



Studi Literatur : Tentang Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Keaktifan, Minat, Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Di Indonesia Tahun 2020-2024

Vera Galuh Rosita¹, Dhiniaty Gularso²

**Penulis Korespondensi: verarosi727@gmail.com*

^{1),2)} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta, 55182, Indonesia

Abstract

This study aims to analyze the effect of the quizizz application on activeness, interest, motivation, and learning outcomes in social studies subjects for high school students. This research was conducted using the literature study research method. Data sources in the form of journals used in this research were obtained and collected through digital platforms with the publish or perish 8 application, Google Scholar, Garuda, and Sinta. The analysis technique used is literature review with the stages of collecting secondary data sources, criticizing sources both external and internal, interpreting or analyzing data, and historiography or writing research results, and the final step is drawing conclusions based on data analysis and research results. The results of the study concluded that the quizizz application has an effect on student activeness, interest, motivation, and learning outcomes, as evidenced by 24 journals stating that quizizz has a positive influence on increasing activeness, interest, motivation, and learning outcomes. Of the 24 journals that have been analyzed, it can be seen that the percentage of improving students' learning abilities with the help of the quizizz application is 100%, which means that all of these journals have the same opinion that quizizz has a positive influence on improving students' learning abilities. The improvement of students' learning abilities in 4 groups, including: (1) there are 21% of journals stating that quizizz has an influence on increasing social studies learning activeness, (2) there are 11% of journals stating that quizizz has an influence on increasing social studies learning interest, (3) there are 14% of journals indicating that quizizz has an influence on increasing social studies learning motivation, and (4) there are 54% of journals agreeing that quizizz has an influence on increasing social studies learning outcomes.

Keywords: *activity; interest; learning outcomes; motivating; quizizz*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan negara dalam rangka menciptakan generasi yang berkualitas. Menurut Undang-Undang No. 20 Th 2023

pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki setiap siswa agar memiliki kekuatan spiritual (keagamaan), pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sesuai dengan National Council for the Social Studies (NCSS) dimana setiap jenjang pendidikan akan diberikan mata pelajaran IPS yang dimaksudkan untuk membantu siswa menjadi warga negara yang mempunyai pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan yang sesuai untuk berpartisipasi dalam mewujudkan kehidupan yang demokratis (Isa & Rustini, 2023).

Tujuan dari pembelajaran IPS tidak hanya memberikan pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta sejarah maupun informasi saja akan tetapi pembelajaran IPS dipelajari untuk menambah keterampilan akademik tentang sejarah bangsa Indonesia, perkembangan pendidikan di Indonesia, dan juga menambah kemampuan siswa dalam kehidupan sosialnya (Andriani, *et al.*, 2022). Pendidikan IPS penting diberikan pada siswa guna memberikan pengetahuan sejarah terkait peradaban bangsa maupun pengetahuan sosial untuk menciptakan kehidupan yang demokratis, maka dari itu pembelajaran IPS harus dirancang sebaik mungkin agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima siswa. Materi pembelajaran dapat tersampaikan dan diterima oleh siswa dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam memilih rancangan pembelajaran banyak aspek yang harus dipertimbangkan dan yang menjadi fokus utama adalah pengembangan minat belajar siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu dalam diri siswa, dan juga mengembangkan kemauan siswa untuk dapat menemukan secara mandiri terkait hal-hal baru, sehingga hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS akan meningkat (Andriani, *et al.*, 2022).

Menurut (Isa & Rustini, 2023) pembelajaran ilmu sosial yang ditemuinya masih membatasi aktivitas dari siswa dan lebih mengedepankan peran guru dalam proses pembelajaran IPS. Yang artinya guru tidak terfokus untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar dalam diri siswa, akan tetapi dalam melaksanakan pembelajaran IPS guru hanya fokus untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa dengan

menggunakan metode ceramah yang. Hal ini menyebabkan keaktifan belajar siswa berkurang, karena sistem pembelajaran tidak dilakukan dua arah dan pembelajaran berpusat pada guru (teacher centered). Pembelajaran IPS maupun mata pembelajaran lain dapat terlaksana dengan baik apabila siswa diberikan kesempatan untuk ikut aktif dalam setiap proses pembelajaran. Hal tersebut dapat terjadi apabila guru pandai dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada dengan sebaik mungkin untuk menumbuhkan ketertarikan dalam diri siswa dan materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan rendahnya minat serta motivasi belajar dalam diri siswa. Hal tersebut dapat terjadi karena kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas belum menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa.

