

## Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Game Quiziz

**Irda Auliya Hadi Lubis**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
[irda0305213069@uinsu.ac.id](mailto:irda0305213069@uinsu.ac.id)

**Yahfizham**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
[yahfizham@uinsu.ac.id](mailto:yahfizham@uinsu.ac.id)

Alamat: JL. Wiliam Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatra Utara

Korespondensi penulis: [irda0305213069@uinsu.ac.id](mailto:irda0305213069@uinsu.ac.id)

**Abstract.** *This research aims to determine the increase in students' learning abilities by using the quiziz application. By using a systematic literature review, search for articles related to the Quiziz application and conclude the results of the discussion of the articles found. The search for reviewed journals comes from articles/journals related to the research theme using publish or perish using the keywords "Increasing Students' Mathematics Learning Ability" and "Utilizing the Quiziz Game Application". The inclusion criteria for journal searches are: 1) Research articles published in the last 5 years, with a range of 2019-2024, 2) Indexed by Google Scholar or Sinta, 3) Discussing the Quiziz application. As a result, the Quiziz application can improve students' learning abilities, making it easier for students to practice questions. Students like it because by using the quiziz application they can learn while playing.*

**Keywords:** *Ability, Utilization, quiziz.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan belajar siswa dengan menggunakan aplikasi quiziz. Dengan menggunakan systematic literature review mencari artikel-artikel yang berkaitan tentang aplikasi quiziz dan menyimpulkan hasil dari pembahasan artikel yang ditemukan. Pencarian jurnal yang diriview bersumber dari artikel / jurnal yang terkait dengan tema penelitian dengan menggunakan publish or perish dengan menggunakan kata kunci “Peningkatan Kemampuan Belajar Matematika Siswa” dan “Pemanfaatan Aplikasi Game Quiziz”. Kriteria inklusi pencarian jurnal yaitu: 1) Artikel penelitian dipublikasikan 5 tahun terakhir, dengan rentang 2019-2024, 2) Terindeks google scholar atau sinta, 3) Yang membahas mengenai aplikasi quiziz. Hasilnya aplikasi quiziz dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar, mempermudah siswa untuk berlati soal. Siswa gemar karena dengan menggunakan aplikasi quiziz dapat belajar sambil bermain.

**Kata kunci:** Kemampuan, Pemanfaatan, quiziz.

### LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha yang perlu ditingkatkan pada ilmu pengetahuan baik lembaga formal maupun informal agar menciptakan manusia yang berkualitas (Aziizu, 2015). Pendidikan merupakan proses untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dengan belajar mengajar agar memperdalam ilmu yang sudah dipelajari (ichsan, 2016). Pendidikan bisa saja didapatkan melalui pengalaman belajar manusia. Untuk menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar mandiri. Proses pembelajaran ketika komunikasi terjalin baik antara guru dan siswa, sehinga dapat menentukan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara langsung

agar siswa memiliki pembelajaran yang bermakna. Hal tersebut berkaitan dengan UU nomor 20 thn 2003 pasal 40 ayat 2 mengenai Guru serta tenaga kependidikan lainnya harus membangun pembelajaran yang memiliki makna, menyenangkan, serta inovatif.

Di era globalisasi teknologi yang semakin berkembang, guru bisa memberikan pembaruan pada kegiatan pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran bisa digunakan unruk memberi pesan dan informasi materi pembelajaran (Susanti et al, 2017). Fungsi dari mdia pembelajaran agar mempermudah siswa untuk menerima materi yang diberikan guru (Anggraini, 2018). Kemudian, (Safitri, 2022) mengatakan bahwa Rendahnya hasil belajar siswa pada saat pembelajaran dipengaruhi karena banyak faktor.

