ARITMATIKA
E-ISSN: 2723-1046; P-ISSN: 2723-0627
Volume : 5, Nomor : 1
Juni, 2004

SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW : MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN QUIZIZZ YANG INOVATIF

[1]Laila Fitria Handayani, [2]Nurul Arfinanti
[1,2]UIN Sunan Kalijaga, Jl. Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
e-mail: lailafitriah701@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa melalui metode Systematic Literature Review (SLR). Penelitian ini menggunakan metode SLR untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari artikel-artikel ilmiah yang relevan, di mana SLR merupakan metode penelitian sistematis untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi semua penelitian yang tersedia terkait topik tertentu. Sampel analisis mencakup 15 jurnal ilmiah yang sudah terakreditasi SINTA terpublikasi dari rentang waktu 2020-2024, dan hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, mengurangi kebosanan, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, yang semuanya berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Hasil Belajar, Dampak Pendidikan

Abstract

This research aims to analyze the impact of using Quizizz learning media on student learning outcomes through the Systematic Literature Review (SLR) method. This research uses the SLR method to collect and analyze data from relevant scientific articles, where SLR is a systematic research method to identify, evaluate, and interpret all available research related to a particular topic. The analysis sample includes 15 SINTA-accredited scientific journals published from the 2020-2024 time span, and the results of the analysis show that the use of Quizizz Learning Media can help students understand learning materials, increase student engagement and motivation, reduce boredom, and create a fun learning environment, all of which have a positive impact on improving student learning outcomes. The results of this study show that the effective use of Quizizz learning media can improve student learning outcomes, although further research is needed to explore other factors that may affect the effectiveness of using Quizizz in learning.

Keywords: Learning media, Quizizz, Learning outcomes, Educational impact

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Quizizz adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif untuk siswa mereka. Salah satu hal istimewanya adalah kesenangan dalam belajar yang disediakannya, dengan fitur-fitur seperti permainan yang kompetitif dan pilihan musik latar yang menyenangkan. Ini membantu membuat pengalaman pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Perkembangan suatu bangsa tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologinya. Ilmu dan teknologi bersama-sama merupakan kekuatan yang dipergunakan untuk mengolah alam dan kebudayaan yang dalam

penerapan dan pengembangannya membutuhkan pengarahan dan penelitian (Arsy, 2020). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut kemampuan memanfaatkan informasi dan pengetahuan secara maksimal. Perkembangan teknologi dan informasi telah memungkinkan integrasi yang lebih efektif antara konsep matematika dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, melalui proses pendidikan, individu dapat menggali identitas dan potensi yang dimilikinya, yang secara sederhana dapat diartikan sebagai proses transfer pengetahuan.

Dalam konteks pembelajaran, khususnya matematika, penggunaan alat evaluasi yang tepat menjadi sangat penting untuk mengukur dan meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan alat penilaian formatif yang berdampak pada hasil belajar siswa. Ada berbagai teknologi yang dapat membantu guru dalam pengolahan nilai untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Saat ini, sudah tersedia banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru, seperti WhatsApp (WA), Google Drive, Geschool, KineMaster, Benime, Quizizz, dan aplikasi serupa lainnya. Pemilihan aplikasi tergantung pada prinsip kegunaannya, apakah hanya sebagai alat pembelajaran atau juga untuk evaluasi, kemudahan bagi siswa dan guru, serta masa manfaatnya.