Penggunaan media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara terarah dan dengan adanya media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan kemajuan teknologi seperti sekarang ini akan mempermudah guru dalam berinovasi menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, salah satunya dengan menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta dengan memanfaatkan media pembelajaran kuis interaktif berbasis permainan dan teknologi yaitu dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Sesuai dengan pendapat (Mulyanti & Evendi, 2020) bahwa latihan soal atau evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan Quizizz dapat meningkatkan daya saing siswa, karena dalam melaksanakan permainan Quizizz siswa akan diberikan waktu yang terbatas dan siswa membutuhkan ketelitian dalam menjawab kuis, selain itu siswa harus menjawab soal dengan cepat dan tepat untuk dapat memenangkan permainan. Selain itu, Quizizz juga dapat menjadi pemicu untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa, apabila siswa lebih tertarik dan berminat terhadap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tentu pengetahuan siswa akan materi pembelajaran dapat meningkat dan berdampak pada meningkatnya hasil

belajar siswa. Untuk menunjukkan pengaruh quizizz terhadap keaktifan, minat, motivasi, dan hasil belajar maka peneliti perlu mencari jurnal yang relevan dengan judul penelitian melalui Google Scholar dengan kata kunci “Aplikasi Quizizz” “IPS” “Siswa SD” Tahun 2020-2024. Dan jurnal yang telah didapatkan serta memenuhi kriteria penelitian yaitu terkait aplikasi Quizizz terhadap keaktifan, motivasi, minat dan hasil belajar IPS siswa kelas tinggi SD tahun 2020-2024 ada 24 jurnal.

Dari uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan analisis dan mengkaji lebih dalam terkait penggunaan aplikasi Quizizz terhadap keaktifan, minat, motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa sekolah dasar. Ini dilakukan dengan melakukan penelitian studi literature dengan judul: “Studi Literatur Tentang Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Keaktifan, Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar di Indonesia Tahun 2020-2024”.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah literature rievew. Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan hasil analisis dan kajian yang telah dilakukan pada beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh orang lain. Penelitian yang menggunakan metode penelitian literature rievew tidak dapat terlepas dari literature ilmiah, ini dikarenakan data yang digunakan berasal dari berbagai jurnal ilmiah, buku, maupun website yang dapat dipercaya. Menurut [\(Hasibuan, 2007\)](#) literature rievew merupakan bahan acuan yang dijadikan landasan untuk kegiatan penelitian yang mana diperoleh dari penjabaran teori, temuan, maupun bahan penelitian lainnya yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Data yang diperoleh dari literature review yang berasal dari beberapa buku, jurnal, maupun dokumen selanjutnya dibaca, dirangkum, dan dianalisis. Hal ini dilakukan untuk membandingkan hasil dari beberapa penelitian yang akan dicobakan pada penelitian ini. Data atau pernyataan yang diperoleh dari penelitian lain wajib untuk ditulis dan disebutkan secara lengkap sumbernya sesuai dengan kaidah yang telah ditetapkan. Literature review

dapat dikatakan baik apabila memenuhi beberapa syarat diantaranya adalah harus bersifat relevan, mutakhir, dan memadai (Hasibuan, 2007).

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam melakukan penelitian dengan metode literature review, diantaranya:

a. Mengumpulkan sumber

Penelitian yang menggunakan studi kepustakaan tentunya menggunakan sumber data sekunder yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menganalisis, mereview, dan mengkritik hasil penelitian yang telah ada baik berupa jurnal maupun buku. Dalam melakukan penelitian ini peneliti melakukan pencarian jurnal yang dipublikasi di internet menggunakan Google Scholar, Sinta, Garuda, dan berbantu aplikasi Publish or Perish 8.

b. Kritik sumber

Kritik sumber merupakan tanggapan yang diberikan oleh seseorang berdasarkan penglihatannya berdasarkan keaslian atau orisinalitas dari hasil penelitian orang lain. Dengan metode penelitian studi kepustakaan yang menggunakan sumber data sekunder maka kritik yang dilakukan peneliti adalah kritik intern dan kritik eksteren.

c. Interpretasi

Interpretasi yang digunakan dan dilakukan dalam penelitian ini digunakan untuk memaparkan sumber informasi yang diperoleh dari dokumen kepustakaan. Interpretasi adalah tahap yang harus dilaksanakan oleh peneliti sebelum menuangkan hasil kedalam bentuk tulisan ilmiah.

d. Historiografi

Historiografi adalah salah satu cara penulisan, pemaparan, atau bahkan pelaporan berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dari awal hingga akhir (Abdurrahman, 2007). Data yang sudah terkumpul selanjutnya dapat dirangkum dengan fokus utama pada hal-hal pokok yang mempunyai hubungan atau korelasi dengan penelitian yang dilakukan.