Faktor tersebut berupa kurangnya motivasi belajar, rendahnya pemahaman siswa dalam mengerjakan soal serta kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran. Serta, dalam penelitian (Utomo, 2020) hasil observasi mengatakan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik ialah rendah. Hal tersebut dibuktikan dalam fakta berikut ini: siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM ada 50%, siswa yang mendapatkan nilai sama dengan KKM ada 35% dan peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM ada 15%. Media memiliki peran dalam proses pembelajaran yaitu: 1) Untuk menyampaikan pesan pengirim; 2) Membantu siswa untuk memahami materi; 3) Menjadi perantara siswa agar tercipta komunikasi yang baik; 4) Metode mengajar untuk menghindari rasa bosan pada siswa dalam proses pembelajaran. Permainan quiziz adalah aplikasi pembelajaran online berbasis oermainan dengan menjawab soal-soal inetraktif yang menyenangkan. Aplikasi quiziz dapat diakses melalui website atau aplikasi oleh guru maupun siswa. Quiziz dapat memungkinkan siswa untuk latihan soal agar siswa lebih aktif pada saat pembelajaran serta dapat memotivasi dalam mengerjakan kuis agar mampu memperoleh hasil yang baik.

Media quiziz dapat digunakan siswa untuk permainan kuis serta siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kelebihan media quiziz mempermudah siswa memahami materi yang dipelajari, menjadi hal yang menarik bagi siswa karna dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan fasilitas yang ada di quiziz. Penerapan media quiziz siswa dapat mengejakan latihan soal melaui alat komunikasi mereka. Siswa berlatih bersama-sama serta dapat melihat hasil atau nilai yang didapatkan di papan peringkat. Jadi siswa tau prosesnya dan mengunduh hasilnya saat latihan selesai sebagai bahan evaluasi siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar ialah minimnya pemanfaatan media dalam pembelajaran membuat siswa/I kurang termotivasi dalam belajar, siswa kurang

memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga membuat hasil belajar pada siswa/I menjadi rendah. Belum diterapkannya media belajar berbasis game edukasi Quizizz dalam proses pembelajaran daring yang akan meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan melatih logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian, yaitu penelitian ini akan mengkaji mengenai media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik guna melakukan penelitian dengan judul

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan, permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran siswa minimnya pemanfaatan media dalam pembelaran agar siswa termotivasi dalam belajar, siswa kurang dengan materi yang disampaikan oleh guru, siswa kurang berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran, sehingga hasil pembelajaran rendah. Penelitian ini akan mengkaji mengenai media pembelajaran quiziz terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan penjelsan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Belajar Matematika Siswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Game Quiziz”.

## **KAJIAN TEORITIS**

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam mengungkapkan kualitas dan kemajuan sumber daya manusia suatu entitas. Dalam suasana zaman yang serba cepat, proses pendidikan mampu melahirkan konsep-konsep kreatif yang unik. Penyusunan (Wulandari et al., 2023). Aplikasi Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat mainan kuis interaktif untuk digunakan pembelajaran di kelas. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang anda buat memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Anda dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengetahuan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, anda dapat membagikannya kepada siswa dengan menggunakan 5 digit yang dihasilkan (Nurfadhillah et al., 2021).

Pengembangan dan pemanfaatan suatu media pembelajaran, sangat diperlukan guna melengkapi hal- hal yang masih belum lengkap ketika membuat dan memanfaatkan aplikasi, karena terkait kebutuhan siswa atau peserta didik. Pengembangan dan inovasi dari media pembelajaran membantu mengakomodir pembelajaran, hingga kemudian mampu membentuk karakteristik dan meningkatkan kompetensi serta motivasi dalam belajar. Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat suatu permainan quis interaktif yang dapat digunakan dalam

pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas dalam bentuk pekerjaan rumah (homework) (Purwanti, 2022).

Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Maka pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru haruslah mampu meningkatkan semangat siswanya dalam belajar. Semangat dalam belajar itu akan muncul apabila ada minat belajar yang tinggi dalam diri individu siswa tersebut. Dalam hal ini seorang guru harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat menimbulkan minat belajar pada diri siswa dan siswa merasa senang dengan pelajaran yang dihadapinya, sehingga mereka tidak cepat bosan dalam belajar (Sari, 2023).