Salah satu platform pembelajaran online yang mudah digunakan, andal, dan ideal bagi siswa yang terlibat dalam proses pendidikan adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif bagi siswa. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang menarik, seperti permainan kompetitif dan musik latar yang menyenangkan, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Selain itu, Quizizz juga dapat digunakan untuk menyusun penilaian yang lebih terjangkau dibandingkan dengan tes konvensional, sehingga lebih ekonomis bagi pelajar. Quizizz sangat menstimulasi dan memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan kepada pengguna. Penggunaan Quizizz juga mengatasi masalah biaya yang biasanya terkait dengan penggandaan soal pada setiap mata pelajaran, yang menjadi perhatian utama bagi guru. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Salsabila et al., 2020) permainan atau games adalah alat untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan tanpa mengorbankan pemahaman tentang konten, dan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi. Quizizz App adalah salah satu contoh game online yang dapat dijadikan alternatif untuk menyampaikan konten edukatif kepada siswa. Quizizz adalah salah satu konsep untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang efektif dalam memikat minat peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan penelitian (Mulyati & Evendi, 2020), penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, dari nilai rata-rata 63 pada siklus I menjadi 78 pada siklus II. Temuan lain oleh (Jong & Tacoh, 2024) menegaskan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz telah membawa dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kesimpulan ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar, namun perlu diperhatikan bahwa faktor-faktor seperti desain pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru juga turut memengaruhi hasil belajar siswa.

Quizizz digunakan sebagai alat evaluasi yang interaktif dan dapat meningkatkan rasa antusias siswa dalam pembelajaran. Meski demikian, untuk memastikan bahwa peningkatan hasil belajar benar-benar disebabkan oleh penggunaan Quizizz, diperlukan kajian lebih mendalam dan kritis. Faktor-faktor lain seperti metode pengajaran yang diterapkan oleh guru, materi pembelajaran, dan suasana kelas juga memainkan peran penting dalam hasil belajar siswa. Studi lebih lanjut yang mempertimbangkan variabel-variabel ini diperlukan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam konteks pembelajaran.

1. Tinjauan Pustaka

Media pembelajaran adalah salah satu aspek penting dalam metodologi pengajaran. Media ini berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang populer adalah Quizizz. Quizizz merupakan sebuah alat berbasis web untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Quizizz menawarkan berbagai keunggulan yang membuatnya menjadi alternatif terbaik sebagai media pembelajaran.

1. **Interaktivitas dan keterlibatan:** Quizizz memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif yang menggantikan cara lama kuis yang hanya melibatkan kertas dan pulpen. Sekarang siswa dapat mengerjakan kuis dengan memasukkan kode join di aplikasi Quizizz.
2. **Kemudahan Akses**: Quizizz dapat diakses melalui perangkat seluler, seperti ponsel pintar, yang merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

3. **Fitur Gamifikas**i: Elemen gamifikasi seperti poin, papan peringkat, dan avatar membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.
4. **Feedback instan dan analisis kinerja**: quiziz memberikan umpan balik langsung dan menyediakan data statistik tentang kinerja siswa yang dapat diunduh dalam format excel. Fitur "pekerjaan rumah" memungkinkan guru memberikan tugas evaluasi dengan batasan waktu tertentu.

Penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor:

1. **Peningkatan pemahaman materi**: Dengan latihan soal berulang dan umpan balik instan, siswa lebih mudah memahami materi.
2. **Motivasi belajar**: gamifikasi pada Quizizz meningkatkan motivasi intrinsik siswa, membuat mereka lebih antusias dalam mengerjakan tugas dan kuis.
3. **Pembelajaran aktif**: Quizizz mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mereka dan mengurangi pembelajaran pasif.
4. **Analisis kinerja**: data statistik yang disediakan oleh Quizizz membantu guru mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan memberikan bimbingan yang lebih tepat sasaran.

2. METODE PENELITIAN

1.3.2 Pendekatan penelitian

Artikel ilmiah ini disusun dengan metode Syatematic Literature Review (SLR). SLR atau Tinjauan Pustaka Sistematis adalah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi penelitian yang relevan terkait dengan topik tertentu. Tujuan utama dari SLR adalah untuk mengidentifikasi, menelaah, mengevaluasi, dan menginterpretasi semua penelitian yang tersedia dalam bidang fenomena tertentu, berdasarkan pertanyaan penelitian yang relevan. SLR memiliki beberapa tujuan, termasuk menentukan agenda penelitian, berkontribusi pada disertasi atau tesis, dan melengkapi proposal hibah riset. Ini merupakan pendekatan sistematis yang bertujuan untuk memahami dan menganalisis secara komprehensif literatur yang ada dalam area tertentu yang menjadi fokus penelitian.