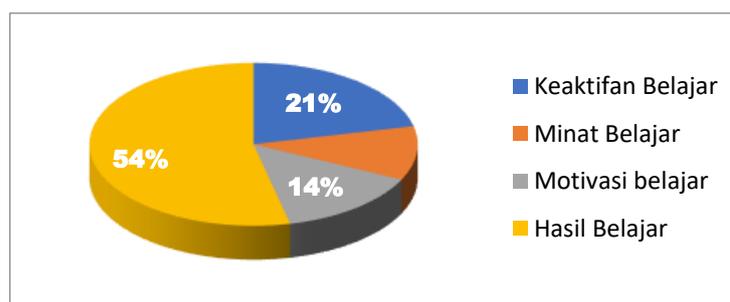
3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian literature review ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh aplikasi quizizz terhadap keaktifan, minat, motivasi, dan hasil belajar IPS pada siswa kelas tinggi di SD. Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan literature yang sudah ada mengenai aplikasi quizizz terhadap mata pelajaran IPS. Sebelum melakukan penelitian hal yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan sumber data yang berupa jurnal atau artikel. Pencarian data dilakukan melalui Google Scholar, Sinta, dan Garuda dengan menggunakan kata kunci “Aplikasi Quizizz”, “Keaktifan Belajar”, “Minat Belajar”, “Motivasi Belajar”, dan “Hasil Belajar IPS”. Setelah melakukan proses pengumpulan data didapatkan jurnal sebanyak 188 yang masuk dalam penyaringan berdasarkan kata kunci. Berikut adalah sumber data berdasarkan tahun terbit dari setiap jurnal yang telah diperoleh setelah melalui proses penyaringan berdasarkan kata kunci yang digunakan dan pemilihan jurnal yang relevan (dilihat dari tahun terbit jurnal yaitu minimal 5 tahun kebawah). Berikut tabel Sumber Data Berdasarkan Tahun Terbit.

Tabel 1. Sumber data berdasarkan tahun terbit

No	Jenis Sumber	2020	2021	2022	2023	2024
1	Artikel Jurnal	2	3	6	9	-
2	Prosiding	1	1	1		-
3	Disertasi			1		-
Jumlah Keseluruhan				24		

Jurnal yang digunakan dalam penelitian tentunya sudah sesuai dengan topik penelitian dan didapatkan 24 jurnal yang membahas terkait penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Keaktifan, Minat, Motivasi dan Hasil Belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas tinggi sekolah dasar di Indonesia tahun 2020-2024. Dari 24 jurnal tersebut tentunya membahas topik yang berbeda, dimana dalam setiap jurnal memiliki kesamaan dan perbedaan didalamnya. Berikut adalah presentase dari jurnal penelitian yang digunakan.

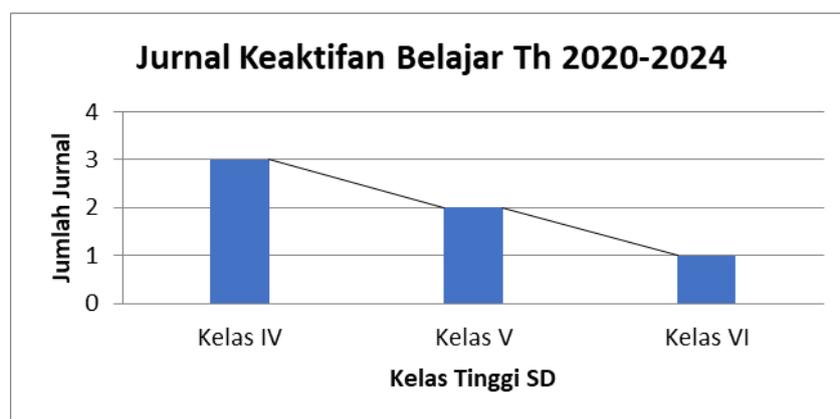


Gambar 1. Presentase jurnal penelitian

Dari 24 jurnal yang sudah didapatkan dapat dibedakan dalam 4 kelompok, diantaranya: (1) terdapat 21% atau 6 jurnal yang memiliki kesamaan pendapat yaitu penggunaan quizizz memiliki pengaruh terhadap meningkatnya keaktifan belajar IPS siswa SD kelas tinggi, (2) terdapat 11% atau 3 jurnal yang memiliki pendapat yang sama dimana quizizz memiliki pengaruh terhadap peningkatan minat belajar IPS siswa SD kelas tinggi, (3) terdapat 14% atau 4 jurnal yang mempunyai kesamaan pendapat terkait pengaruh aplikasi quizizz terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa, dan (4) terdapat 54% atau 15 jurnal yang mempunyai pendapat yang sama dimana aplikasi quizizz memiliki pengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar IPS pada siswa SD kelas tinggi.

