



Pemanfaatan Fitur Gamifikasi pada Quizizz untuk Menarik Minat Belajar Siswa di Era Digital

Corry Anitaskia Agustina¹, Dian Ayu Pratama², Dita Aulia Al-Zamzami³, Fari' Nur 'Abidah⁴

^{1,2,3,4}Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Email: ¹corry.anitaskia.2501316@students.um.ac.id, ²dian.ayu.2501316@students.um.ac.id,

³dita.aulia.2501316@students.um.ac.id, ⁴fari.nur.2501316@students.um.ac.id

Informasi Artikel

Submitted: 18-05-2026

Accepted: 06-07-2026

Published: 15-07-2026

Keywords:

Minat Belajar

Gamification

Quizizz

Abstract

This study was motivated by the growing use of technology-based learning media. However, in reality, there are students who are inactive and easily bored during the learning process. This study employed a Systematic Literature Review (SLR) method by analyzing previous studies that were relevant to the research objective, namely the use of gamification features on Quizizz to increase students' interest in learning in the digital age. This research is guided by three research questions: (1) Educational level that implement Quizizz; (2) The impact of Quizizz on learning motivation; (3) The most frequent subjects that uses Quizizz. The research was conducted by identifying 206 articles from 2020 to 2026, followed by screening based on titles and abstracts. Articles that did not exist in the inclusion criteria were excluded, leaving 78 articles. Subsequently, a feasibility assessment was conducted through a full reading of the articles, and in the final stage, 25 relevant articles were selected. The research results indicate that the educational level with the highest implementation rate is senior high school at 56%. The impact of Quizizz use on student learning motivation is 44%, and the most frequent subject using Quizizz is social studies with a percentage of 32%. Thus, based on the 25 identified articles, the use of Quizizz has been proven to have a positive impact on student learning motivation in the digital age.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya penggunaan media pembelajaran berdasar teknologi yang semakin berkembang, namun pada kenyataannya masih ada siswa yang kurang aktif dan mudah merasa bosan saat mengikuti kegiatan belajar. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan mengupas studi terdahulu yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu tentang pemanfaatan fitur gamifikasi pada Quizizz untuk meningkatkan minat belajar siswa di era digital. Penelitian ini dipandu oleh tiga pertanyaan penelitian (RQ), yaitu: (1) jenjang pendidikan yang mengimplementasikan Quizizz, (2) pengaruh Quizizz terhadap motivasi belajar, dan (3) mata pelajaran yang sering menggunakan Quizizz. Penelitian dilakukan dengan mengidentifikasi sebanyak 206 artikel dari tahun 2020 sampai 2026 kemudian dilakukan screening dari judul dan abstrak. Artikel yang tidak terpenuhi kriteria inklusi dieksklusi sehingga tersisa 78 artikel. Selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan melalui bacaan artikel yang lengkap, dan pada tahap akhir ditetapkan 25 artikel yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan jenjang pendidikan yang paling banyak mengimplementasikan ada di jenjang SMA dengan persentase 56%. Pengaruh penggunaan Quizizz pada motivasi belajar adalah 44%, dan mata pelajaran yang paling sering menggunakan Quizizz adalah ilmu sosial dengan persentase 32%. Oleh karena itu, berdasarkan 25 artikel yang telah diidentifikasi, penggunaan Quizizz memiliki dampak positif pada motivasi belajar siswa di era digital.

Kata Kunci: Minat Belajar, Gamification, Quizizz.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah bagian dari proses Pendidikan yang memiliki fungsi sebagai penyampaian materi dari guru kepada siswa. Menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materinya lebih jelas, sistematis, serta menarik, sehingga memberikan kemudahan pada siswa untuk memahami, memperluas wawasan, dan menumbuhkan rasa keinginan siswa untuk tetap terus belajar. Media pembelajaran juga memiliki banyak manfaat, seperti contoh mengurangi kesenjangan pemahaman. Selain itu, media belajar dapat memberikan motivasi dan memperbaiki gaya belajar sehingga aktivitas belajar jadi lebih efektif [1].

Pendidikan di zaman sekarang lebih banyak memakai inovasi digital dan komunikasi untuk memperbaiki mutu dan standar pendidikan [2]. Teknologi dapat membantu mengatasi banyak masalah pendidikan, terutama yang terkait dengan kegiatan pembelajaran. Selain itu, inovasi yang banyak digunakan oleh guru adalah adanya pemanfaatan sarana pembelajaran [3]. Media pembelajaran adalah piranti yang dipakai untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan sarana dalam proses belajar diharapkan mampu membuat suasana kelas menjadi lebih mendukung serta meningkatkan fokus dan perhatian siswa dalam belajar.

Permainan edukasi adalah media pembelajaran yang menggabungkan permainan dan materi Pendidikan untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, hal ini mencakup penggunaan perangkat lunak permainan pada computer maupun smartphone [2]. Salah satu game edukasi yang ramai dipakai saat ini adalah Quizizz. Quizizz sendiri adalah platform pendidikan berdasar game yang memberi aktivitas pembelajaran interaktif melalui kelas virtual sehingga proses belajar jadi lebih menyenangkan dan membuat siswa jadi lebih berpartisipasi. Gamifikasi pada Quizizz diterapkan melalui adanya fitur mainan seperti poin, tingkat level, peringkat, lencana, dan tantangan saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Penerapan gamifikasi itu bertujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa. Selain itu, Quizizz menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis pilihan ganda, benar-salah, isian, dan polling yang dilengkapi dengan gambar, audio, ataupun video untuk menuntun siswa paham materi dengan mudah [1].

