



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025 Halaman 860 - 867

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penggunaan Media Pembelajaran “Quizizz” dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar

Muhamad Fakhriyendi Rizkullah^{1✉}, Moh. Sahlan², Dwi Puspitarini³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kiai Haji Achamd Siddiq Jember^{1,2,3}

E-mail: fakhririzkullah1@gmail.com¹, mohsahlan@lecturer.uinkhas.ac.id², puspita@uinkhas.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut pendidikan di Sekolah Dasar untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi penggunaan aplikasi Quizizz terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat SD. Kajian ini menggunakan metode studi literatur dengan menganalisis sepuluh artikel ilmiah yang relevan dan terpublikasi dalam lima tahun terakhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, motivasi, dan keaktifan siswa dalam berbagai mata pelajaran seperti Matematika, IPA, IPS, dan PPKn. Fitur gamifikasi dalam Quizizz, seperti leaderboard, waktu, dan skor otomatis, menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Selain itu, guru merasa terbantu dalam pelaksanaan evaluasi karena sistem Quizizz mampu menyajikan analisis hasil belajar secara real-time. Namun, tantangan seperti keterbatasan perangkat dan literasi digital masih perlu diatasi. Oleh karena itu, Quizizz dinilai layak dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran digital yang inovatif dan adaptif, dengan dukungan infrastruktur dan pelatihan guru yang memadai.

Kata Kunci: Media pembelajaran digital, Quizizz, pembelajaran interaktif

Abstract

The advancement of digital technology demands elementary education integrate interactive learning media that enhances instructional effectiveness. This study aims to analyze the contribution of Quizizz as a learning application to improving the quality of teaching and learning at the elementary level. A literature review method was employed by analyzing ten relevant scholarly articles published within the last five years. The findings indicate that Quizizz has a positive impact on student learning outcomes, motivation, and engagement across various subjects such as Mathematics, Science, Social Studies, and Civic Education. Gamification features in Quizizz such as leaderboards, timers, and automatic scoring create a competitive yet enjoyable learning environment. Additionally, teachers benefit from its real-time result analysis, which simplifies the assessment process. However, challenges such as limited access to digital devices and low digital literacy remain obstacles. Therefore, Quizizz is considered a promising and adaptive digital learning tool, provided it is supported by adequate infrastructure and teacher training programs.

Keywords: Digital learning media, Quizizz, interactive learning

Copyright (c) 2025 Muhamad Fakhriyendi Rizkullah, Moh. Sahlan, Dwi Puspitarini

✉Corresponding author :

Email : fakhririzkullah1@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 4 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, dunia pendidikan mengalami transformasi signifikan, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses belajar-mengajar. Revolusi industri 4.0 telah mengubah paradigma pendidikan tradisional menjadi lebih modern dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Snyder, 2019) Guru tidak lagi hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan interaktif berbasis teknologi digital (Yustina & Khosiyono, 2023a).

Salah satu tuntutan pendidikan abad ke-21 adalah integrasi media pembelajaran digital yang tidak hanya meningkatkan efisiensi penyampaian materi, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran (Annisa & Erwin, 2021) Aplikasi berbasis gamifikasi menjadi pilihan populer karena menawarkan kombinasi antara hiburan dan pendidikan. Quizizz merupakan salah satu platform berbasis permainan edukatif yang banyak digunakan dalam pembelajaran karena memiliki fitur interaktif seperti kuis real-time, skor otomatis, leaderboard, dan desain visual yang menarik (Al Mawaddah et al., 2021a).

Meskipun pembelajaran tatap muka telah kembali diterapkan pasca-pandemi, kebutuhan akan media pembelajaran digital tetap tinggi. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya kesadaran pendidik akan manfaat teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan responsif (Andy et al., 2023a) Quizizz dinilai mampu menjawab tantangan ini karena tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran aktif yang mendorong kolaborasi, kompetisi sehat, dan keterlibatan siswa

Beberapa penelitian menunjukkan dampak positif penggunaan Quizizz terhadap proses dan hasil belajar siswa. (Maharani et al., 2023) menyatakan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan nilai post-test siswa secara signifikan. Begitu pula dengan penelitian. (Wahyuillahi et al., 2021) yang menemukan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz memperoleh nilai rata-rata post-test yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Quizizz juga mendorong peningkatan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring maupun luring (Desi Nursyifa Ramdhani et al., 2023).