Dari jurnal yang telah dianalisis dapat diketahui bahwa aplikasi quizizz memiliki kelebihan diantaranya: (1) penelitian yang dilakukan ([Mutmainah & Qurrotaini 2023](#); [Maharani et al., 2023](#); [Selina & Rambe 2022](#); [Salsabila et al. 2022](#)) menyatakan bahwa quizizz memiliki berbagai fitur yang menarik, sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk mengerjakan dan menyelesaikan kuis yang sedang dikerjakannya, (2) penelitian yang dilakukan [Maharani et al. \(2023\)](#) dan [Salsabila et al. \(2022\)](#) menyatakan bahwa aplikasi quizizz sebagai alat penilaian dapat meminimalisir siswa dalam melakukan kecurangan dalam menyelesaikan tugas, (3) penelitian yang dilakukan [Dari \(2022\)](#); [Susanti et al. \(2021\)](#); [Salsabila et al, \(2022\)](#) menyatakan jika melalui aplikasi quizizz dapat memacu semangat dan motivasi siswa untuk mendapatkan nilai dan peringkat tertinggi, hal ini terjadi karena dalam mengerjakan kuis siswa dapat melihat perolehan skor dan peringkat setiap siswa menyelesaikan soal, dan (4) penelitian yang dilakukan [Andy et al. \(2023\)](#) menyatakan bahwa penggunaan quizizz sebagai

alat evaluasi dapat menambah informasi bagi siswa karena setelah menyelesaikan setiap kuis siswa mendapat kunci jawaban dari soal yang telah disubmit atau dikerjakannya. Berikut gambar jurnal keaktifan belajar siswa kelas IV, V, dan VI tahun 2020-2024.



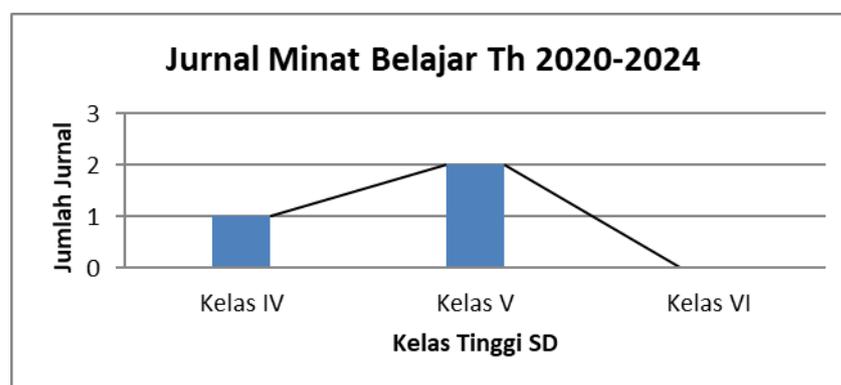
Gambar 2. Jurnal keaktifan belajar

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa 21% atau 6 jurnal yang dianalisis peneliti membahas terkait pengaruh aplikasi quizizz terhadap meningkatnya keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian dari [Utami et al. \(2023\)](#) dan [Wahyuni \(2020\)](#) menunjukkan bahwa quizizz dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengerjakan dan menyelesaikan kuis yang diberikan guru. Didukung dengan hasil penelitian [Wahyuni \(2020\)](#) dimana pada siklus II siswa yang aktif mengerjakan kuis ke-3 sebanyak 7 (78%) siswa, sedangkan pada pertemuan ke-2 siswa yang aktif 8 (89%) siswa, rata-rata hasil observasi pada siklus II adalah 83,5%.

Hasil penelitian [Hidayat & Sridiyatmiko \(2022\)](#) membuktikan bahwa aplikasi quizizz dengan mode tim mampu meningkatkan kolaborasi antar kelompok dan membuat siswa aktif untuk berdiskusi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dibuktikan dengan keaktifan belajar IPS yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, pada prasiklus sebesar 44% meningkat menjadi 64% pada akhir siklus I, kemudian meningkat 92% pada Siklus II. Hasil penelitian yang dilakukan [Firmansyah et al. \(2021\)](#) membuktikan bahwa quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dibuktikan dengan meningkatnya keaktifan belajar siswa pada siklus

I yaitu 40%, mengalami peningkatan pada siklus II dengan hasil 50%, dan meningkat pada siklus III dengan hasil 60%.

Hasil penelitian [Suwartini et al. \(2022\)](#) menunjukkan bahwa quizizz dapat meningkatkan interaksi guru dan siswa. Dibuktikan dengan hasil penelitian pada siklus II yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan, siswa yang bertanya ada 8 (80%) anak, siswa yang memberikan respond dan menjawab pertanyaan ada 9 (90%) anak, dan siswa yang berani berpendapat ada 8 (80%) anak. Dan hasil penelitian yang dilakukan [Rahmawati at al. \(2021\)](#) membuktikan bahwa melalui quizizz keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yang dilihat pada saat siswa berlomba-lomba untuk menyelesaikan kuis dengan tujuan untuk mencapai peringkat tertinggi dan dengan nilai yang tinggi. Dibuktikan dengan aspek ketercapaian tujuan penggunaan media Quizizz, rata-rata skornya (3,28) dengan 'kategori baik'. Aspek keaktifan belajar siswa menggunakan media Quizizz, rata-rata skornya (3,6) termasuk kategori 'sangat baik'. Aspek sikap siswa terhadap penggunaan media Quizizz, rata-rata skornya adalah (3,46) termasuk kategori 'sangat baik'. Berikut gambar jurnal minat belajar siswa kelas IV, V, dan VI tahun 2020-2024.