Meskipun penggunaan media pembelajaran sudah berbasis teknologi, tetapi masih ada siswa yang kurang aktif dan cepat bosan saat belajar. Hal ini berarti minat belajar siswa masih menjadi tantangan dalam belajar di zaman sekarang. Dengan begitu diperlukan pemanfaatan gamifikasi saat belajar yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk aktif dan kolaborasi di aktivitas belajarnya [4]. Selain itu, fitur di Quizizz memungkinkan siswa jadi lebih banyak berkontribusi dalam proses belajar. Setelah menjawab pertanyaan, siswa didorong untuk mendapat nilai tinggi dan mendapat umpan balik [5].

Serangkaian penelitian menunjukkan bahwa Quizizz adalah media belajar berbasis gamifikasi yang dapat menambah minat, motivasi, keikutsertaan siswa dan hasil belajar serta pemahaman materi pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa Quizizz memiliki peluang untuk membantu membuat pembelajaran di era sekarang menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, kenyataannya Sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada konteks yang terbatas, seperti jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau variabel tertentu. Akibatnya, hasil penelitian masih tersebar luas dan belum memberikan gambaran yang lengkap tentang bagaimana Quizizz dapat digunakan dalam pembelajaran.

Dengan begitu, tujuan dari kajian ini adalah untuk mengevaluasi pemanfaatan fitur gamifikasi pada Quizizz dengan menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) yang menghubungkan berbagai penelitian yang masih relevan. Dengan itu, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai implementasi Quizizz di pembelajaran, khususnya terkait jenjang Pendidikan yang paling banyak mengimplementasikan Quizizz, pengaruh yang ditemukan dalam penggunaannya, serta mata Pelajaran yang paling sering memanfaatkan Quizizz.

Pertanyaan Penelitian (RQ) pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

RQ1: Jenjang Pendidikan apa yang paling banyak mengimplementasikan Quizizz

RQ2: Pengaruh apa yang ditemukan dalam penggunaan Quizizz

RQ3: Mata pelajaran apa yang paling sering menggunakan Quizizz dalam pembelajaran

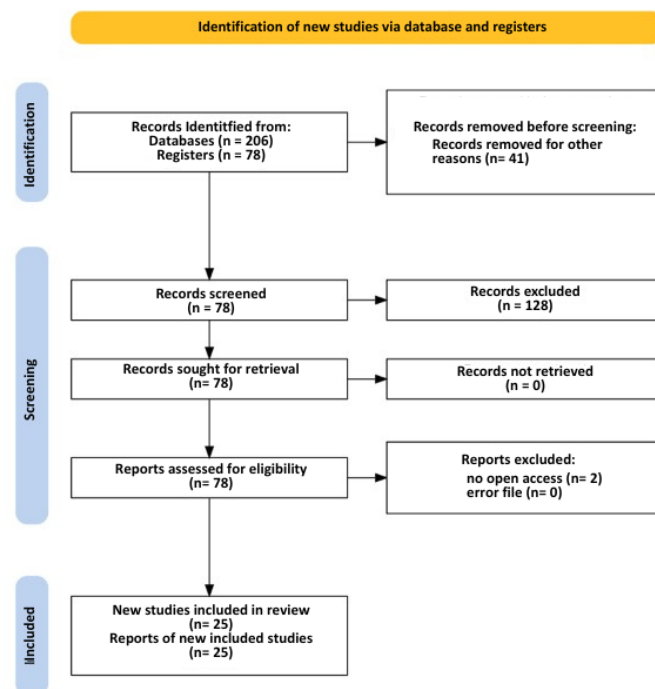
2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan pendekatan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Metode ini dipilih karena memberikan kesempatan pada peneliti untuk mengidentifikasi, menilai, dan menjadikan satu dari berbagai penelitian yang telah diterbitkan secara sistematis dan terstruktur. Pendekatan ini dinilai cocok untuk

menjawab pertanyaan penelitian terkait pemanfaatan fitur gamifikasi pada Quizizz untuk menarik minat belajar siswa di era digital, mengingat banyaknya penelitian empiris yang telah dilakukan tetapi belum diintegrasikan secara menyeluruh dalam satu analisis.

Data penelitian ini diambil pada tanggal 4 Mei 2026 dan 18 juni 2026 dari database Google Scholar, DOAJ, ReserchGate, ERIC dan Garuda. Peneliti memanfaatkan Google Scholar, DOAJ, ReserchGate, ERIC dan Garuda sebagai sumber informasi utama karena dianggap memiliki capaian yang lebih luas. Peneliti mengidentifikasi dokumen-dokumen terkait pemanfaatan metode gamifikasi pada Quizizz untuk menarik minat belajar siswa kemudian diproses dengan metode PRISMA.