1.3.3 Search Process

Proses Pencarian, atau yang juga dikenal sebagai prosedur pencarian, digunakan untuk mengumpulkan sumber-sumber yang relevan untuk menjawab Pertanyaan Penelitian (RQ) dan referensi terkait lainnya. Langkah ini melibatkan penggunaan mesin pencari (seperti Google Chrome) dan mengunjungi situs web http://googleschoolar.com. untuk data primer, sementara data sekunder dapat diakses melalui https://www.google.com.

1.3.4 Inclusion and Exclusion Criteria

Tahap ini bertujuan untuk menentukan apakah data yang ditemukan sesuai untuk digunakan dalam penelitian SLR atau tidak. Penelitian dianggap sesuai jika memenuhi kriteria-kriteria berikut:

1. Data yang digunakan berada dalam periode tahun 2020-2024.
2. Data diperoleh dari situs web http://google.scholar.com. dan https://www.google.com.
3. Data yang digunakan berkaitan secara langsung dengan sistem informasi.

1.3.5 Quality Assessment

Evaluasi kualitas artikel media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam rentang tahun 2020-2024 dapat dilakukan dengan mengacu pada beberapa kriteria berikut:

1. Q1 : Apakah artikel media tersebut diterbitkan dalam rentang tahun 2020–2024?
2. Q2 : Apakah artikel media menjelaskan peran Quizizz dalam konteks peningkatan hasil belajar siswa?
3. Q3 : Apakah artikel media menyajikan bukti empiris atau studi kasus yang mendukung efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa?

Tabel 1. Evaluasi Kualitas Artikel

No	Literatur dan Tahun	Q1 (2020-2024)	Q2 (Peran Quizizz)	Q3 (Bukti empiris)	Hasil
1.	(Mawaddah, A. W. A., Hidayat, M. T., Siti M, Amin, & Hartatik, 2021)	Ya	Ya	Ya	✓
2.	(Ratnawati, W., Retno, R. S., & Triastuti, 2024)	Ya	Ya	Ya	✓

3.	(Musbihin, & Marom, 2022)	Ya	Ya	Ya	✓
4.	(Nuriafuri, R., Sumarno, & Dwijayanti, 2024)	Ya	Ya	Ya	✓
5.	(Arrahim, Sugiharti, R. E., 2022)	Ya	Ya	Ya	✓
6.	(Lestari, F. A., Faridah, S. N., Maf'ulah, S., & Masruroh, 2023)	Ya	Ya	Ya	✓
7.	(Lestari. P., Setyawati, R. D., 2023)	Ya	Ya	Ya	✓
8.	(Halimah dkk., 2023)	Ya	Ya	Ya	✓
9.	(Ratnawati, W., Retno, R. S., & Triastuti, 2024)	Ya	Ya	Ya	✓
10.	(Mulyati, S., & Evendi, 2020)	Ya	Ya	Ya	✓
11.	(Hartini, Yuliana M, R., & Kusumowati, 2023)	Ya	Ya	Ya	✓
12.	(Situmeang, D. L., Ardiani, N., & Harahap, 2022)	Ya	Ya	Ya	✓
13.	(Faradina, E., Sisworo, & Hidayanto, 2022)	Ya	Ya	Ya	✓
14.	(Wardany, O. F., & Ulfa, 2022)	Ya	Ya	Ya	✓
15.	(Husna, A., Akram, Nasir, 2023)	Ya	Ya	Ya	✓

Tabel 1. Evaluasi Kualitas Literatur. Setiap pertanyaan di atas akan dinilai berdasarkan informasi yang tercantum dalam setiap literatur. 'Ya' akan diberikan jika literatur tersebut memenuhi syarat untuk dinilai sebagai kualitas yang baik, sedangkan 'Tidak' akan diberikan jika literatur tersebut tidak memenuhi syarat untuk dinilai sebagai kualitas yang baik.

