



## Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Matematika

Erna Budi Setiawati<sup>1\*</sup>, Syamsa Azilla<sup>2</sup>, Afrasiska Felisita Alus<sup>3</sup>, Aprillia Intan<sup>4</sup>, Fhadila Riski Aryani<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [afraalus4@gmail.com](mailto:afraalus4@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract.** *The development of technology in education has encouraged the use of more innovative and interactive learning media to improve the quality of mathematics learning. One of the most widely used media is Quizizz, a game-based learning platform that creates an engaging and enjoyable learning environment. This study aims to examine the use of Quizizz as an interactive learning medium in mathematics learning and to explain its benefits and potential in improving students' motivation, engagement, and learning outcomes. This study employed a qualitative descriptive approach using a literature review method. Data were obtained from various scientific sources, including journals, research articles, and books, and were analyzed using content analysis techniques. The findings indicate that the use of Quizizz in mathematics learning has a positive impact on students' motivation, learning interest, learning activities, and learning outcomes. Therefore, Quizizz can be used as an innovative alternative learning medium to create more interactive, engaging, and meaningful mathematics learning.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media; Learning Motivation; Learning Outcomes; Mathematics Learning; Quizizz.*

**Abstrak.** Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan mendorong penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Salah satu media yang banyak dimanfaatkan adalah Quizizz, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika serta menjelaskan manfaat dan potensinya dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi literatur. Data diperoleh dari berbagai sumber ilmiah berupa jurnal, artikel penelitian, dan buku yang relevan, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis). Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, minat belajar, aktivitas belajar, serta hasil belajar siswa. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

**Kata kunci:** Quizizz; Hasil Belajar; Media Pembelajaran Interaktif; Motivasi Belajar; Pembelajaran Matematika.

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif yang diperlukan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan tersebut adalah matematika. Matematika menjadi dasar bagi berbagai disiplin ilmu dan berkontribusi dalam melatih kemampuan pemecahan masalah, penalaran logis, serta pengambilan keputusan yang sistematis. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang secara efektif agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Agustin dkk., 2025).

Meskipun matematika memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, proses pembelajarannya masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit karena melibatkan konsep-konsep abstrak yang memerlukan kemampuan berpikir logis dan pemahaman yang mendalam. Kondisi tersebut sering kali menyebabkan rendahnya minat, motivasi, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru membuat siswa cenderung pasif sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif. Akibatnya, pemahaman konsep dan hasil belajar matematika siswa belum mencapai tingkat yang optimal. Hasil penelitian (Rahayu dkk., 2025) menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika menjadi salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Syahri dkk., 2024) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa serta mendukung pencapaian hasil belajar matematika yang lebih baik.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep matematika yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan motivasi, perhatian, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Bilqis dkk., 2025). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat turut memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari, terutama dalam era digital saat ini. Teknologi memungkinkan guru untuk mengembangkan berbagai strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga mendukung pelaksanaan evaluasi yang lebih menarik dan efisien. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era modern (Agustin dkk., 2025).

Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif

dengan berbagai fitur menarik, seperti sistem peringkat, umpan balik langsung, avatar, dan tampilan yang menyerupai permainan digital. Kehadiran fitur-fitur tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran, termasuk matematika (Nurfazriyah, 2025).

Pemilihan Quizizz dalam pembelajaran matematika didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, Quizizz mampu mengubah aktivitas evaluasi yang biasanya dianggap membosankan menjadi lebih menarik dan kompetitif. Kedua, fitur umpan balik langsung membantu siswa mengetahui kesalahan dan memahami konsep yang belum dikuasai secara cepat. Ketiga, unsur gamifikasi yang terdapat dalam Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, Quizizz juga mudah diakses melalui berbagai perangkat digital sehingga dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa (Andi Alim Syahri dkk., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika serta menjelaskan manfaat dan potensinya dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Melalui kajian ini diharapkan diperoleh gambaran mengenai efektivitas pemanfaatan Quizizz sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran matematika yang lebih menarik dan bermakna.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep yang dipelajari. Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara peserta didik dengan materi pembelajaran sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Bilqis dkk., 2025). Dalam pembelajaran matematika, media interaktif berperan

penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

### **Pembelajaran Matematika**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Namun, banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit sehingga menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai secara optimal (Agustin dkk., 2025). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di era digital.

### **Quizizz sebagai Media Pembelajaran**

Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menyediakan berbagai fitur menarik seperti avatar, leaderboard, timer, meme, serta umpan balik langsung terhadap jawaban siswa. Platform ini memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun evaluasi. Menurut Amany (2021), Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, penggunaan Quizizz dapat dilakukan baik pada pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring karena mudah diakses melalui berbagai perangkat digital.