Peneliti mengumpulkan data dengan mencari artikel jurnal menggunakan kata kunci yang disusun dengan operator boolean sebagai berikut: ("Gamifikasi" OR "Gamification") AND ("Quizizz") AND ("Minat Belajar" OR "Motivasi Belajar" OR "Learning Motivation"). Kata kunci tersebut diterapkan pada database Google Scholar, DOAJ, ResearchGate, ERIC, dan Garuda. Artikel yang dipilih ke dalam kajian harus memenuhi kriteria inklusi yang sudah ditetapkan, yaitu: merupakan artikel penelitian yang dilaksanakan di satuan pendidikan dengan sampel siswa atau peserta didik, membahas penggunaan Quizizz atau gamifikasi dalam konteks pendidikan, artikel yang dikecualikan adalah artikel tentang pengabdian kepada masyarakat tanpa data empiris serta artikel yang sampelnya tidak berasal dari siswa satuan pendidikan. Selanjutnya Peneliti melakukan identifikasi dan screening untuk mengetahui kesesuaian artikel dengan topik yang dibahas. Untuk memvisualisasikan trend di area ini, indeks dinilai secara kuantitatif. Metode untuk menganalisis berdasarkan ketentuan PRISMA dipaparkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram alur PRISMA

Proses menyeleksi artikel mengikuti alur PRISMA yang terdiri dari empat tahap. Pada tahap identifikasi, ditemukan sebanyak 206 artikel dari hasil pencarian sesuai tahun yang sudah ditentukan. Setelah dilakukan screening dari judul dan abstrak, artikel yang tidak memenuhi kriteria dieksklusi sehingga tersisa 78 artikel. Selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan melalui bacaan artikel yang lengkap, dan pada tahap akhir ditetapkan 25 artikel yang dinyatakan layak untuk dijadikan referensi yang layak ditulis di penelitian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Systematic Literature Review (SLR) ini menggunakan database Google Scholar, DOAJ, ReserchGate, ERIC, dan Garuda, untuk memetakan publikasi jurnal atau artikel yang membahas tentang gamifikasi dengan menggunakan Quizizz. Pengkajian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan fitur gamifikasi pada Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Melalui identifikasi kajian-kajian sebelumnya yang berkaitan, penelitian ini mampu menyajikan pemahaman yang jelas dan menyeluruh mengenai pemanfaatan gamifikasi pada quizizz.

Tabel 1. Hasil Penelitian Terkait Pemanfaatan Gamifikasi pada Quizizz

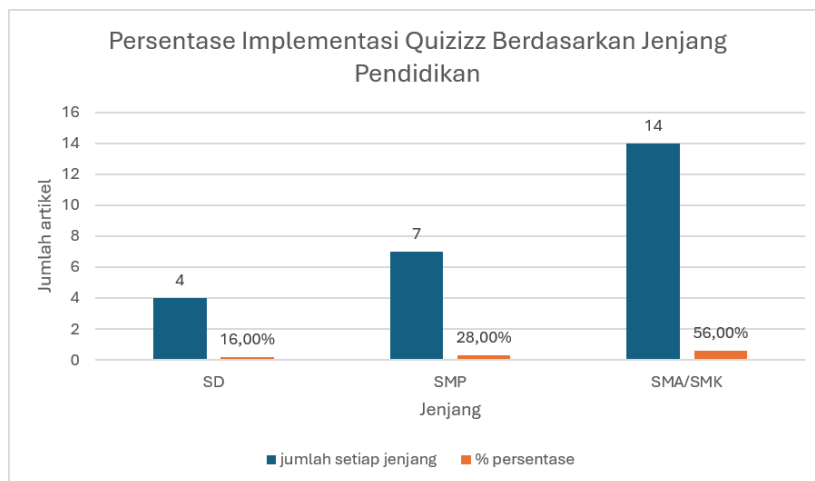
No	Peneliti (tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Sampel	Hasil Penelitian
1	María Jiménez Sánchez and Noelia Gargallo-Camarillas (2020) [6]	Gamification And Students Motivation: Using Quizizz in the English as a Foreign Language (EFL) Classroom	Metode Kuantitatif	51 siswa dari sekolah negeri yang terletak di Almazora (Castellón, Spanyol)	Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memotivasi siswa baik secara intrinsik maupun ekstrinsik dan siswa memiliki sikap yang baik terhadap pengenalan gamifikasi di kelas EFL. Terakhir, gamifikasi tampaknya menawarkan hasil yang menguntungkan dalam proses pembelajaran siswa.
2	Suwarto (2021) [7]	Penggunaan Quizizz Sebagai Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	22 siswa kelas 8A SMP dan MTS	Hasil menyatakan, quizizz bisa menambah kemampuan belajar bahasa Indonesia siswa.
3	Ade Irma Febriyanty (2021) [8]	Pengaruh Penggunaan Quizizz dengan Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa SD	Penelitian Kuantitatif	23 siswa kelas 6 SDN Semanan 8	Hasil penelitian terdapat dominasi diantara penggunaan Quizizz dengan motivasi belajar matematika siswa.
4	Amalia & Ruja (2022) [4]	Meningkatkan Semangat Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Platform Gamifikasi Quizizz dan Refleksi Pembelajaran Digital Berbasis Google Form	Penelitian Kuantitatif	33 siswa kelas VII SMPN 14 Malang	Hasilnya, aplikasi Quizizz dapat membuat suasana belajar yang interaktif dan membuat siswa lebih bersemangat serta antusias.
5	Diyan Roomadoni (2022) [1]	Implementasi Media Pembelajaran Gamifikasi Quizizz pada Materi PAI untuk Meningkatkan Motivasi Siswa SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan	Metode Kualitatif	Siswa SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan.	Hasil uji menyatakan bahwa siswa tidak hanya memiliki motivasi belajar saja, namun juga lebih memahami materi pembelajaran.
6	Islami & Soekanto (2022) [9]	Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Metode Kuantitatif	67 siswa SMA	Hasil temuan penelitian diperoleh Quizizz bisa menambah kemampuan berpikir kritis siswa.
7	Listiani & muhammad (2022) [10]	Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023	Kuantitatif	30 siswa di SD Muhammadiyah Mlangi	Gamifikasi Quizizz mengontrol keaktifan hasil belajar siswa secara individu maupun kelompok.

