



Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Sudianto ¹, Sri Mulyani Nurfazriyah ²

^{1,2} Universitas Majalengka, Indonesia

*Corresponding Author: [✉ sudianto@unma.ac.id](mailto:sudianto@unma.ac.id)

Submitted: 25 May 2025 | Revised: 28 May 2025 | Accepted: 30 May 2025

Abstrak

Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasinya yaitu dengan memanfaatkan teknologi digital berbasis *game-based learning*, seperti aplikasi Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Proses SLR meliputi identifikasi fokus dan pertanyaan penelitian, penelusuran artikel, seleksi artikel berdasarkan kriteria tertentu, serta menganalisis artikel terpilih. Data diperoleh dari berbagai artikel jurnal yang dipublikasikan pada rentang tahun 2019–2025, yang diakses melalui Google Scholar, Search, Garuda dan lainnya dengan kriteria inklusi yang telah ditentukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara konsisten memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika. Aplikasi ini tidak hanya mempermudah akses terhadap soal-soal kuis, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, Quizizz terbukti dapat meningkatkan penguasaan materi, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta memperkuat motivasi belajar. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, partisipasi, pemahaman konsep, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Quizizz, Minat, Motivasi, Pembelajaran Matematika

Abstract

The low student interest and motivation in learning are among the contributing factors to poor academic achievement. One potential solution to address this issue is the integration of digital technology based on game-based learning, such as the Quizizz application. This study aims to examine the impact of using Quizizz on improving students' interest and motivation in learning mathematics through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The SLR process includes identifying the research focus and questions, searching for relevant articles, selecting articles based on specific criteria, and analyzing the selected studies. Data were collected from various journal articles published between 2019 and 2025, accessed through Google Scholar, Search, Garuda, and other databases, using predetermined inclusion criteria. The analysis results show that the use of Quizizz consistently has a positive impact on mathematics learning. The application not only facilitates access to quiz questions but also creates a fun and interactive learning environment. Moreover, Quizizz has been proven to enhance content mastery, promote active student engagement, and strengthen learning motivation. Therefore, Quizizz can be considered an effective alternative digital learning medium for increasing student interest, motivation, participation, conceptual understanding, and engagement in mathematics education.

Keywords: Quizizz, Interest, Motivation, Mathematics Learning



This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.

Copyright © 2025 by Author

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam membangun sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Pendidikan berkualitas mampu menciptakan generasi yang adaptif terhadap perubahan zaman serta siap menghadapi tantangan global. Melalui pendidikan, individu tidak hanya dibentuk secara intelektual, tetapi juga secara moral, sosial, dan emosional. Integrasi nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran sangat penting untuk membentuk individu yang bertanggung jawab dan berintegritas (Sutarto et al., 2021). Di era digital saat ini, pendidikan perlu diarahkan pada pengembangan pengetahuan sekaligus kecakapan hidup dan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi (Pusparini et al., 2022; Setiawan & Suryani, 2021). Oleh karena itu, sistem pendidikan harus dirancang secara komprehensif dan berkelanjutan agar mampu menjawab kebutuhan masa kini dan masa depan. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pembelajaran matematika, yang berkontribusi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada peserta didik (Sutarto et al., 2021).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis siswa. Melalui pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk mengidentifikasi pola, memecahkan masalah secara terstruktur, serta menarik kesimpulan berdasarkan data dan bukti yang valid (Suryani et al., 2020). Kemampuan-kemampuan tersebut sangat penting untuk membekali siswa menghadapi tantangan kehidupan abad ke-21 yang menuntut kecakapan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, matematika juga menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena hampir semua bidang keilmuan menggunakan konsep-konsep matematika sebagai fondasi analisis dan pengambilan keputusan (Putra & Rusdi, 2021). Sayangnya, pelajaran matematika sering dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa, yang pada akhirnya menurunkan minat dan motivasi mereka dalam belajar (Hidayat & Suryadi, 2022). Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurang melibatkan siswa secara aktif, dan belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi yang dekat dengan keseharian mereka (Rahmawati et al., 2021). Minat dan motivasi belajar memegang peranan penting dalam pembelajaran matematika, karena keduanya berperan dalam mendorong siswa untuk lebih giat belajar, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta lebih siap dalam memahami konsep dan menghadapi berbagai persoalan yang diberikan.