### **Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika**

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa. Penelitian Situmeang dkk. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam pembelajaran matematika. Selanjutnya, Husna dkk. (2023) menyatakan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian Hafiyya dan Hadi (2023) juga menunjukkan bahwa implementasi Quizizz berbasis educational game mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Syahri dkk. (2024) menemukan bahwa penggunaan Quizizz dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* berpengaruh positif terhadap hasil belajar, aktivitas belajar, dan respons siswa. Sementara itu, Agustian (2024) melalui kajian *systematic literature review* menyimpulkan bahwa Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari berbagai sumber ilmiah berupa jurnal, artikel penelitian, dan buku yang membahas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika. Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur yang relevan, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*Content analysis*). Tahapan analisis meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika semakin banyak diterapkan karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan berpusat pada peserta didik. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis game (*Game-based learning*) yang memungkinkan guru menyajikan soal dalam bentuk kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti *smartphone* maupun komputer. Fitur-fitur seperti peringkat (*leaderboard*), *avatar*, *timer*, *meme*, serta umpan balik langsung menjadikan proses pembelajaran matematika lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Dalam pembelajaran matematika, Quizizz berfungsi sebagai media yang membantu siswa memahami konsep sekaligus mengevaluasi hasil belajar secara real time. Melalui penyajian soal yang interaktif, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan terdorong untuk menyelesaikan soal dengan baik. Guru juga dapat memanfaatkan laporan hasil pengerjaan siswa untuk mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik sehingga dapat menentukan tindak lanjut pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika. Dampak tersebut terlihat pada peningkatan motivasi belajar, aktivitas belajar, minat belajar, hasil belajar, serta kepercayaan diri siswa. Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai temuan-temuan penelitian yang telah dikaji, ringkasan hasil penelitian terdahulu tentang penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Penelitian Terdahulu Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika.

| Peneliti                | Tahun | Subjek Penelitian | Hasil Penelitian  |
|-------------------------|-------|-------------------|---|
| Situmeang dkk.          | 2022  | Siswa SMA         | Media Quizizz memiliki validitas tinggi dan efektif meningkatkan aktivitas belajar matematika |
| Husna dkk.              | 2023  | Siswa kelas X SMA | Nilai post-test meningkat dibandingkan pre-test setelah penggunaan Quizizz                    |
| Hafiyya & Hadi          | 2023  | Siswa SMP         | Motivasi belajar matematika meningkat melalui Quizizz berbasis educational game               |
| Syahri dkk.             | 2024  | Siswa SMA         | Aktivitas belajar dan hasil belajar meningkat dengan pendekatan RME berbantuan Quizizz        |
| Selviani dkk.           | 2024  | Siswa SMK         | Minat belajar matematika pada materi SPLDV meningkat  |
| Hikmah & Supriadi       | 2025  | Siswa SMP         | Hasil belajar matematika meningkat secara signifikan  |
| Anggraini dan Karo-Karo | 2025  | Siswa SMP         | Kepercayaan diri dan hasil belajar siswa meningkat  |

*Sumber: Data Penelitian Terdahulu.*

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran matematika. Temuan yang paling dominan adalah peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, aktivitas belajar, dan minat belajar siswa. Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan evaluasi. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran matematika yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika. Penelitian oleh Situmeang dkk. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz yang dikembangkan memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam pembelajaran matematika. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar selama proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan penelitian Husna dkk. (2023) melaporkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 68,4 pada pre-test menjadi 82,7 pada post-test setelah penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa Quizizz mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif, Sehingga adanya pengaruh positif penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa. Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi mampu meningkatkan nilai post-test dibandingkan sebelum penggunaan media

tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman materi matematika.

Penelitian Selviani dkk. (2024) juga membuktikan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Minat belajar yang meningkat berdampak pada keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Selain meningkatkan minat belajar, Quizizz juga berkontribusi terhadap aktivitas belajar dan respons positif siswa. Penelitian Syahri dkk. (2024) menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat dari 61% sebelum penggunaan Quizizz menjadi 87% setelah penerapan Quizizz dengan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). Pembelajaran matematika berbasis Quizizz dengan pendekatan tersebut, mampu meningkatkan hasil belajar, aktivitas belajar, dan respons positif siswa secara signifikan. Sebagian besar siswa mencapai ketuntasan belajar setelah menggunakan media Quizizz.