No	Peneliti (tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Sampel	Hasil Penelitian
8	Muhamad Caesar Januar (2023) [2]	Persepsi Terhadap Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran PPKN di SMKN 1 Serang	Penelitian Survei	67 siswa kelas 12 di SMKN 1 Serang	Hasil penelitian menunjukkan, siswa menganggap Quizizz sebagai alat belajar yang mudah digunakan serta menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar.
9	Ida Wahyu Wijayati (2023) [11]	Mengembangkan Model Game Based Learning Berbantuan Quizizz AI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa	Metode Research and Development (R&D)	30 siswa di SD Muhammadiyah Mlangi Kabupaten Sleman Yogyakarta.	Hasil menunjukkan bahwa Quizizz terdapat fitur kecerdasan buatan yang bisa secara otomatis merubah tingkat kesulitan soal, memberikan umpan balik secara nyatan, dan menumbuhkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
10	M Haris (2023) [12]	Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz di MTsNW 2 Kembang Kerang Sebagai Upaya Menyongsong Kurikulum Merdeka	Penelitian Kualitatif Deskriptif	15 siswa kelas 4 SDN Jatipurwo 1 Karanganyar	Hasil penelitian ditemukan siswa sangat bersemangat saat mengerjakan soal dan mereka dapat melatih konsentrasinya dalam menjawab soal, sehingga hal ini dapat memperbaiki hasil belajar mereka.
11	Corry Patrisia Panggabean, Pardomuan N.J.M Sinambela (2023) [13]	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Berbantuan Media Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Swasta R.A Kartini Tebing Tinggi	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	30 siswa kelas 8 SMP swasta R.A Kartini Tebing Tinggi	Siswa kelas 8 SMP R.A Kartini Tebing Tinggi dapat meningkatkan kemampuan mereka memecahkan masalah matematika dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang ada di platform quizizz.
12	Ainur Ailiyah (2023) [14]	Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Platform Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X APHP-2 di Materi Bilangan Eksponen di SMKN 1 Nguling	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Kelas 10 APHP 2 SMKN 1 Nguling	Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran kooperatif.
13	Fitri Maharani (2023) [15]	Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 6 SD	Kuantitatif	Kelas IV SD IT Humairoh 2 Pekanbaru	Hasil uji memndapat hasil $0.000 < 0.05$ yang berarti menggunakan quizizz bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD di pelajaran IPS.
14	Fauzi Nurul (2024) [16]	Penerapan Gamifikasi Powtoon dan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak SMAN 6 Palangka Raya	Metode Research and Development (R&D)	20 siswa kelas X MIPA 1 dan MIPA 2.	Hasil menunjukan bahwa di kelas X MIPA 1 dan MIPA 2 SMAN 6 Palangka Raya, Powtoon dan Quizizz adalah alat pembelajaran yang baik digunakan.

No	Peneliti (tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Sampel	Hasil Penelitian
15	Nur Afiyatun (2024) [5]	Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 di pelajaran Bahasa Indonesia	Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	30 siswa kelas V SD	Siswa melihat peningkatan nilai angket motivasi mereka karena penggunaan Quizizz yang membantu menambah keinginan mereka untuk belajar. Selain itu, nilai rata-rata meningkat di siklus awal dari 72 menjadi 80 siklus kedua, dan juga jumlah siswa yang mencapai target bertambah.
16	Aulia Tina (2024) [17]	Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Quizizz Terhadap Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 18 Makassar	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	36 siswa kelas XI-6 SMAN 18 Makassar	Penggunaan quizizz telah meningkatkan minat dan keikutsertaan siswa dalam belajar.
17	Nurul Jihad Faturahmah (2024) [18]	Pengaruh Aplikasi Quizizz dengan Minat Belajar Akuntansi Siswa Kelas 12 Jurusan Akuntansi SMAN 1 Takalar	Kuantitatif	62 siswa SMAN 1 Takalar	Hasil koefisien determinasi (R ²) 38,3% yang menunjukkan bahwa aplikasi quizizz memiliki kontrol terhadap minat belajar siswa.
18	Yazid (2024) [19]	Unveiling Student Perspectives: Exploring The Impact of Gamification in English Language Teaching	Kualitatif	10 siswa Madrasah Aliyah	Hasil menyatakan bahwa selain memberi dampak positif, media gamifikasi juga memberikan motivasi siswa serta meningkatkan kualitas lingkungan pembelajaran.
19	Ade Fricticarani (2025) [20]	Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Quiziz Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia	Metode Kualitatif Deskriptif	Siswa Kelas VIII	Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan.
20	Jauharotul Ulum dan Jasiah (2025) [21]	Pengembangan Media Berbasis Permainan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik	Metode Campuran (<i>Mixed Methods</i>)	24 Siswa	Menurut hasil menyatakan bahwa Quizizz menambah motivasi siswa, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, kepercayaan diri, serta pemahaman materi.
21	Desi Arum Porwitasari (2025) [22]	Impelementasi Pembelajaran Gamifikasi di Era Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa	Metode Kualitatif	Berbagai sumber, seperti artikel jurnal ilmiah, buku, dan laporan penelitian yang relevan dengan topik gamifikasi dalam pendidikan	Gamifikasi untuk pembelajaran membuktikan potensi besar untuk meningkatkan motivasi, interaksi, dan partisipasi siswa dan implementasi gamifikasi dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.
22	Hanif Rifa'I (2025) [23]	Meningkatkan Minat Belajar Geografi Melalui Model Pemecahan Masalah dengan Bantuan Media Gamifikasi Kelas X SMAN 6 Surakarta	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	36 siswa kelas X SMAN 6 Surakarta	Pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan gamifikasi dapat memberikan minat belajar lebih tinggi pada siswa kelas X-E4 SMAN 6 Surakarta dengan materi pokok hidrosfer, biosfer, dan antroposfer.