1.3.6 Data Collection

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode Systematic Literature Review (SLR), yang mengandalkan data sekunder. Data sekunder dikumpulkan dari berbagai sumber literatur yang relevan, termasuk jurnal ilmiah, konferensi, laporan penelitian, dan sumber terpercaya lainnya yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2020-2024.

1. Identifikasi Database: Database seperti Google Scholar dan google diidentifikasi sebagai sumber literatur.
2. Formulasi Kata Kunci: Kata kunci dan istilah pencarian dikembangkan berdasarkan topik penelitian yaitu Quizizz.
3. Pencarian Literatur: Melakukan pencarian dalam database yang telah diidentifikasi dengan menggunakan kata kunci yang diformulasikan. Pencarian mencakup judul, abstrak, dan kata kunci dari artikel.
4. Screening Awal: Seleksi awal dilakukan berdasarkan judul dan abstrak untuk memastikan relevansi dengan topik penelitian.
5. Screening Kedua: Artikel yang lolos seleksi awal dibaca secara keseluruhan untuk memastikan kesesuaian dengan kriteria inklusi dan eksklusi.

1.3.7 Data Analysis

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode analisis konten. Proses ini mencakup langkah-langkah berikut:

1. Pengodean Data: Pertama-tama, artikel yang relevan dikumpulkan, kemudian dilakukan proses membaca menyeluruh dan pengodean. Pengodean adalah langkah di mana teks ditandai dengan kode yang merepresentasikan tema atau konsep tertentu. Kode-kode tersebut kemudian digunakan untuk mengorganisir dan mengelompokkan data.
2. Identifikasi Tema dan Pola: Setelah proses pengodean selesai, langkah berikutnya adalah mengidentifikasi tema dan pola yang muncul dari data yang telah dikumpulkan.
3. Sintesis Data: Tema-tema yang telah diidentifikasi kemudian disintesis untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Sintesis ini mencakup penjelasan rinci tentang bagaimana Quizizz digunakan, efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tantangan yang dihadapi, dan solusi yang diusulkan.

4. Penyajian Temuan: Hasil analisis konten disajikan dalam bentuk naratif yang terstruktur. Penyajian ini mencakup deskripsi tema utama dan subtema, serta kutipan langsung dari artikel yang mendukung temuan tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

RQ1 : Apakah saja artikel yang ditemukan dalam penelitian ini?

Hasil analisis beberapa artikel penelitian tentang media Quizizz untuk pembelajaran matematika yang berasal dari berbagai jurnal yang diperoleh dari google scholar dari rentang waktu 2020-2024 yang sudah terakreditasi SINTA ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Penelitian Media Quizizz dalam Pembelajaran Matematik

Penulis	Judul	Hasil Penelitian
Ashimatul Wardah Al Mawaddah, M Thamrin Hidayat, Siti M. Amin, Sri Hartatik	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SDIT Al Ibrah Gresik. Uji paired sample t-test dengan SPSS versi 25 menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, menandakan peningkatan signifikan. Hasil ini konsisten dengan penelitian Rohmatin (2020) dan Sunardi (2020), yang menemukan bahwa Quizizz meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa. Quizizz

		menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, membantu siswa lebih fokus dan semangat dalam belajar, yang akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Integrasi media pembelajaran inovatif seperti Quizizz sangat direkomendasikan untuk mencapai hasil pendidikan yang lebih baik.
Wiwik Ratnawati, Raras Setyo Retno, Nugrahaning Triastuti	Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pemanfaatan Media Quizizz Pada Siswa Kelas 5 SDN Wonosari 2	Penelitian di SDN Wonosari 2 menunjukkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan penggunaan media Quizizz secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V. Pada siklus I, hasil belajar rata-rata siswa mencapai 70 dengan 37,5% siswa yang tuntas. Setelah penerapan PBL yang lebih maksimal dan penggunaan Quizizz pada siklus II, hasil belajar rata-rata meningkat menjadi 86,25 dengan tingkat ketuntasan 87,5%. Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan antusiasme siswa. Temuan ini

		konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa PBL dan media interaktif seperti Quizizz dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Integrasi PBL dan Quizizz sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
Musbihin, Saiful Marom	Pengaruh Minat Pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Melalui Media Quizizz dan Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Matematika	Penelitian pada MTs Agung Alim Blado Tahun Ajaran 2020/2021 menegaskan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi memengaruhi hasil belajar siswa kelas VIII. Dari 33 responden, mayoritas memberikan respon positif, dengan 45,4% dalam kategori cukup, 42,4% dalam kategori baik, dan 6,1% dalam kategori sangat baik, sementara hanya 6,1% dalam kategori kurang. Uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa minat siswa pada evaluasi berbasis game edukasi memiliki pengaruh sebesar 16,9% terhadap hasil belajar. Temuan ini memberikan pemahaman penting tentang penggunaan media

		interaktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.
Rafika Nuriafuri, Sumarno, Ida Dwijayanti	Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Dalam Pembelajaran Literasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Sendangmulyo 02 Semarang	Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari SDN Sendangmulyo 02 Semarang bertujuan untuk memperoleh data kualitatif mengenai regulasi diri siswa kelas III. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap 30 siswa dan guru kelas. Observasi dilakukan dengan menggunakan Metode Penilaian Pembelajaran Literasi terhadap hasil belajar menggunakan aplikasi Quizizz. Hasil rangkuman data menunjukkan variasi skor pada delapan aspek regulasi diri siswa. Skor tertinggi diperoleh pada aspek 3, yaitu indikator motivasi diri dengan skor 9, sedangkan skor terendah diperoleh pada aspek 4, yaitu indikator kontrol atensi dengan skor 4. Analisis data juga menunjukkan persentase tertinggi pada aspek 3 (menggunakan aplikasi Quizizz) dan persentase terendah pada aspek 4

		(memahami struktur kalimat). Hasil gabungan beberapa aspek menunjukkan aspek 3 memiliki skor tertinggi sementara aspek 4 memiliki skor terendah.
Arrahim, Rini Endah Sugiharti, Hanayulianti	Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 dalam menguasai materi penyajian data. Hasil eksperimen dan tindakan kelas juga menunjukkan peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa dengan penggunaan Quizizz. Meskipun ada kendala seperti kurangnya fokus siswa dan manajemen waktu, solusi yang tepat dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran melalui Quizizz, yang memberikan keaktifan, kesenangan, dan hasil belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran.
Puji Lestari , Rina Dwi Setyawati & Fine Reffiane	Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil	Penerapan model PBL menggunakan Quizizz pada siswa kelas II SDN Peterongan meningkatkan

	Belajar Siswa Kelas II SD N Peterongan	hasil belajar dari 41% menjadi 87%, dengan rata-rata nilai meningkat dari 55 menjadi 90. Metode ini efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
Filliana Asri Lestari, Siti Nur Faridah, Syarifatul Maf'ulah, Faridatul Masruroh	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Kombinasi Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa	Instrumen tes hasil belajar divalidasi oleh guru matematika MI Sulaimaniyah Kauman Mojoagung dan terbukti valid dengan validitas tinggi. Uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,794, menandakan reliabilitas instrumen sangat tinggi. Data diperoleh dari siswa kelas VI-A MI Sulaimaniyah Kauman Mojoagung, dengan nilai rata-rata post-test sebesar 82,529, menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan media Quizizz. Uji hipotesis menunjukkan perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti pengaruh positif media Quizizz terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Nurul Halimah, Fifi Nofitri, Yanti Fitria	Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa	Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian formatif memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa yang menggunakan Quizizz lebih tinggi daripada mereka yang mengikuti penilaian formatif dengan tes tertulis. Temuan ini konsisten dengan studi sebelumnya yang menyoroti manfaat penggunaan aplikasi seperti Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran, Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan kinerja belajar mereka.
Wiwik Ratnawati, Raras Setyo Retno, Nugrahaning Triastuti	Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pemanfaatan Media	Penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas V dalam matematika melalui pendekatan pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan

	Quizizz Pada Siswa Kelas 5 SDN Wonosari 2	menggunakan media Quizizz. Siklus pertama menunjukkan peningkatan 50% dalam pemahaman siswa, tetapi tingkat ketuntasan belajar masih rendah. Namun, siklus kedua, dengan PBL yang ditingkatkan dan penggunaan Quizizz, menghasilkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 87,5%. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan memahami konsep matematika dengan lebih baik. Oleh karena itu, PBL dengan Quizizz dapat dianggap sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.
Sri Mulyati & Haniv Evendi	Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara	Hasil Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan proses siswa dalam pembelajaran yang mengimplementasikan Game Quizizz untuk

		materi Teorema Pythagoras. Rata-rata keterampilan proses meningkat dari 67 pada Siklus I menjadi 78 pada Siklus II, mencatat kenaikan sebesar 11%. Diagram hasil belajar menunjukkan peningkatan rata-rata post-test antara Siklus I dan Siklus II, dari 63 menjadi 78. Penggunaan Quizizz sebagai metode pembelajaran berbasis internet memungkinkan evaluasi tingkat penguasaan materi secara online dan dapat disimpan dalam aplikasi. Namun, kelemahan pembelajaran ini tergantung pada ketersediaan jaringan internet di lokasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan banyak manfaat dan kelebihan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, yang menyarankan perlunya pengembangan lebih lanjut baik dalam mata pelajaran matematika maupun bidang studi lainnya.
Hartini, Rahmi Yuliana M, dan Emi Kusumowati	Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil	Penggunaan aplikasi Quizizz dalam

	Belajar Matematika Pada Peserta Didik Di Man Kotabaru	pembelajaran matematika di kelas XI IPA 3 MAN Kotabaru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini terbukti dari hasil uji t yang menunjukkan bahwa nilai thitung (3,798705) lebih besar dari ttabel (2,030108), sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Koefisien determinasi menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik mencapai 86%, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI IPA 3 MAN Kotabaru dalam pembelajaran matematika.
Dina Lorenza Situmeang, Nunik Ardiani, & Sinar Depi Harahap	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika Di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang	Penelitian ini dilakukan di kelas X SMA Negeri 1 Kolang dengan fokus pada materi barisan dan deret aritmetika, menggunakan model pengembangan ADDIE. Analisis awal kebutuhan media pembelajaran berbasis video animasi dilakukan

		melalui wawancara dengan guru matematika dan siswa. Tahap desain melibatkan pemilihan platform Quizizz dan desain yang menarik. Pengembangan media dilakukan berdasarkan rancangan sebelumnya. Implementasi dilakukan setelah validasi oleh tim validator dan uji coba lapangan terhadap 34 siswa. Evaluasi meliputi analisis hasil validasi, respon siswa, pretest, posttest, dan uji N-Gain, menunjukkan keefektifan media dalam meningkatkan pembelajaran matematika. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Quizizz pada materi tersebut dinilai berhasil dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
Erta Faradina, Sisworo, & Erry Hidayanto	Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif STAD yang didukung oleh aplikasi Quizizz dalam pembelajaran trigonometri menunjukkan hasil yang menarik. Dengan pendekatan ini, siswa terlibat aktif dalam berbagai aktivitas

		pembelajaran, termasuk penyajian materi, kerjasama kelompok, dan kuis interaktif menggunakan Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Dengan fitur-fitur interaktifnya, Quizizz memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi trigonometri, yang tercermin dari peningkatan nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan potensi besar aplikasi Quizizz dalam mendukung pembelajaran matematika, khususnya dalam konteks pembelajaran kooperatif.
Ossy Firstanti Wardany & Dwi Arnia Ulfa	Efektivitas Game Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Jam pada Siswa Tunarungu	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif STAD yang didukung oleh aplikasi Quizizz dalam pembelajaran trigonometri menunjukkan hasil yang menarik. Dengan pendekatan ini, siswa terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, termasuk

