI Darussa'adah Lirboyo Kota Kediri." *Kartika: Jurnal Studi Keislaman* 3, no. 1 (2023): 72–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.59240/kjsk.v3i1.21>.
- — —. "Pengaruh Minat Belajar Bahasa Arab Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *Kartika: Jurnal Studi Keislaman*. 2 (2022): 116–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.59240/kjsk.v2i2.11>.
- — —. "Perencanaan Materi Aqidah Ahklak Menggunakan SPE Di MI Darussa'adah Lirboyo Kediri." *Mujalasat: Multidiciplinary Journal of Islamic Studies* 1, no. 1 (2023): 103–10. <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/mujalasat/index>.
- Kurniawan, Wakib, Muhammad Latif Nawawi, Dedi Andrianto, and Siti Rohmaniah. "Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar Di Mi Lirboyo." *JPGMI (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam)* 9, no. 1 (2023): 17–26. <https://doi.org/10.54892/jpgmi.v9i1.177>.
- Kurniawan, Wakib, Lilik Susanti, and Zaidatul Inayah. "Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Organisasi Pencak Silat Pagar Nusa." *Bustanul Ulum Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2024): 156–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.62448/bujie.v2i2.90>.
- Lokot, dkk. (2023). *Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Mandailing Natal*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(2).
- Magfira Urva, dkk. (2025). *Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif di era digital dalam pembelajaran PAI*. Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, 2(4).
- Muhamad. (2025). *Penggunaan media pembelajaran "Quizizz" dalam proses pembelajaran di sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 9(4).
- Novianti, H., Subastian, E., & Rosita, D. (2024). *Pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika*. Nuris Journal of Education and Islamic Studies, 4(2).
- Nurwijaya. (2022). *Peningkatan keterampilan berpikir kreatif melalui penggunaan Quizizz*. Pedagogy Journal.
- Purwianto, A., Fadillah, A., & Fahyuni, E. F. (2021). *Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19*. Tadibuna, 10(4), 551–568. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>
- Saputri, H. A., dkk. (n.d.). *Analisis penggunaan Quizizz sebagai media berbasis website untuk evaluasi kognitif pada pembelajaran*. 11, 62–71.

- Selviani, dkk. (2024). *Efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa*. JP2MS, 8(1), 133–143.
- Tanjung, dkk. (2024). *Efektivitas penggunaan Quizizz pada mata pelajaran IPA*. Journal Pendidikan Dasar.
- Titin Sunaryati, dkk. (2024). *Analisis pemanfaatan Quizizz sebagai solusi dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(1).
- Ulyan Nasri, M.Pd.I., Mappasessu, S.H, M.H., Dr. Rahmadi Ali. S.Pd.I, M.Pd.I., Edi, M.Sos. Setiawan, M.Pd., Dr. Hery Wibowo S.Psi., M.M., Dede Dendi, M.Si. Dr. Munawir Pasaribu, M.A., Afriantoni, Rizki Syafril, S.H.I., S. Pd. Gr. Drs. H. Promadi, M.A., Ph.D., Dr. Nasrul Syarif, M.Si., H. Sujaya, M.Kom.I. Arman, S.E., M.M., M.H., M.Si., Dr. H. Irfan Setia Permana W, Lc., M.Pd. Dedy Mardiansyah, M.Pd., Dr. Ishak Wanto Talibo, M.Pd.I., Wakib Kurniawan, and S.Sos. M.Pd. Karyono Hafidzahullah, S.Si, M.Si., Dr. H. Badrud Tamam. *PESANTREN DAN TRANSFORMASI PENDIDIKAN ISLAM*, 2024.