No	Peneliti (tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Sampel	Hasil Penelitian
23	Arfiany Nur Amalia (2025) [24]	Meningkatkan Semangat Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Platform Gamifikasi Quizizz dan Refleksi Pembelajaran Digital Berbasis Google Form	Tinjauan Pustaka Kelas	33 siswa SMP	Hasil penelitian ditunjukkan bahwa siswa menjadi lebih semangat dalam belajar dan kelas menjadi interaktif serta kompetitif dari hasil belajar dengan Quizizz.
24	Nur Hossimah (2026) [25]	Penerapan Quizizz sebagai Media Evaluasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Materi Bioteknologi	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	35 siswa kelas XII.	Peningkatan hasil belajar kognitif setelah penerapan Quizizz. Rata-rata skor uraian meningkat dari 7,68 menjadi 8,22 dan ketuntasan klasikal dari 62,85% menjadi 88,57% yang telah memenuhi indikator keberhasilan.
25	Ni'mah (2026) [26]	Integration of Design Thinking and Quizalize Gamification in Problem Based Learning Numerical Literacy	Kualitatif Eksploratif	115 siswa SMA dan 3 guru matematika dari 3 sekolah	Integrasi PBL, Design Thinking, dan Quizalize meningkatkan keterlibatan siswa, partisipasi belajar, serta kemampuan pemecahan masalah numerasi.

3.1 Implementasi Quizizz Berdasarkan Jenjang Pendidikan



Gambar 2. Persentase jenjang Pengguna Quizizz

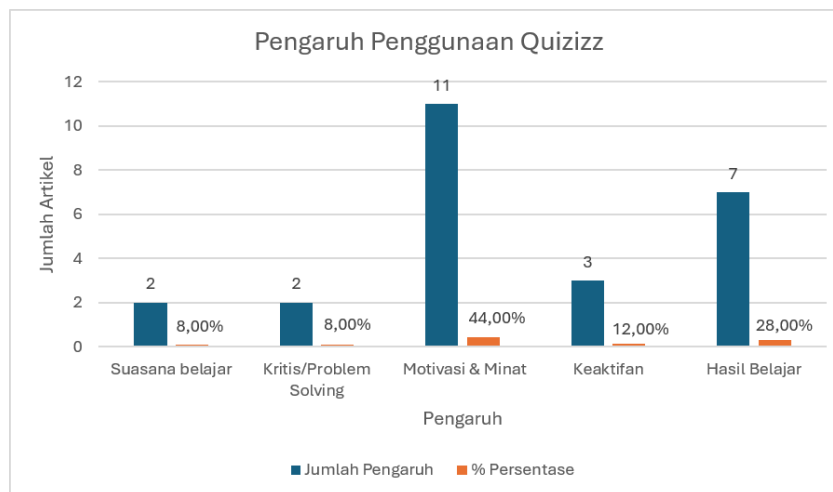
Berdasarkan hasil analisis terhadap 25 artikel yang telah dipilih menunjukkan Quizizz paling banyak diimplementasikan pada jenjang SMA sebanyak 14 studi dengan persentase 56% dan diikuti SMP sebanyak 7 studi dengan persentase 28%. Sementara itu, penggunaan pada jenjang SD ditemukan ada 4 studi dengan persentase 16%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz cenderung meningkat sejalan dengan meningkatnya jenjang pendidikan.

Berdasarkan hasil kajian literatur, pemanfaatan fitur gamifikasi pada Quizizz banyak ditemukan pada jenjang SMP dan SMA. Dimana dari hasil analisis pada jenjang tersebut, siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran interaktif yang melibatkan teknologi digital, sehingga Quizizz dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa untuk belajar. Alasan lainnya juga terlihat bahwasannya penggunaan smartphone dan akses teknologi yang lebih tinggi pada siswa SMP dan SMA, dimana hal ini sangat mendukung pengimplementasian pembelajaran dengan Quizizz. Selain itu, guru pada jenjang tersebut mulai banyak menggunakan alat pembelajaran digital sebagai upaya menciptakan proses belajar yang lebih inovatif, interaktif, dan tidak monoton. Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan penggunaan Quizizz pada jenjang SD hanya diperuntukkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital.