		penyajian materi, kerjasama kelompok, dan kuis interaktif menggunakan Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Dengan fitur-fitur interaktifnya, Quizizz memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi trigonometri, yang tercermin dari peningkatan nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan potensi besar aplikasi Quizizz dalam mendukung pembelajaran matematika, khususnya dalam konteks pembelajaran kooperatif.
Asmaul Husna, Fuad Fauzan, Akram, Nasir, Nurwahida	Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Pembelajaran Matematika Kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros	Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Matematika di SMA Negeri 6 Maros signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelumnya, hanya 16,7% siswa mencapai ketuntasan belajar, namun setelah pengenalan Quizizz, persentase ini meningkat menjadi 41,7%, menunjukkan

		peningkatan sebesar 25%. Keberhasilan ini disebabkan oleh faktor-faktor seperti motivasi tambahan bagi siswa dan penyajian materi yang efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Matematika telah terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi siswa.

RQ2: Apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan media Quizizz dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional?

Tabel 3. Perbedaan hasil belajar siswa

No	Literatur dan Tahun	Partisipan	Kelompok Penggunaan Quizizz	Perbedaan Hasil Belajar
1.	(Mawaddah, A. W. A., Hidayat, M. T., Siti M, Amin, & Hartatik, 2021)	26	Quizizz lebih baik	Signifikan
2.	(Ratnawati, W., Retno, R. S., & Triastuti, 2024)	16	Quizizz lebih baik	Signifikan

3.	(Musbihin, & Marom, 2022)	33	Quizizz lebih baik	Signifikan
4.	(Nuriafuri, R., Sumarno, & Dwijayanti, 2024)	Ya	Quizizz lebih baik	Signifikan
5.	(Arrahim, Sugiharti, R. E., 2022)	25	Quizizz lebih baik	Signifikan
6.	(Lestari, F. A., Faridah, S. N., Maf'ulah, S., & Masruroh, 2023)	27	Quizizz lebih baik	Signifikan
7.	(Lestari. P., Setyawati, R. D., 2023)	34	Quizizz lebih baik	Signifikan
8.	(Halimah dkk., 2023)	30	Quizizz lebih baik	Signifikan
9.	(Ratnawati, W., Retno, R. S., & Triastuti, 2024)	16	Quizizz lebih baik	Signifikan
10.	(Mulyati, S., & Evendi, 2020)	28	Quizizz lebih baik	Signifikan
11.	(Hartini, Yuliana M, R., & Kusumowati, 2023)	36	Quizizz lebih baik	Signifikan
12.	(Situmeang, D. L., Ardiani, N., & Harahap, 2022)	34	Quizizz lebih baik	Signifikan
13.	(Faradina, E., Sisworo, & Hidayanto, 2022)	36	Quizizz lebih baik	Signifikan
14.	(Wardany, O. F., & Ulfa, 2022)	1	Quizizz lebih baik	Signifikan
15.	(Husna, A., Akram, Nasir, 2023)	24	Quizizz lebih baik	Signifikan

Dari data yang tertera dalam tabel di atas, terlihat bahwa dari 15 artikel terakreditasi SINTA yang sudah diselidiki, penggunaan media Quizizz dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini menegaskan

bahwa konsistensi dalam penerapan Quizizz setiap minggu berkontribusi pada peningkatan yang signifikan dalam pencapaian akademik siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media Quizizz tidak hanya efektif dalam meningkatkan interaksi antara siswa dan materi pembelajaran, tetapi juga mampu memberikan manfaat konkret dalam hal peningkatan prestasi akademik. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz secara teratur dapat dianggap sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran matematika.

RQ3: Apa saja keuntungan penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa selama?