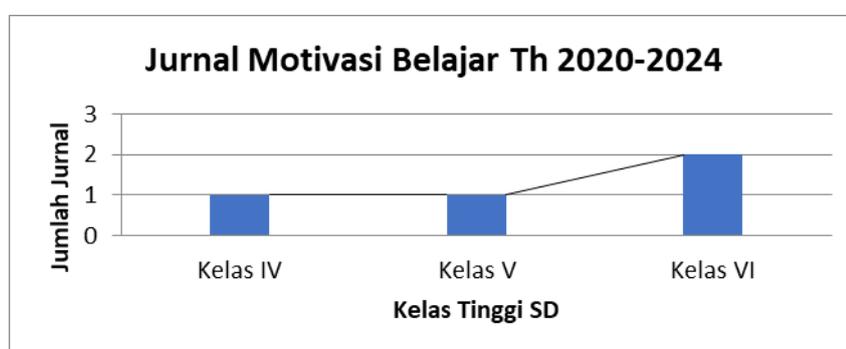


Gambar 3. Jurnal minat belajar

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa 11% atau 3 jurnal yang dianalisis peneliti membahas pengaruh aplikasi quizizz terhadap meningkatnya minat belajar siswa. Hasil penelitian [Wahyuni et al. \(2022\)](#) menunjukkan bahwa model pembelajaran quantum teaching and learning berbantu aplikasi quizizz dapat memfokuskan atau memusatkan konsentrasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Dibuktikan dengan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar

22,83, sedangkan nilai rata-rata posttest pada kelas dengan perlakuan khusus menggunakan model quantum teaching and learning dan media quizizz atau kelas eksperimen sebesar 60,48.

Hasil penelitian yang dilakukan [Hamid et al. \(2023\)](#) menunjukkan bahwa aplikasi quizizz mampu meningkatkan kemandirian siswa dengan kesiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar secara mandiri. Dibuktikan dengan hasil dari tableequal variences assumed yang menunjukkan nilai Sig. $0,005 < 0,05$, dan juga terlihat dari rata-rata kemandirian belajar pada strategi out door learning adalah 50,00. Selain itu, hasil penelitian [Hartini et al. \(2022\)](#) menunjukkan bahwa model pembelajaran inquiry based learning dengan media pembelajaran PPT dan Quizizz dapat menarik siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dibuktikan dengan hasil penelitian pada siklus II dimana siswa yang mengajukan pertanyaan sebanyak 14 atau 78% anak, (2) siswa yang menjawab pertanyaan sebanyak 14 atau 78% anak, dan (3) siswa yang berani mengemukakan pendapat sebanyak 15 atau 83% anak. Berikut gambar jurnal motivasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI tahun 2020-2024.

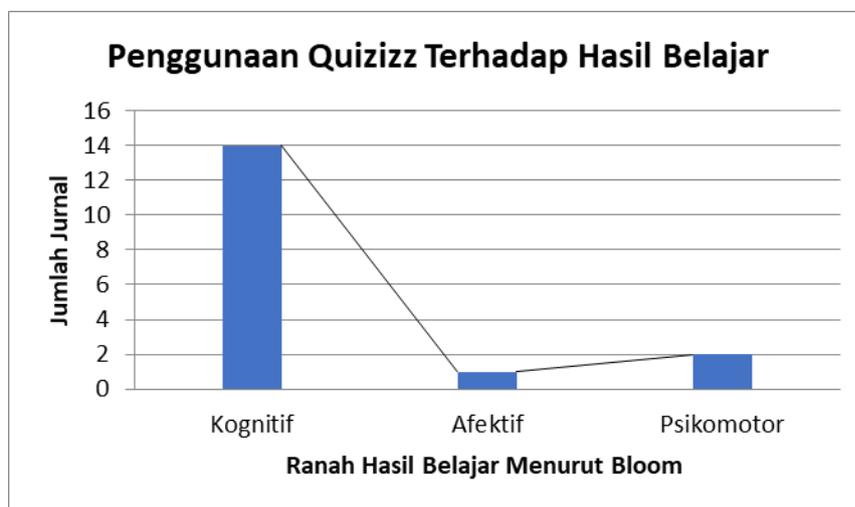


Gambar 4. Jurnal motivasi belajar

Gambar diatas menunjukkan bahwa terdapat 14% atau 4 jurnal yang telah dianalisis peneliti membahas terkait pengaruh aplikasi quizizz terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa. Hasil penelitian [Mutmainah & Qurrotaini \(2023\)](#) menyatakan bahwa fitur-fitur yang menarik dalam aplikasi quizizz seperti fitur lesson dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih bersemangat dan meningkatkan usahanya untuk mendapat nilai yang tinggi. Dibuktikan dengan hasil dari uji-t yang telah dilakukan mendapatkan nilai t-hitung sebesar 19,797 dengan probabilitas (Sig.) 0,000. Karena probabilitas (Sig.) $0,000 <$

0,05 maka H_0 Ditolak. Artinya terdapat pengaruh signifikan setelah menggunakan media Quizizz dengan fitur lesson.