Tidak hanya sebagai alat evaluasi, Quizizz juga digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. (Juhaeni et al., 2023) mengembangkan media pembelajaran berbasis Quizizz yang telah divalidasi dan dinilai sangat layak digunakan di kelas. Guru juga merasa terbantu karena fitur-fitur dalam Quizizz memungkinkan mereka menyusun soal secara efisien dan memantau capaian belajar siswa secara real-time (Adityawarman et al., 2022)

Selain itu, perkembangan pembelajaran digital tidak dapat dilepaskan dari meningkatnya literasi digital di kalangan peserta didik. Menurut (Astuti et al., 2024), siswa saat ini sudah terbiasa dengan perangkat teknologi dan cenderung lebih responsif terhadap media interaktif dibandingkan media konvensional. Penggunaan Quizizz menjadi relevan karena menyatu dengan keseharian digital siswa, yang juga memungkinkan terjadinya personalisasi dalam belajar melalui umpan balik instan dan pengulangan soal.

Lebih lanjut, pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz juga sejalan dengan pendekatan student-centered learning yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. (Snyder, 2019) Model ini memberikan ruang eksplorasi yang luas bagi siswa untuk belajar mandiri, sekaligus meningkatkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Dengan demikian, Quizizz bukan hanya menjadi alat bantu, tetapi juga bagian integral dari desain pembelajaran inovatif yang mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai hasil studi mengenai penggunaan Quizizz dalam pembelajaran di tingkat SD melalui pendekatan kajian literatur. Kajian ini diharapkan dapat memberikan

gambaran menyeluruh mengenai efektivitas, manfaat, serta tantangan penggunaan Quizizz, sehingga dapat menjadi referensi bagi guru, peneliti, dan pengembang media pembelajaran dalam memilih dan mengintegrasikan media digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoritik, tetapi juga manfaat praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, adaptif, dan menyenangkan di lingkungan Sekolah Dasar.

METODE

Artikel ini disusun dengan menggunakan metode kajian pustaka (*literature review*), yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis temuan dari berbagai penelitian sebelumnya mengenai penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Pendekatan yang digunakan adalah studi literatur dan analisis isi (*content analysis*), mengacu pada kerangka dari (Prasela et al., 2020) yang mencakup empat tahapan: pengumpulan artikel, reduksi artikel, analisis dan sintesis temuan, serta penyusunan artikel ilmiah.

Tahap pertama adalah pemilihan topik, yaitu tentang efektivitas media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa di tingkat SD. Pencarian artikel dilakukan melalui Google Scholar, ResearchGate, ScienceDirect, serta jurnal nasional terindeks SINTA, menggunakan kata kunci seperti *Quizizz*, *digital learning media*, *interactive learning*, *student motivation*, dan *elementary education*. Dari proses pencarian dan seleksi, diperoleh 10 artikel utama yang relevan dan memenuhi kriteria: terbit dalam rentang lima tahun terakhir (2020–2025), memuat data empiris, dan secara langsung membahas penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar. Artikel yang terpilih kemudian dianalisis untuk disintesis, dengan menekankan aspek hasil belajar, motivasi, keaktifan siswa, dan kemudahan guru dalam evaluasi pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk merangkum kontribusi ilmiah yang telah ada dan memberikan pemetaan awal mengenai potensi serta tantangan penggunaan Quizizz dalam lingkungan pembelajaran dasar. Temuan dari kajian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru, peneliti, dan pengembang media pembelajaran digital.