Berdasarkan serangkaian temuan dari artikel SLR yang telah dijelaskan sebelumnya, penggunaan media pembelajaran Quizizz telah secara konsisten terbukti memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai konteks pembelajaran matematika. Temuan dari berbagai penelitian menyoroti berbagai keuntungan dari penggunaan Quizizz, termasuk peningkatan minat siswa terhadap materi pelajaran, pemberian umpan balik instan yang membantu memperbaiki pemahaman siswa secara langsung, kemampuan guru untuk mengukur kinerja siswa dengan lebih akurat, peningkatan motivasi siswa melalui aspek kompetisi, dan fleksibilitas waktu dan tempat dalam mengakses materi pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam berbagai metode pembelajaran, seperti Problem Based Learning (PBL), evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi, dan pembelajaran kooperatif, secara konsisten meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, temuan-temuan ini memberikan bukti yang kuat bahwa Quizizz adalah alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai konteks pembelajaran matematika dan sebaiknya dipertimbangkan sebagai strategi yang terintegrasi dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan tinjauan 15 artikel ilmiah/jurnal yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Aplikasi Quizizz merupakan solusi yang dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran matematika. Quizizz membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih interaktif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan Quizizz juga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan aktif, di

mana siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian hasil belajar mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Quizizz memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemajuan belajar siswa, terutama dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan temuan dalam artikel tersebut, saran untuk penelitian selanjutnya yang sesuai dengan hasil SLR di atas adalah sebagai berikut: melalui validasi lebih lanjut dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, serta mengadopsi pendekatan penelitian longitudinal untuk memeriksa keberlanjutan efek dari penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang. Dalam pemahaman lebih mendalam tentang efektivitas Quizizz, penelitian perlu mempertimbangkan konteks pembelajaran yang berbeda. Selain itu, menggali pandangan dan pengalaman guru serta orang tua terkait penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran akan memberikan wawasan tambahan yang berharga. Dengan mengintegrasikan temuan SLR dengan saran-saran penelitian tersebut, diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang efektivitas dan potensi penggunaan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, Pembimbing Bu Nurul Arfinanti, S.Pd.Si.,M.Pd. yang telah memberikan arahan dan bimbingannya untuk menyelesaikan penulisan jurnal ini, Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orangtua telah memberikan dukungan.

DAFTAR PUSTAKA

Arrahim, Sugiharti, R. E., & H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *6*(2).

Arsy, L. (2020). Hubungan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi. *Jurnal Biral Samtani Sains*, *4*(1).

Faradina, E., Sisworo, & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *7*(1), 51–65.

Hartini, Yuliana M, R., & Kusumowati, E. (2023). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap

Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Di MAN Kotabaru. *CENDEKIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *11*(1).

Husna, A., Akram, Nasir, & N. (2023). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Pembelajaran Matematika Kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros. *Jurnal Unismuh Makassar*, *12*(3).

Jong, A., & Tacoh, B. Y. T. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *12*(1).

Lestari, F. A., Faridah, S. N., Maf'ulah, S., & Masruroh, F. (2023). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Kombinasi Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, *7*(1), 27–37.

Lestari. P., Setyawati, R. D., & R. F. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD N Peterongan. *SANTIKA*, *7*(2).

Mawaddah, A. W. A., Hidayat, M. T., Siti M, Amin, & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5).

Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(1).

Musbihin, & Marom, S. (2022). Pengaruh Minat Pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Melalui Media Quizizz Dan Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, *3*(2).

Nuriafuri, R., Sumarno, & Dwijayanti, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Dalam Pembelajaran Literasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Sendangmulyo 02 Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(1).

Ratnawati, W., Retno, R. S., & Triastuti, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pemanfaatan Media Quizizz Pada Siswa Kelas 5 SDN Wonosari 2. *Jurnal Pendidikan Guru*, *5*(1), 14–25.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, *4*(2).

Situmeang, D. L., Ardiani, N., & Harahap, S. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika Di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, *5*(3).

Wardany, O. F., & Ulfa, D. A. (2022). Efektivitas Game Quizziz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Jam pada Siswa Tunarungu. *JURNAL ORTOPEDAGOGIA*, *8*(1).