Hasil penelitian (Dari, 2022) menunjukkan bahwa quizizz membuat siswa lebih tertantang untuk menyelesaikan kuis secepatnya untuk meraih peringkat dan nilai tertinggi, dengan begitu siswa lebih peduli dan mempunyai keinginan untuk mempelajari materi yang diberikan. Hasil penelitian Yustina & Muti'ah (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran ITC dengan quizizz dapat meningkatkan antusias dan keaktifan belajar siswa melalui pembelajaran yang meanrik. Dibuktikan dengan meningkatnya perolehan siklus I dengan hasil 77 dan meningkat pada siklus II dengan hasil 85. Selain itu, hasil penelitian Hidayat & Sridiyatmiko (2022) menunjukkan bahwa media quizizz dengan mode tim dapat menciptakan kolaborasi antar kelompok, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. dibuktikan dengan meningkatnya presentase motivasi belajar dengan perolehan hasil sebesar 40% pada prasiklus, meningkat menjadi 88% pada akhir siklus I, dan 92% pada akhir siklus II. Berikut gambar penggunaan quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas IV, V, dan VI.



Gambar 5. Indikator hasil belajar

Gambar diatas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran lebih sering digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Dari gambar diatas dapat diketahui bahwasanya terdapat 14 jurnal yang memiliki pendapat yang sama dimana dalam semua jurnal tersebut

menunjukkan bahwasanya aplikasi quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Hasil penelitian [Suwartini et al. \(2022\)](#) dan [Susanti et al. \(2021\)](#) membuktikan bahwa menggunakan media pembelajaran yang tepat, seperti aplikasi quizizz dapat memperkuat ingatan siswa, sehingga ilmu yang didapatkan dapat terekam lebih lama dalam ingatan siswa.

Dibuktikan dengan hasil penelitian [Suwartini et al. \(2022\)](#) yang menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I dimana hanya 6 (60%) siswa dari 10 siswa yang mendapatkan nilai \geq KKM dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 9 (90%) dari 10 anak yang mendapat nilai \geq KKM. Hasil penelitian [Hamid,et al. \(2023\)](#); [Hartini et al. \(2022\)](#); [Efrina \(2023\)](#); [Purwanti \(2023\)](#); [Wiratama \(2022\)](#) menunjukkan bahwa pembelajaran yang bermakna melalui aplikasi quizizz dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa dan berdampak pada respon siswa yang semakin aktif mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Dibuktikan dengan hasil penelitian [Wiratama \(2022\)](#) pada hasil evaluasi yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat 18 dari 22 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, setelah dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal diperoleh hasil presentase sebesar 84%, sehingga dapat disimpulkan bahwa game quizizz efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa kelas IV. Hasil penelitian yang dilakukan [Maharani et al. \(2023\)](#) dan [Sari et al. \(2023\)](#) membuktikan bahwa proses penilaian lebih bermakna bagi siswa dengan menggunakan media yang menarik seperti kuis inetraktif dan adanya hal tersebut meningkatkan semangat dan fokus siswa dalam menyelesaikan kuis yang diberikan, sehingga pengetahuan siswa mengalami peningkatan melalui informasi atau soal yang telah dikerjakannya.

Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian [Sari et al. \(2023\)](#) yang menunjukkan aspek pengetahuan pada siklus I didapatkan rata-rata 66,6% dan pada siklus II mengalami peningkatan, dimana 10 siswa dengan persentase 83,3% dengan kategori baik dan sangat baik dan 2 siswa yang lain dengan persentase 16,7% memiliki kategori kurang. Hasil penelitian yang dilakukan [Deviana & Sulistyani \(2021\)](#) dan [Salsabila et al. \(2022\)](#) membuktikan bahwa media yang menarik dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi belajar siswa, sehingga dapat

meningkatkan pengetahuan siswa melalui materi yang telah didapatkan selama proses pembelajaran. Dibuktikan dengan hasil penelitian dari [Deviana & Sulistyani \(2021\)](#) bahwa keefektifan penggunaan quizizz secara keseluruhan memperoleh hasil sebesar 88%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh [Sasongko et al. \(2020\)](#) membuktikan bahwa model pembelajaran CTL dan media pembelajaran quizizz mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami bacaan, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami isi bacaan. Dibuktikan dengan keberhasilan siswa dalam memahami bacaan pada siklus I adalah 63% yang termasuk dalam kategori 'kurang' dan mengalami peningkatan pada siklus II dimana terdapat peningkatan pada kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan dengan tingkat ketercapaian sebesar 92% dengan kategori 'sangat baik'. Hasil penelitian yang dilakukan oleh [Sari et al. \(2020\)](#) menunjukkan bahwa quizizz dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan atau menerapkan ide untuk menyelesaikan suatu permasalahan, dengan hal tersebut dapat melatih logika siswa untuk terbiasa aktif dalam berfikir. Dibuktikan dengan pelaksanaan implementasi media belajar berbasis game edukasi Quizizz pada siklus I memperoleh skor rata-rata 51,43 dan selanjutnya rata-rata di siklus II meningkat menjadi 91,90.