## **METODE PENELITIAN**

Systematic literature Review (SLR) atau tinjauan pustaka sistematis ialah metode review yang mengidentifikasi, menilai, serta menginterpretasikan temuan pada penelitian, untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti yang sudah diungkapkan sebelumnya. Alat yang digunakan untuk penelitian yaitu alat elektronik laptop dan handphone. Penelitian mengumpulkan data-data sekunder. Teknik pada pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahap yaitu 1) Rumusan masalah yang jelas, 2) Melakukan pencarian dengan menggunakan kata kunci pada database pencarian artikel ilmiah, 3) Memilih artikel yang cocok, 4) Menganalisis temuan-temuan artikel ilmiah, 5) Menyusun laporan akhir. Semua artikel yang diambil harus relevan mengenai media pembelajaran quiziz. Data-data yang dikumpulkan menggunakan standar pengumpulan data yang telah ditetapkan. Pencarian jurnal yang diriview bersumber dari artikel / jurnal yang terkait dengan tema penelitian dengan menggunakan publish or perish dengan menggunakan kata kunci “Peningkatan Kemampuan Belajar Matematika Siswa” dan “Pemanfaatan Aplikasi Game Quiziz”. Kriteria inklusi pencarian jurnal yaitu: 1) Artikel penelitian dipublikasikan 5 tahun terakhir, dengan rentang 2019-2024, 2) Terindeks google scholar atau sinta, 3) Yang membahas mengenai aplikasi quiziz.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan telaah kritis pencarian artikel dengan menggunakan publish or perish terdapat 4 artikel ilmiah yang berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi quiziz. Artikel ilmiah yang sesuai dengan kriteria inklusi ini menggunakan beragam metode penelitian. 1 artikel ilmiah menggunakan metode penelitian *Research and Development*, 2 artikel menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), 1 menggunakan metode penelitian kualitatif.

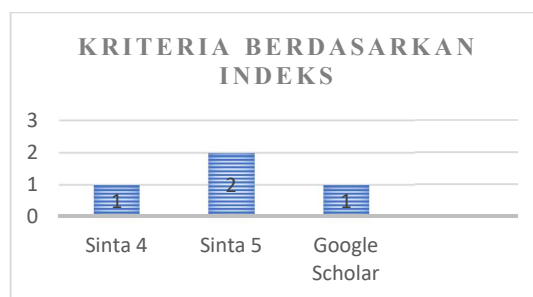
Tabel 1. Klasifikasi Literatur Terpilih

No	Nama Penulis Dan Tahun	Nama Jurnal	Volume dan Edisi	Indexing	Jumlah
1	Septy Nurfadhillah, Annisa Rachmadani Dkk. (2021)	Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial	Vol. 3, No. 2, Hal. 280-296	Google Scholar	1
2	Christina Purwanti (2022)	Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah	Volume 3, No. 1, Page 20 - 32	Sinta 5	1
3	Abdillah, Sahrul Amin (2024)	CES (Journal of Character Education Society)JCES	Vol 7, No. 1, Page 15-23	Sinta 4	1
4	Sri Mulyati, Haniv Evendi (2020)	Jurnal Pendidikan Indonesia	Vol. 3, No. 1, Page 64-73	Sinta 5	1



Gambar 1. Kriteria Berdasarkan Tahun

Hasil data yang telah disajikan pada gambar 1 merupakan artikel mengenai analisis kesalahan dalam pembuktian selama 5 tahun terakhir, mulai dari tahun 2019 sampai 2024. Dilakukan pencarian untuk lima tahun terakhir ternyata tidak banyak yang membahas dan menganalisis pemanfaatan aplikasi quiziz. Terlihat pada gambar 1 mengenai pemanfaatan aplikasi quiziz ini mengalami penurunan pada tahun 2023 tidak ada yang menganalisis.



Gambar 2. Kriteria Berdasarkan Indeks

Data yang disajikan pada gambar 2 berdasarkan pengindeks jurnal yaitu terindeks sinta. Berdasarkan artikel yang terindeks sinta ada 3 sedangkan terindeks google scholar hanya 1.