Artikel yang di analisis dan menjadi bahan kajian pada penulisan ini bisa dilihat di tabel 1 terdapat 10 artikel yang menjadi bahasan kajian;

Tabel 1. 10 Artikel Bahan Kajian

No	Penulis & Tahun	Judul Pendek Penelitian	Fokus Kajian	Hasil Utama
1	Maharani et al. (2023)	Pengaruh Quizizz terhadap Hasil Belajar IPS	Nilai siswa SD dalam pembelajaran IPS	Nilai meningkat dari 50,00 menjadi 82,80
2	Wahyuillahi et al. (2021)	Pengaruh Quizizz dalam Pembelajaran Daring	Hasil belajar IPA secara daring	Posttest kelas eksperimen: 95,27
3	Utomo (2020)	Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Quizizz	Keaktifan siswa di kelas	Keaktifan tinggi meningkat dari 10% ke 43%
4	Juhaeni et al. (2023)	Pengembangan Media Matematika berbasis Quizizz	Validasi media interaktif Matematika	Sangat layak digunakan
5	Yustina & Cahyo (2023)	Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar	Aspek afektif (motivasi siswa)	Nilai motivasi naik dari 67 ke 85

6	Putri Andy et al. (2023)	Efektivitas Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran IPS	Efisiensi guru dan kenyamanan siswa	Evaluasi lebih cepat dan menyenangkan
7	Riyadi & Wibawa (2024)	Pengembangan Media PPKn Interaktif dengan Quizizz	Nilai-nilai abstrak dalam PPKn	Meningkatkan pemahaman dan interaktivitas
8	Wardah et al. (2021)	Quizizz dalam Pembelajaran Matematika Daring	Peningkatan hasil belajar daring	Nilai naik dari 65,19 ke 88,08
9	Annisa & Erwin (2021)	Penerapan Quizizz untuk Evaluasi IPA	Hasil belajar IPA	Posttest kelas eksperimen lebih tinggi
10	Nurjanah & Rahayu (2025)	Kajian Sistematis Quizizz dalam Pendidikan Dasar	Sintesis 24 artikel	Quizizz tingkatkan hasil belajar & motivasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar menunjukkan tren positif dalam berbagai konteks pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian Fitri Maharani, Erlisnawati, dan Mahmud Alpusari (Maharani et al., 2023), yang menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPS meningkatkan nilai rata-rata siswa secara signifikan dari 50,00 menjadi 82,80. Selain peningkatan nilai, hasil uji N-Gain sebesar 64% mengindikasikan efektivitas tinggi media ini dalam mendukung pemahaman konsep. Quizizz dalam studi ini digunakan sebagai alat evaluasi di akhir pembelajaran dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa di kelas.

Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Hendro Utomo, yang berfokus pada peningkatan keaktifan siswa. Sebelum penerapan Quizizz, mayoritas siswa cenderung pasif, tetapi setelah siklus pembelajaran, siswa dengan keaktifan tinggi meningkat dari 10% menjadi 43,33%. (Utomo, 2020) Ini menandakan bahwa unsur gamifikasi dalam Quizizz, seperti poin, waktu, dan kompetisi antar siswa, mendorong partisipasi aktif dan menjadikan proses belajar lebih dinamis.

Efektivitas Quizizz tidak hanya terbatas pada aspek keaktifan, tetapi juga mencakup pencapaian akademik dalam pembelajaran daring, sebagaimana ditunjukkan oleh (Wahyuillahi et al., 2021). Dalam studi kuasi-eksperimen terhadap siswa kelas V, kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 95,27, jauh melampaui kelas kontrol. Perbedaan gain score yang signifikan juga membuktikan bahwa Quizizz membantu siswa menyerap materi dengan lebih baik, terutama dalam kondisi pembelajaran jarak jauh.

Mengembangkan potensi Quizizz sebagai media e-learning juga dilakukan oleh Juhaeni dkk dalam pembelajaran Matematika. (Juhaeni et al., 2023) Mereka menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan kuis berbasis Quizizz yang divalidasi oleh ahli dengan hasil sangat layak digunakan. Penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz tidak hanya cocok untuk evaluasi, tetapi juga efektif sebagai media pembelajaran interaktif, terutama dalam pelajaran yang menuntut logika dan pemecahan masalah seperti Matematika.