Minat belajar merupakan suatu bentuk ketertarikan yang kuat dari peserta didik terhadap mata pelajaran atau aktivitas pembelajaran tertentu. Ketika peserta didik memiliki minat belajar, mereka cenderung menunjukkan antusiasme yang tinggi dan lebih mudah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Syah, 2016). Sementara itu, motivasi belajar diartikan sebagai dorongan internal dalam diri peserta didik yang mendorong mereka untuk terus belajar, menjaga konsistensi, serta memiliki arah dan tujuan yang jelas dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Sardiman, 2018). Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki pemahaman yang baik serta kemampuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kedua aspek tersebut agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, bermakna, dan menyenangkan. Kedua aspek ini saling berkaitan dan berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat yang tinggi dapat meningkatkan motivasi, sementara

motivasi yang kuat dapat memperkuat minat belajar siswa (Pramita, 2024). Dalam konteks pembelajaran matematika, minat dan motivasi belajar yang tinggi sangat diperlukan mengingat mata pelajaran ini sering dianggap sulit dan menantang oleh sebagian besar siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami dan mengembangkan strategi yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz.

Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur menarik seperti avatar, *leaderboard*, tema, dan musik yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Effendi & In'am, 2023). Selain itu, Quizizz juga memungkinkan guru untuk membuat kuis yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja, sehingga memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran (Hamidah et al., 2023). Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan hasil belajar mereka (Priyanda et al., 2022). Integrasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai salah satu strategi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan melalui metode *systematic literature review* (SLR) untuk mengumpulkan dan menganalisis hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu suatu pendekatan sistematis untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasikan seluruh hasil penelitian yang relevan dengan topik tertentu. Prosedur SLR dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur, mulai dari penentuan topik, penyusunan kriteria inklusi dan eksklusi, pengumpulan data, hingga analisis dan sintesis temuan literatur (Putra, Akhidayat, Setiani, & Andiarani, 2019). Dalam penelitian ini, peneliti mengakses artikel-artikel ilmiah yang tersedia pada basis data daring seperti Google Scholar, Google Search, Garuda dengan menggunakan kata kunci “penggunaan aplikasi Quizizz”, “minat dan motivasi belajar matematika” dan “media pembelajaran matematika”. Artikel yang dikaji dibatasi pada publikasi yang terbit antara tahun 2019 hingga 2025. Berdasarkan kriteria tersebut, artikel-artikel yang memenuhi syarat dipilih untuk dianalisis lebih lanjut guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika.

HASIL PENELITIAN

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan seleksi terhadap beberapa artikel hasil penelitian yang dipublikasikan pada berbagai jurnal ilmiah sebagai bahan tinjauan pustaka. Analisis dalam penelitian ini didasarkan pada rangkuman dan evaluasi terhadap sejumlah artikel yang diperoleh melalui pencarian di database Google Scholar, Garuda, dan mesin pencari Google. Artikel-artikel yang membahas penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran matematika selanjutnya disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Deskripsi Penelitian Terkait Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika

No	Peneliti dan tahun	Jurnal	Metode penelitian	Hasil penelitian
1.	Elsa Charisma P. A., La Eru Ugi, Anwar & Helawan (2024)	Jurnal akademik pendidikan matematika	Penelitian kuantitatif dengan metode korelasional	Ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau. Hal ini diketahui dari hasil uji hipotesis dengan melihat nilai sig. $0,00 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar.
2.	Nur Yuliany, Rahmawati Nur, Besse Alfiani, dkk (2024)	KHIDMAH : jurnal pengabdian kepada masyarakat	Metode pengabdian berupa pendampingan dalam proses belajar mengajar	Quizizz memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran quizizz dalam pelajaran matematika mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena media quizizz memberikan suasana baru, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
3.	Dina Lorenza Situmeang, Nurik Ardiani, Sinar Depi Harahap (2022)	Jurnal MathEdu	Research and Development (R&D)	Media pembelajaran interaktif berbasis quizizz yang dikembangkan memperoleh kategori efektif terhadap pembelajaran matematika.
4.	Sri Mulyati, Haniv Evendi. (2020).	GAUSS : Jurnal Pendidikan Matematika	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan Mac Tanggart.	Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaianya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 63