Berdasarkan pada gambar 5 dapat diketahui bahwa terdapat 1 jurnal yang membahas terkait pengaruh aplikasi quizizz terhadap meningkatnya hasil belajar siswa pada ranah afektif. Dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan [Sari et al. \(2023\)](#) yang dapat membuktikan bahwa media pembelajaran quizizz mampu meningkatkan kemauan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan juga dapat meningkatkan fokus siswa dalam menyimak materi pembelajaran, sehingga siswa mampu menanggapi, menjawab, dan bertanya terkait materi yang diberikan. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 70% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 86%.

Berdasarkan gambar 5 dapat dilihat bahwasanya terdapat 2 jurnal yang membahas terkait pengaruh aplikasi quizizz terhadap meningkatnya hasil belajar siswa pada ranah psikomotor. Hasil penelitian yang dilakukan oleh [Sari et al. \(2023\)](#) dan [Selina & Rambe \(2022\)](#) menunjukkan bahwa aplikasi quizizz sebagai alat

evaluasi dapat meningkatkan kemampuan preseptual siswa, dimana siswa mendapatkan stimulus atau perintah berupa soal yang tertera pada kuis dan siswa melakukan tindakan dalam bentuk menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar pada aspek keterampilan yang mendapatkan rata-rata 64% pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata 81%.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan analisis dan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 24 jurnal tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Keaktifan, Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi Pada Mata Pelajaran IPS. Dapat diketahui bahwa semua jurnal yang digunakan dalam penelitian memiliki pendapat yang sama, yaitu penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap meningkatnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Dibuktikan dengan presentase yang didapatkan mencapai 100%, yang artinya penggunaan quizizz berdampak pada meningkatnya keaktifan, minat, dan motivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari presentase yang didapatkan yaitu 100% dapat dibagi dalam 4 kategori, diantaranya (1) presentase jurnal yang setuju dengan pengaruh aplikasi quizizz terhadap meningkatnya keaktifan belajar IPS adalah 21%, (2) presentase jurnal yang menyatakan setuju dengan peningkatan motivasi belajar melalui penerapan aplikasi quizizz adalah 14%, (3) presentase jurnal yang setuju dengan pengaruh aplikasi quizizz terhadap meningkatnya minat belajar siswa adalah 11%, dan (4) presentase jurnal yang setuju dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan aplikasi quizizz adalah 54%. Penggunaan aplikasi quizizz dapat diterapkan oleh guru sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi yang dapat digunakan sebagai alternative solusi dalam upaya guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan bagi siswa dan tentunya siswa merasa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian terhadap 24 jurnal mengenai penggunaan aplikasi Quizizz, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas variabel yang diteliti,

tidak hanya terbatas pada keaktifan, minat, motivasi, dan hasil belajar, tetapi juga mencakup aspek kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta literasi digital siswa. Penelitian berikutnya juga dianjurkan menggunakan desain penelitian yang lebih beragam, seperti eksperimen murni, quasi-eksperimen, atau studi jangka panjang, agar efektivitas penggunaan Quizizz dapat diamati secara lebih mendalam. Selain itu, cakupan subjek penelitian dapat diperluas ke jenjang pendidikan lain maupun mata pelajaran yang berbeda guna melihat konsistensi pengaruh aplikasi tersebut dalam berbagai konteks pembelajaran. Penelitian lanjutan juga penting untuk membandingkan efektivitas Quizizz dengan media pembelajaran berbasis game edukasi lainnya seperti Kahoot, Wordwall, atau Educandy, sehingga dapat diketahui media mana yang paling relevan untuk meningkatkan hasil belajar. Di sisi lain, faktor pendukung dan penghambat penggunaan Quizizz juga perlu dikaji lebih dalam, termasuk ketersediaan perangkat, jaringan internet, serta kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi. Penelitian ke depan juga dapat mengintegrasikan Quizizz dalam model pembelajaran yang lebih kompleks, seperti Problem Based Learning atau Project Based Learning, untuk melihat perannya sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar media evaluasi. Selain itu, pengumpulan data kualitatif seperti wawancara dan observasi sangat dianjurkan agar diperoleh pemahaman lebih komprehensif mengenai persepsi dan pengalaman siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam proses belajar.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, D. (2007). *Metodologi Penelitian Sejarah*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Andriani, T. A., Hasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2022). Efektivitas Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Wora Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 102-108.
- Andy, D. S. P., Setiawan, F., & Naila, I. (2023). Studi Deskriptif: Evaluasi Pembelajaran Ips Sekolah Dasar Melalui Aplikasi Quizizz. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 747-757. Doi: <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1932>
- Dari, Y. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah*

Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).