Pada penelitian terbaru, Hikmah dan Supriadi (2025) menyatakan bahwa inovasi media pembelajaran Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar matematika karena siswa lebih termotivasi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Temuan serupa juga disampaikan oleh Anggraini dan Karo-Karo (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar matematika tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menjawab soal-soal matematika.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, aktivitas belajar, hasil belajar, serta kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, guru matematika dapat memanfaatkan Quizizz sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, minat belajar, aktivitas belajar, hasil belajar, serta kepercayaan diri siswa. Fitur gamifikasi yang dimiliki Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Quizizz juga

membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan bermakna. Oleh karena itu, guru matematika disarankan untuk memanfaatkan Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran dan evaluasi yang dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan Quizizz perlu didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan melalui penelitian eksperimen atau penelitian lapangan untuk memperoleh data empiris mengenai efektivitas penggunaan Quizizz pada berbagai materi dan jenjang pendidikan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, serta masukan selama proses penyusunan artikel ini. Terima kasih kepada rekan penyusun karya ini yang sudah membantu sehingga karya ini bisa selesai di waktu yang tepat secara baik dan benar.

## DAFTAR REFERENSI

- Agustian, D. (2024). *Systematic Literature Review: Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran Matematika*. *AB-JME: Al-Bahjah Journal Of Mathematics Education*, 2(2), 124–137. <http://www.jurnal.staialbahjah.ac.id/index.php/abjme/article/view/256>
- Agustin, S. A., Saputra, H. N., & Darman, D. (2025). Learning Evaluation Design Using Quizizz In Mathematics Subjects At Elementary School. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 1070–1085. <https://doi.org/10.51276/Edu.V6i2.1259>
- Amany, A. (2021). *Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika*. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*.
- Andi Alim Syahri, Gaffar, A., & Ma'rup. (2024). Effectiveness Of Learning Media Based On Quizizz Application With Realistic Mathematics Education Approach. *Matematika Dan Pembelajaran*, 12(1), 17–37. <https://doi.org/10.33477/Mp.V12i1.7097>
- Anggraini, P., & Karo-Karo, I. R. (2025). The Effect Of Quizizz Media On Learning Outcomes And Self-Confidence Of Eighth Grade Mathematics Students Junior High School. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 509–520. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/plusminus/article/view/3329>
- Bilqis, A. A. S., Astuti, W., & Hardi. (2025). The Role Of Interactive Technology In Enhancing Student Engagement In Mathematics. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(2), 209–215. <https://doi.org/10.36709/Jpm.V16i2.292>
- Damayanti, F. G. P., & Hasanudin, C. (2025, July). Manfaat Aplikasi Quizizz Sebagai Media Kuis Interaktif Pada Pembelajaran Matematika. In *Seminar Nasional Dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 3, No. 1, Pp. 553–563). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/3544>

- Diana, S. R., & Muslimin, S. Z. (2026). Analisis Penggunaan Platform Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dan Menyenangkan Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sdn 2 Pesanggrahan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 11(04), 255-262.  
<https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/8692>
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1646-1652.
- Hikmah, N., & Supriadi, E. (2025). Quizizz Learning Media Innovation On Math Learning Outcomes: Inovasi Media Pembelajaran Quizizz Pada Hasil Belajar Matematika. *Indonesian Journal Of Innovation Studies*, 26(3), 1-11.  
<https://ijins.umsida.ac.id/index.php/ijins/article/view/1514>
- Husna, A., Fauzan, F., Akram, A., Nasir, N., & Nurwahida, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Pembelajaran Matematika Kelas X. 1 Sma Negeri 6 Maros. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 165-171.
- Inayaturohmah, U. (2022). Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pada Pembelajaran Matematika: Umi Inayaturohmah<sup>1</sup>, Sari Saraswati<sup>2</sup> Universitas Hasyim Asy'ari 1inayar06@ Gmail. Com 2sarisaraswati7@ Gmail. Com. *Universal Journal*, 9(3). <https://uipmcenter.net/ojs/index.php/Journal/article/view/38>
- Kumala, R., & Yuliasuti, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Statistika Siswa MA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Ningsih, D. K., Alfaqi, M. Z., & Sadiqyah, S. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Journal Of Innovation And Teacher Professionalism*, 3(3), 564-571.  
<https://elibrary.ru/item.asp?id=81956026>
- Rahayu, M. D., Zuhri, M. S., Ariyanto, L., & Wibawa, A. (2025). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 198–205.  
<https://doi.org/10.30605/Proximal.V8i1.4433>
- Rizkullah, M. F., Sahlan, M., & Puspitarini, D. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz''dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 860-867.
- Selviani, D., Siska, J., & Lova, L. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 133-143.
- Situmeang, D. L., Ardiana, 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), 43-51.  
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/3961>
- Sudianto, S., & Nurfazriyah, S. M. (2025). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 103-114.  
<https://ejournal.papanda.org/index.php/jp/article/view/1510>

- Suryanti, S., & Taufik, A. (2022). Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika. *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 32-42.  
<https://journal.unpacti.ac.id/ELIPS/article/view/568>
- Syahri, A. A., & Gaffar, A. (2024). Effectiveness Of Learning Media Based On Quizizz Application With Realistic Mathematics Education Approach. *Matematika Dan Pembelajaran*, 12(1), 17-37.  
<https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/INT/article/view/7097>