Menariknya, Quizizz juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif siswa. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Armi Yustina dan Banun Havifah Cahyo, yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dari kategori tinggi (nilai 67) menjadi sangat tinggi (nilai 85) setelah dua siklus pembelajaran menggunakan Quizizz. Dalam situasi menjelang ujian akhir, motivasi belajar yang tinggi sangat krusial, dan Quizizz terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. (Yustina & Khosiyono, 2023)

Selain meningkatkan motivasi dan hasil belajar, kemudahan teknis dalam penggunaan Quizizz juga menjadi nilai tambah. Penelitian Dimontiq Salsabilla Putri Andy menegaskan bahwa guru merasa terbantu karena tidak perlu melakukan penilaian manual, dan siswa merasa lebih nyaman dengan kuis berbasis aplikasi. Di kelas V SD Hidayatul Ummah, penerapan Quizizz membuat proses evaluasi IPS berjalan lancar dan lebih efisien, serta menumbuhkan antusiasme siswa dalam menyelesaikan soal. (Andy et al., 2023)

Dalam konteks pembelajaran daring yang menjadi kebutuhan selama pandemi, Quizizz tetap relevan dan mampu diandalkan. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Ashimatul Wardah Al Mawaddah dkk. pada mata pelajaran Matematika di SDIT Al Ibrah Gresik. Penggunaan Quizizz menghasilkan peningkatan nilai rata-rata dari 65,19 menjadi 88,08, dan analisis statistik menunjukkan bahwa perbedaan ini signifikan. Quizizz terbukti sebagai solusi alternatif yang efektif saat pembelajaran dilakukan secara daring. (Al Mawaddah et al., 2021b)

Pengaruh positif juga terlihat dalam mata pelajaran IPA sebagaimana dibuktikan oleh Rahma Annisa dan Erwin. Dengan pendekatan quasi-eksperimen, mereka membuktikan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan Quizizz memperoleh nilai posttest yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan siswa di kelas kontrol. Aplikasi ini terbukti tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mempercepat proses evaluasi. (Wibawa, 2024)

Kemudian yang Terakhir menurut Adityawarman dkk. menekankan efektivitas Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dalam risetnya, penggunaan Quizizz berdampak positif terhadap antusiasme belajar, pemahaman mandiri siswa, serta kemampuan manajemen waktu. Kuis interaktif ini juga membantu guru mengamati secara real-time perkembangan tiap siswa melalui fitur analisis hasil, membuat proses evaluasi menjadi lebih efisien dan menyenangkan (Adityawarman et al., 2022)

Dari berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quizizz memiliki sejumlah kelebihan yang membuatnya unggul sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar melalui unsur permainan, dan membantu guru menghemat waktu dalam evaluasi. Selain itu, tampilannya yang menarik serta kemudahan akses dari berbagai perangkat membuatnya cocok digunakan dalam pembelajaran baik daring maupun luring.

Berdasarkan hasil telaah terhadap sepuluh artikel ilmiah, implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar secara umum memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Peningkatan paling mencolok terlihat pada hasil belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz, seperti yang juga ditemukan oleh Indriani, yang menyatakan bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika, tetapi juga aspek resiliensi diri siswa. Selain berdampak pada hasil akademik, Quizizz juga berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa. (Indriani et al., 2024)

Fitur-fitur gamifikasi seperti poin, batas waktu, efek suara, serta leaderboard menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Temuan ini selaras dengan penelitian Sitorus & Santoso, yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz pada masa pandemi meningkatkan fokus, semangat, dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran daring. Bahkan pada jenjang SMA, siswa merasa proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini diperkuat oleh fitur gamifikasi seperti leaderboard, timer, dan efek suara yang membuat pengalaman belajar terasa seperti bermain game. (Sitorus & Santoso, 2022)

Kemudian melihat lebih jauh lagi, Wihartanti dkk membuktikan bahwa Quizizz mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa melalui model pembelajaran berbasis smartphone, yang dalam konteks SD dapat disesuaikan dengan pendekatan yang lebih sederhana namun tetap interaktif. Artinya, penerapan Quizizz pada jenjang SD juga dapat membuka peluang penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi, bukan sekadar hafalan. (Wihartanti et al., 2019)

Namun, meskipun memiliki banyak keunggulan, implementasi Quizizz di lapangan tidak terlepas dari tantangan. 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. (Nizaruddin et al., 2021) 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 sebelumnya.

Dari hasil dan pembahasan di atas bisa diketahui banyak penelitian terdahulu yang masih bersifat eksperimen terbatas di satu konteks mata pelajaran atau satu jenjang pendidikan saja. Perbedaan pendekatan ini memberikan nilai tambah berupa keluasan cakupan dan fleksibilitas rekomendasi. Kesimpulan dari pembahasan ini adalah bahwa Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan siswa, serta kualitas penilaian guru. Namun keberhasilan tersebut tetap memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pelatihan guru, penyediaan perangkat, serta integrasi kurikulum yang adaptif terhadap penggunaan teknologi.