- Deviana, T., & Sulistyani, N. (2021). Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Hots Berorientasi Kearifan Lokal Melalui Aplikasi Quizizz di Sekolah Dasar. *Primer: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (1), 159–173. Doi: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i1.817>
- Efrina, G. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Aplikasi Quizizz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5404-5413. Doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8610>
- Firmansyah, L. Y., Andriani, A., & Suliswati, L. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Edukasi Quiziz. *Prosiding Seminar Hasil PTK PPG FKIP*. 674-682.
- Hamid, A., Babo, R., & Shaleh, S. F. (2023). Pengaruh Metode Blended Learning Berbantuan Aplikasi Quiziz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Wilayah 1 Kecamatan Mallawa. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 55-63. Doi: <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v8i1.3068>
- Hartini, S., & Nugrahani, F. (2022). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Melalui Powerpoint dan Inquiry Based Learning di SDN Bulakrejo 02. *Educatif Journal of Education Research*, 4(4), 52-59. Doi: <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i4.126>
- Hasibuan, Z. A. (2007). *Metodologi Penelitian Pada Bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi : Konsep, Teknik, dan Aplikasi*. Jakarta: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia.
- Hidayat, ML, & Sridiyatmiko, G. (2022). Mode Tim Dalam Media Quizizz Mampu Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN Tanjunganom. *Prosiding Seri Ilmu Sosial dan Humaniora* , 3 , 110-118. Doi: <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.364>
- Isa, S. F. P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh Media Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 8(1), 24-29. Diperoleh dari: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony>
- Maharani, F., & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1-8.
- Mulyanti, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 64-73. Doi: <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>

- Mutmainah, M. P., & Qurrotaini, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Dengan Fitur Lesson Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 3656-3665. Doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10607>
- Purwanti, P. (2023). Pencarian Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Asean Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sanggrahan. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3 (1), 57-66. Doi: <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1995>
- Rahmawati, DF, Erviana, L., & Al Fath, AM (2021). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Media Quizizz Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(01), 1-7. Diambil dari <https://ejournal.stkippacitan.ac.id/ojs3/index.php/sjes/article/view/744>
- Salsabila, A. A, Istiyati, S., & Kamsiyati, S. Penerapan aplikasi quizizz sebagai media penilaian hasil belajar ips pembelajaran daring kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10 (3), 42-47. Doi: <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i3.64030>
- Sari, R. E, Fahrie, N., Ermawati, D., & Sa'diah, L. (2023). peningkatan hasil belajar siswa melalui media Quizizz berpadu video youtube pada siswa kelas IV sd 1 gamong. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 3 (1), 28-36. Doi: <https://doi.org/10.24176/jpi.v3i1.8456>
- Sasongko, V. G., & Sudaryanto, D. D. *Peningkatan Kemampuan Memahami Teks Melalui Pembelajaran Kontekstual dan Quizizz Materi IPS Pada Siswa Kelas IVB SD Kanisuis Sorowajan*. Prosiding Pendidikan Profesi Guru FKIP, Universitas, 1517-1525.
- Selian, F. H., & Rambe, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7370-7377. Diperoleh dari: <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/18577>
- Susanti, S., Raharjo, TJ, & Ngabiyanto, N. (2021). Pengembangan media video animasi terhadap pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsa berbantuan Quizizz. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5 (3), 502-508.
- Suwartini, S., Widayati, M., & Siwi, D. A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Problem Based Learning. *Edukatif Journal of Education Research*, 4(2), 57-65. Doi: <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i2.105>
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Quiziz Dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Journal*

of Education Research, 4(4), 2420-2425. Doi: <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.646>

Wahyuni, F. A., Oktavia, M., & Fakhrudin, A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Quantum Teaching and Learning Berbasis Gamification terhadap Minat Belajar Siswa. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 581-593. Doi: <https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.8557>

Wahyuni, S. (2020). Upaya Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Permainan Edukatif Quiziz. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 3, No. 4, hlm. 1587-1593). Doi: <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.55811>

Wiratama, NA (2022). Pengembangan Game Quizizz Subtema Keragaman Budaya Bangsa Pada Siswa Kelas IV SDN Wonotirto 05 Kabupaten: Game Quiziz untuk siswa kelas IV. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5 (1), 40-48. Doi: <https://doi.org/10.52060/pgsd.v5i1.892>

Yustina, A., & Muti'ah, T. (2023). Penerapan Teori Behavioristik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 661-665. Doi: <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i3.1002>