				dan siklus II sebesar 78 dan Peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan ketrampilan pendidik terhadap Quizizz untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran. Kekurangan pembelajaran menggunakan Quizizz adalah bergantung pada jaringan internet.
5.	Astri Indriani, Suarti Djafar, Putriyani S, Nurdin (2024)	JagoMIPA : Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA	Literatur review atau literatur research	Penggunaan aplikasi Quizizz memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan berbagai aspek yang membentuk resiliensi siswa, seperti motivasi dan keterlibatan, minat belajar, hasil belajar, kemampuan memecahkan masalah, kemandirian belajar, dan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini secara tidak langsung dapat mempengaruhi resiliensi diri dalam menghadapi tantangan matematika.
6.	Marsya Dara Azzahra & Puri Pramudiani (2022)	Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika	Penelitian kuantitatif bermetode Quasi Experimental Design	Adanya pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di SDN Cipete Selatan 03 Pagi. Hal ini terlihat dari hasil akhir uji hipotesis t hitung 8,768 > t tabel 2,011. Minat belajar siswa pada pelajaran matematika menjadi lebih meningkat, siswa terlihat aktif dalam pembelajaran, fokus perhatian siswa lebih lama dalam pembelajaran, siswa terlihat merasa senang mengikuti pembelajaran dan timbul rasa tertarik dalam pembelajaran jika menggunakan Quizizz dengan fitur Lesson. Quizizz dengan fitur lesson ini dapat mengemas pembelajaran

				menjadi menarik dan interaktif, serta dapat digunakan dalam pembelajaran baik dari rumah ataupun secara tatap muka di sekolah.
7.	Titin Supriyatnin (2024)	Journal of Nusantara Education	Metode kualitatif	<p>Aplikasi Quizizz pada indikator kemudahan quizizz mudah digunakan dengan presentase rata-rata yaitu 92 , indikator penguasaan materi yang memiliki presentase tertinggi adalah pada pernyataan quizizz membantu siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari dikelas mencapai 84, indikator selanjutnya adalah indikator kepuasaan pada pernyataan quizizz menurut siswa adalah aplikasi yang menyenangkan yaitu sebesar 93,14, sedangkan pada indikator keaktifan rata-rata presentase tertinggi terdapat pada pernyataan quizizz membuat siswa lebih aktif belajar yaitu sebesar 80, indikator terakhir adalah indikator motivasi. Pada indikator ini pernyataan siswa termotivasi untuk memperoleh peringkat dan skor tertinggi ketika menggunakan quizizz memperoleh data rata-rata sebesar 93,14. Sedangkan dari hasil wawancara, peserta didik merasa senang dan semangat belajar mereka matematika meningkat, selain itu pembelajaran di kelas tidak terasa membosankan. Sehingga Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika di SMKS Binong Permai mempunyai respon yang positif dan dapat menjadi salah satu media yang digunakan untuk mengambil penilaian secara interaktif.</p>