Dengan memperhatikan hasil-hasil tersebut, analisis ini menegaskan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang selaras dengan kebutuhan pendidikan di era modern. Implementasinya yang efektif, fleksibel, dan menarik, membuatnya cocok digunakan dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar. Akan tetapi, kesuksesan penerapannya tetap memerlukan dukungan dari banyak pihak baik sekolah, guru, maupun orang tua dalam hal penyediaan sarana, pelatihan, dan literasi teknologi. Maka dari itu, penggunaan Quizizz ke depannya tidak hanya perlu diperluas, tetapi juga disertai dengan penguatan kapasitas teknis bagi seluruh ekosistem pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap sepuluh artikel ilmiah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dari aspek kognitif, afektif, hingga psikomotorik. Quizizz terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, memotivasi keaktifan, serta mendukung evaluasi formatif guru secara efisien melalui fitur otomatis dan gamifikasi yang interaktif. Keunggulan ini menjadikan Quizizz relevan tidak hanya dalam pembelajaran daring, tetapi juga efektif diintegrasikan dalam pembelajaran luring sebagai alat bantu yang menyenangkan dan adaptif. Meskipun demikian, keberhasilan implementasi Quizizz sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur digital, pelatihan guru, dan dukungan sekolah. Studi ini memperluas cakupan dari penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada satu mata pelajaran atau jenjang pendidikan, dengan menghadirkan pendekatan literatur sistematis lintas pelajaran pada jenjang SD. Oleh karena itu, temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam merancang strategi pembelajaran digital yang lebih luas, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Moh Sahlan dan Dr. Dwi Puspita Rani selaku dosen pengampu mata kuliah *Desain Pengembangan Media IT* atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang telah diberikan selama proses penulisan artikel ini. Ilmu, masukan, dan diskusi yang telah diberikan sangat berperan dalam penyusunan kajian ini. Semoga karya ini dapat menjadi kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021a). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021b). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Andy, D. S. P., Setiawan, F., & Naila, I. (2023a). STUDI DESKRIPTIF: EVALUASI PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR MELALUI APLIKASI QUIZIZZ. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 747–757. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1932>
- Andy, D. S. P., Setiawan, F., & Naila, I. (2023b). STUDI DESKRIPTIF: EVALUASI PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR MELALUI APLIKASI QUIZIZZ. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 747–757. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1932>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Astuti, M., Hapipah, N., Nuha, F. K., & Kinanti, S. S. (2024). *PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI PENDUKUNG MEDIA PEMBELAJARAN IPAS YANG MENARIK DI SEKOLAH DASAR*. 09.
- Desi Nursyifa Ramdhani, Syifa Dilla Khansa, & Prihantini Prihantini. (2023). Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.548>
- Indriani, A., Djafar, S., S. P., & Nurdin, N. (2024). Literatur Review: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Resiliensi Diri pada Pembelajaran Matematika. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(2), 287–299. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.634>
- Juhaeni, J., Pratiwi, N. O. D., Luthfiyah, R., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD/MI. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i1.107>
- Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.133>
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- Prasela, N., Witarsa, R., & Ahmadi, D. (2020). KAJIAN LITERATUR TENTANG HASIL BELAJAR KOGNITIF MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 209–216. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1218>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>

867 *Penggunaan Media Pembelajaran ‘Quizizz’ dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar – Muhammad Fakhriyendi Rizkullah, Moh. Sahlan, Dwi Puspitarini*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201>

Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37–43.
<https://doi.org/10.51651/jkp.v1i3.6>

Wahyuillahi, N. I., Nawawi, I., & Mahanani, P. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar pada Muatan PKn Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 597–604.
<https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p597-604>

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

Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Aji, B. (2019). *PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE DALAM MEMBANGUN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA*.

Yustina, A., & Khosiyono, B. H. C. (2023a). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 593–598.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.977>

Yustina, A., & Khosiyono, B. H. C. (2023b). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 593–598.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.977>