Siswa SMA secara kognitif berada pada tahap operasional formal (Piaget), dengan *working memory* dan kecepatan pemrosesan informasi yang lebih cepat. Oleh karena itu, mereka mampu menghadapi tantangan pada aplikasi Quizizz seperti membuat keputusan strategis, berkompetensi dalam waktu yang singkat, dan memproses informasi dengan cepat. Tantangan ini mungkin tidak sesuai dengan kemampuan kognitif siswa di sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkret. Remaja berada di tahap pencarian identitas secara psikososial, dimana pengakuan dan perbandingan sosial dengan kelompok sebaya menjadi sangat penting. Dengan adanya fitur yang ada pada Quizizz mendukung kebutuhan psikologis remaja untuk berkompetisi.

Berdasarkan tinjauan ini elemen pada gamifikasi quizizz cenderung sesuai dengan psikologi murid SMA, namun kesesuaian ini cenderung kondisional bukan bersifat mutlak. Oleh karena itu, efektivitas dalam penggunaan quizizz pada jenjang SMA sangat bergantung pada bagaimana guru mengelola orientasi kompetisi (cenderung diarahkan pada kompetisi atau perbaikan diri). Temuan hasil dominasi ini bukan sebagai bukti langsung bahwa Quizizz lebih baik di tingkat SMA tetapi temuan ini perlu dibaca sebagai pola pelaporan dalam literatur.

3.2 2. Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa



Gambar 3. Pengaruh penggunaan terhadap motivasi belajar

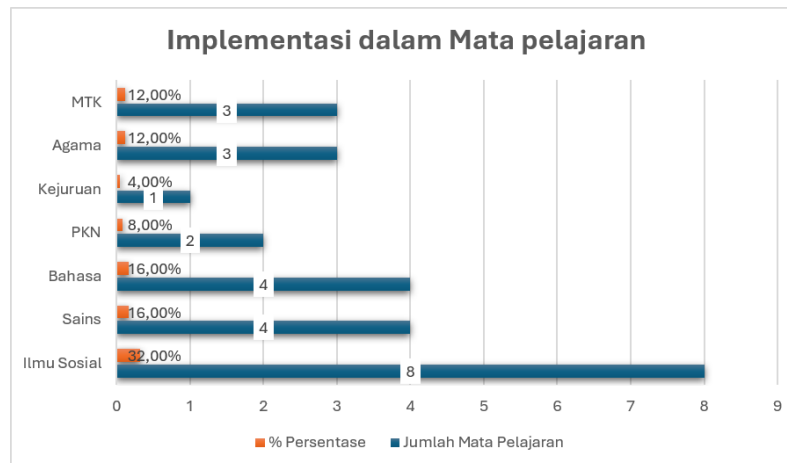
Hasil analisis dari 25 artikel yang dipilih menunjukkan bahwa pemanfaatan Gamifikasi pada Quizizz memberi pengaruh positif terhadap proses belajar siswa di era digital. Persentase kajian yang ditemui menunjukkan pertambahan motivasi belajar adalah yang paling dominan yaitu sebesar 44,00%. Hal tersebut hampir mirip dengan Self Determination Theory (SDT) yang diperkenalkan oleh Deci dan Ryan, di teori ini menyatakan motivasi belajar akan bertambah jika tiga kebutuhan psikologis dasar siswa yang meliputi ketertarikan, kompetensi, dan otonomi dapat terpenuhi. Dimana kebanyakan penelitian melaporkan penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, menumbuhkan antusiasme belajar serta menjadikan siswa lebih aktif berpartisipasi saat pembelajaran.

Selain motivasi belajar, aspek hasil belajar memperoleh persentase 28,00%. Sebagian besar penelitian menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar, ketuntasan belajar, dan pemahaman materi setelah penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran. Dimana penyajian soal yang interaktif serta pemberian umpan balik secara langsung bisa memberikan kemudahan siswa memahami materi dan mereka mulai mengetahui kesalahan yang dilakukan selama proses belajar untuk selanjutnya diperbaiki. Temuan tersebut mengindikasikan Quizizz berperan membantu pembelajaran sebagai alat evaluasi.

Ditemukan juga bahwa Quizizz menjadikan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Kondisi ini mendorong peningkatan keaktifan, partisipasi, serta keikutsertaan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan penggunaan Quizizz dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis, terutama ketika diintegrasikan bersama model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dan *Inquiry Learning*.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa fitur gamifikasi Quiziz tidak sekedar berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran, melainkan juga berfungsi untuk meningkatkan motivasi, minat, hasil belajar, keaktifan, pemahaman materi, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, Quiziz merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran di era digital.

3.3 Mata Pelajaran yang Banyak Menggunakan Quizizz dalam Pembelajaran



Gambar 4. Penggunaan Quizizz pada Berbagai Mata Pelajaran

Hasil kajian terhadap 25 artikel menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Quizizz sering digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan persentase sebesar 32%, kemudian diikuti oleh Sains dan Bahasa yang sama-sama 16%, Pendidikan Agama dan Matematika yang memperoleh 12%, kemudian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN), serta mata pelajaran kejuruan 4%. Penggunaan Quizizz pada mata pelajaran tersebut dinilai mampu membantu meningkatkan keterlibatan, fokus, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Persentase yang paling besar dalam Quizizz ada pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (32%) yang mungkin hal ini disebabkan oleh fitur kognitif yang berasal dari materi daripada faktor psikologis siswa secara langsung. Materi IPS biasanya terdapat pengetahuan berupa istilah, peristiwa, tokoh, dan konsep sosial yang membutuhkan pengujian berkala untuk menyimpannya dalam memori jangka panjang. Efek pengulangan ini terbukti dalam meningkatkan retensi daripada membaca ulang materi yang cenderung pasif. Adanya Quizizz dengan berbagai fitur seperti kuis pilihan ganda dan isian singkat, dapat digunakan secara mudah. Selain itu, sekolah biasanya ada di tahap operasional formal dalam teori kognitif Piaget yang dimana ini membantu siswa mengingat dan menjawab pertanyaan IPS yang memerlukan penalaran konseptual seperti dalam peristiwa sejarah atau perbandingan sistem sosial-politik antarwilayah. IPS adalah mata pelajaran yang paling banyak menggunakan Quizizz disebabkan oleh kombinasi materi yang padat mengenai pengetahuan deklaratif dan kesiapan kognitif siswa.