Hasil penelitian pada artikel 1, media pembelajaran quiziz hal yang telah dicapai yaituz: 1) pemahaman siswa berlatih secara mandiri, 2) keaktifan siswa bertanya tentang materi, 3) ketelitian siswa pada soal dan manajemen waktu untuk menjawab soal latihan, aplikasi ini

sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran. Pada artikel 2, berhasil meningkatkan meningkatkan kemampuan guru-guru dalam aplikasi quiziz pada model pembelajaran blended learning sebagai media pembelajaran jarak secara signifikan.

Hasil penelitian pada artikel 3, dengan memanfaatkan aplikasi game Quiziz siswa akan memiliki kemampuan yang baik dalam memahami dan menyelesaikan soal matematika. Berdasarkan analisis terhadap kemampuan awal dan kemampuan akhir setelah dilakukan kegiatan maka menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan operasi hitung bilangan pecahan sebesar 20% (Amin et al., 2024). Pada artikel 4, Aplikasi quiziz dimanfaatkan siswa sebagai alternatif media pembelajaran berbasis TIK guna mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

Hasil penelitian yang dikemukakan aplikasi quiziz merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk siswa, siswa bisa menggubakannya dengan alat elektronik yang ada. Siswa bisa berlatih kapanpun dan dimanapun tentang pelajaran yang dipelajari. Quiziz ini mempermudah dan menjadi media pembelajaran yang tidak membosankan karna bisa berlatih soal sambil bermail. Di aplikasi quiziz kita juga bisa mengetahui hasil dari kuis yang telah dijawab, agar bisa dievaluasi untuk kedepannya materi atau soal-soal yang belum diketahui.

Berdasarkan jenis metode penelitian yang digunakan pada saat pelaksanaannya yaitu PTK, eksperimen, dan deskriptif kualitatif sama-sama menunjukan dampak positif tidak hanya hasil belajar saja, tetapi penerapan media quizizz ini mampu menaikkan kembali keaktifan siswa dalam belajar, menghilangkan rasa bosan, motivasi belajar. Selain itu, pada kegiatan belajar mengajar melalui quizizz memiliki daya tarik, menarik perhatian, serta memberikan kesenangan bagi peserta didik sehingga mampu menambah rasa antusias peserta didik dan juga hasil belajar yang maksimal.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam implementasi media quizizz sebagai alat bantu maupun solusi utama dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan, dan aktif pembelajaran karena siswa memiliki kesempatan guna melibatkan diri pada kegiatan pembelajaran dan hal tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media quizizz lebih efisien digunakan pada kelas, penerapan media quiziz dapat meningkatkan kemampuan siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, bapak dosen pengampuh mata kuliah komputasi bapak Yahfizham M.Pd yang telah memberikan arahan dan bimbingannya untuk menyelesaikan penulisan jurnal ini, Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orangtua dan teman saya telah memberikan dukungan.

## DAFTAR REFERENSI

- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1(1)
- Amin, S., Ariana, F., Rustikah, I., Lestari, I., & Rahayu, P. (2024). Peningkatan Kemampuan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Aplikasi Game Quiziz. *JCES (Journal of Character Education Society)JCES*, 7(1), 15–23.  
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/https://doi.org/10.31764/jces.v7i1.19287https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.XXX>
- Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13540>.
- Ichsan, M. (2016). Psikologi Pendidikan Dan Ilmu Mengajar. *Edukasi*, 2(1), 60–76.
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., Oktaviani, S. N., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 280–296.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Purwanti, C. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Aplikasi Game Quiziz Pada Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 3(1), 20–32. <https://doi.org/10.51874/jips.v3i1.38>
- Sari, R. Y. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Quiziz Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX . 8 MTsN 4 Kota Padang. *Science and Education Journal*, 2(3), 553–560.
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1).
- 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. <Http://Repository.Unpas.Ac.Id/Id/Eprint/31004>.
- Wulandari, A., Apriandi, D., & Pristiwat, E. (2023). Peningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Aplikasi Quiziz. 2(1), 186–194.