Pola yang sama terdapat pada mata pelajaran Sains, Bahasa, Pendidikan Agama, dan Matematika yang memiliki kesamaan yaitu banyaknya pengetahuan deklaratif dan konseptual, sehingga lebih cocok diujikan secara berulang di Quizizz. Di sisi lain terdapat persentase mata pelajaran kejuruan yang rendah yaitu hanya 4%, mungkin hal ini disebabkan oleh sifat materinya yang menekankan pada keterampilan praktik dan psikomotorik yang lebih sulit diukur melalui format kuis yang ada di Quizizz.

Penggunaan elemen gamifikasi seperti poin, papan peringkat, lencana, tantangan, dan umpan balik langsung menjadi salah satu elemen utama yang menjadikan Quizizz mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar. Sistem poin dan ranking membuat siswa merasa terdorong untuk meraih hasil terbaik yang berimplikasi pada peningkatan fokus mereka dalam mengerjakan soal. Di samping itu, umpan balik langsung memungkinkan siswa untuk segera mengetahui jawaban yang benar dan salah, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan interaktif. Keadaan ini menjadikan siswa lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran karena aktivitas belajar dirancang serupa permainan edukatif yang menyenangkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian SLR ini, dapat disimpulkan bahwa dari 25 artikel yang telah diidentifikasi ditemukan bahwa implementasi Quizizz paling banyak diterapkan pada jenjang SMA, dengan mata pelajaran ilmu sosial sebagai bidang studi yang paling sering memanfaatkan platform ini. Pemanfaatan fitur gamifikasi yang tersedia pada Quizizz antara lain leaderboard, poin, badge, tantangan, serta pemberian umpan balik secara langsung terbukti menimbulkan pengaruh positif pada minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, karena terciptanya kegiatan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kompetisi secara sehat. Temuan ini menegaskan bahwa Quizizz berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang inovatif serta sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Temuan tersebut memberikan beberapa implikasi praktis bagi pemangku kepentingan pendidikan. Bagi guru, Quizizz dapat diintegrasikan sebagai alat evaluasi formatif yang membangun keterlibatan siswa, mengarahkan perbaikan diri agar tidak menurunkan motivasi siswa. Bagi sekolah, temuan ini menegaskan perlu adanya peningkatan infrastruktur digital serta penerapannya ke jenjang SD dan SMP yang mempertimbangkan penyesuaian desain gamifikasi pada setiap perkembangan anak. Bagi pemerintah/pembuat kebijakan perlu adanya perumusan pelatihan bagi guru agar pemanfaatannya lebih merata, sesuai dengan pelajaran dan tahap perkembangan anak.

Namun, berdasarkan temuan yang diperoleh, terdapat keterbatasan dalam penelitian ini mengingat kajian yang dilakukan hanya berfokus pada kajian literatur mengenai pemanfaatan fitur gamifikasi pada Quizizz guna meningkatkan minat belajar peserta didik di era digital dengan rentang tahun 2020-2025. Selain itu, penelitian yang dianalisis belum mencakup seluruh jenjang pendidikan maupun mata pelajaran secara menyeluruh. Dengan demikian, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji pemanfaatan Quizizz pada lebih banyak jenjang pendidikan, mata pelajaran, maupun aspek pembelajaran lainnya agar diperoleh hasil yang lebih mendalam, luas dan komprehensif.

REFERENCES

- [1] M. D. Romadoni, A. Mubarak, M. N. Hadi, and Jamhuri, "Implementasi Media Pembelajaran Gamifikasi Quizizz Pada Materi Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Interaksi Siswa SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan," *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 83–93, Jan. 2025, doi: 10.71242/phryvc37.
- [2] M. C. Januar, "PERSEPSI SISWA TERHADAP GAMIFIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SMKN 1 SERANG," *Academy of Education Journal*, vol. 14, no. 2, pp. 348–358, Jul. 2023, doi: 10.47200/aoej.v14i2.1664.
- [3] N. D. Puspaningtyas and P. S. Dewi, "PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN BERBASIS DARING," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, vol. 3, no. 6, Nov. 2020.
- [4] A. N. Amalia and I. N. Ruja, "Meningkatkan Semangat Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Platform Gamifikasi Quizizz dan Refleksi Pembelajaran Digital Berbasis Google Form," *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 9174–9182, Oct. 2025, doi: 10.31004/jerkin.v4i2.3122.
- [5] N. Afyaton and A. Ramadhan, "PENERAPAN QUIZIZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 5, no. 4, Dec. 2024.
- [6] M. Jiménez-Sánchez and N. Gargallo-Camarillas, "Gamification and Students' Motivation: Using Quizizz in the English as a Foreign Language (EFL) Classroom," *Acta Marisiensis. Philologia*, vol. 2, no. 1, pp. 1–13, Sep. 2020, doi: 10.2478/amph-2022-0035.
- [7] Suwanto, "Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia," *Jurnal Pendidikan*, vol. 30, no. 3, pp. 499–514, Nov. 2021, doi: 10.32585/jp.v30i3.1934.
- [8] A. I. Febriyanti, T. Suryaningsih, and Z. N. Iska, "Pengaruh Penggunaan QUIZIZZ Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 1, no. 2, Dec. 2021.
- [9] M. Islami and Hadi Soekamto, "Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, vol. 5, no. 2, pp. 383–392, Aug. 2022, doi: 10.23887/jippg.v5i2.48338.
- [10] I. Listiyani and N. Y. Muhammad, "Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023," *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, vol. 7, no. 03, pp. 773–786, Aug. 2023, doi: 10.31316/gcouns.v7i03.5029.
- [11] I. W. Wijayati, "Pengembangan Model Game-Based Learning Berbantuan Quizizz AI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar," *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, vol. 3, no. 04, pp. 506–513, Nov. 2023, doi: 10.57008/jjp.v3i04.487.
- [12] T. Zarkasi, M. Haris, M. Muslihatun, M. Fajri, and J. Jamaluddin, "EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ DI MTs NW 2 KEMBANG KERANG SEBAGAI UPAYA MENYONGSONG KURIKULUM MERDEKA," *Empowerment: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 57–64, Mar. 2023, doi: 10.51700/empowerment.v3i1.441.

- [13] C. P. Panggabean and P. Sinambela, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Berbantuan Media Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Swasta R.A Kartini Tebing Tinggi ,," *Jurnal on Education*, vol. 5, no. 4, Mar. 2023.
- [14] A. Ailiyah, "PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DENGAN APLIKASI QUIZIZZUNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJARPEERTA DIDIK KELAS X APHP-2 PADA MATERI BILANGAN EKSPONEN DI SMK NEGERI 1 NGULING(STAD-TYPECOOPERATIVE LEARNING ASSISTED QUIZIZZ APPLICATION TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES)," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 1, no. 1, Jan. 2023.
- [15] F. Maharani, Erlisnawati, and M. Alpusari, "PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR," *Jurnal Kiprah Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, Jan. 2023, doi: 10.33578/kpd.v2i1.133.
- [16] N. Fauzi, Khairunisa, L. L. Jannah, and A. Azis, "Penerapan Gamifikasi Powtoon dan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 2, Sep. 2024.
- [17] T. Aulia, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 18 Makassar," *Jurnal Pemikiran Pengembangan dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 3, Dec. 2024.
- [18] N. J. Faturahmah, "PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR AKUNTANSI PADA SISWA KELAS XII PROGRAM IPS SMA NEGERI 1 TAKALAR," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, vol. 5, no. 1, Oct. 2024.
- [19] S. R. Yazid, D. F. Heriyawati, and J. Mistar, "UNVEILING STUDENT PERSPECTIVES: EXPLORING THE IMPACT OF GAMIFICATION IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING," *English Review: Journal of English Education*, vol. 12, no. 1, pp. 137–148, Jan. 2024, doi: 10.25134/erjee.v12i1.9371.
- [20] A. Fricticarani, M. T. Fauziah, E. Muniroh, Amelia, A. Anggraeni, and H. Sari, "SOSIALISASI DAN PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME QUIZIZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA," *Kreativitas Pada Pengabdian Masyarakat (Krepa)*, vol. 7, no. 2, Sep. 2025.
- [21] J. Ulum and Jasiah, "Pengembangan Media Berbasis Permainan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, vol. 3, no. 1, Oct. 2025.
- [22] D. A. Porwitasari, N. N. S. Wardani, S. D. K. Putri, and B. D. Lukitoaji, "Impelementasi Pembelajaran Gamifikasi di Era Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, vol. 1, no. 1, Mar. 2026.
- [23] H. Rifai, E. W. Lestari, and D. Marhaenita, "Peningkatan Minat Belajar Geografi Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Gamifikasi Kelas X-E4 SMA N 6 Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023," *GEADIDAKTIKA*, vol. 4, no. 2, p. 73, Aug. 2024, doi: 10.20961/gea.v4i2.74784.
- [24] Arfiany Nur Amalia and I Nyoman Ruja, "Meningkatkan Semangat Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Platform Gamifikasi Quizizz dan Refleksi Pembelajaran Digital Berbasis Google Form," *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 9174–9182, Oct. 2025, doi: 10.31004/jerkin.v4i2.3122.
- [25] N. Hossimah, M. Mutmainnah, U. Yuliani, A. Budiono, and H. Hotimah, "Penerapan Quizizz sebagai Media Evaluasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Materi Bioteknologi," *Journal of Authentic Research*, vol. 5, no. 2, pp. 2659–2671, May 2026, doi: 10.36312/nbxz1063.
- [26] Z. Ni'mah, M. Muhtarom, and A. A. Nugroho, "Integration of Design Thinking and Quizalize Gamification in Problem Based Learning Numerical Literacy," *Journal of Mathematics Instruction, Social Research and Opinion*, vol. 5, no. 2, Jun. 2026, doi: 10.58421/misro.v5i2.1592.