8.	Nidaan Hafiyah & Muhamad Sofian Hadi (2023)	Community Development Journal	Library research	Aplikasi Quizizz membawa perubahan positif dalam motivasi belajar matematika. Hal ini terbukti dari beberapa aspek yaitu aplikasi yang mudah untuk diakses dibandingkan soal kuis dengan menggunakan kertas, membantu penguasaan materi, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa aktif dalam belajar.
9.	Rica Wijayanti, Didik Hermanto & Zainudin (2021)	Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika	Penelitian quasi eksperiment dengan model Randomized Posttest-Only Control Group Design	Hasil analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa program studi pendidikan matematika dikatakan efektif ditinjau dari 2 aspek yaitu motivasi belajar dan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig. sebesar 0,000 untuk motivasi belajar dan hasil belajar.
10.	Lasia Agustina & Indra Martha Rusmana (2019)	Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika	Penelitian kualitatif studi kepustakaan	Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaianya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar.
11.	Suryanti & Akbar Taufik (2022)	ELIPS : Jurnal Pendidikan Matematika	Metode campuran yaitu metode kuantitatif dan kualitatif	Ditemukan bukti bahwa secara umum penggunaan Quizizz memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran. Siswa menganggap Quizizz adalah aplikasi yang mudah digunakan. Selain itu, penggunaan Quizizz selama proses pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait materi yang sudah dan akan dipelajari di kelas. Siswa juga merasa puas dengan penggunaan Quizizz selama pembelajaran dan merasa bahwa Quizizz

				merupakan aplikasi yang menyenangkan. Quizizz juga terbukti meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
--	--	--	--	---

Berdasarkan penjelasan tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran matematika memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang memungkinkan guru untuk menciptakan kuis online interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Aplikasi quizizz dilengkapi dengan berbagai fitur seperti umpan balik, papan skor, pemberian waktu, dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan argumen yang menyatakan bahwa Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang dapat memberikan umpan balik instan untuk siswa, yang mampu menumbuhkan motivasi serta keterlibatan saat proses belajar (Wulandari & Lestari, 2023; Ccoa et al., 2023; Zaeni, 2022).

Keberadaan aplikasi Quizizz memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani et al. (2022) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz menghasilkan perbedaan yang signifikan terhadap rata-rata selisih nilai angket motivasi belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Temuan serupa juga diperoleh dalam penelitian Pertiwi dan Arlin (2022), yang mengimplementasikan Quizizz dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa skor motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga memperkuat bukti bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Pengaruh positif penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa juga diungkapkan oleh Rosiyanti (2020) yang menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media kuis daring terbukti memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar. Temuan tersebut diperoleh melalui pengujian dua hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan tingkat motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan aplikasi Quizizz. Oleh karena itu, di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat, guru diharapkan mampu merancang pembelajaran secara kreatif dan inovatif sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif yang signifikan terhadap suasana belajar siswa. Melalui fitur musik latar yang menenangkan dan tampilan visual yang menarik berupa gambar serta video berwarna, Quizizz mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih santai, hidup, dan menyenangkan. Kondisi ini membuat siswa merasa nyaman saat mengerjakan soal sehingga dapat meningkatkan fokus dan motivasi belajar mereka. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan multimedia dapat memperbaiki perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Clark & Mayer, 2016). Visualisasi yang menarik dan penggunaan musik juga berperan dalam meningkatkan antusiasme siswa, sehingga

pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Huang et al., 2020).

Pemilihan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis *education game* dilakukan berdasarkan kriteria ACTION yang meliputi *Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization & Novelty* (Jalinus & Ambiyar, 2020). Kriteria ini memastikan bahwa Quizizz tidak hanya mudah diakses dan terjangkau, tetapi juga interaktif dan inovatif dalam penyajian materi pembelajaran. Media yang memenuhi kriteria tersebut cenderung lebih efektif dalam meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa. Studi terdahulu juga menegaskan bahwa penggunaan game edukasi yang memenuhi aspek interaktivitas dan kemudahan akses dapat meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan (Wang et al., 2019).

Meski demikian, implementasi Quizizz menghadapi beberapa tantangan yang perlu mendapat perhatian. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai merupakan faktor penting agar pembelajaran menggunakan Quizizz dapat berlangsung secara optimal. Menurut Arsyad (dalam Jannah & Sotani, 2018), kelengkapan fasilitas pembelajaran tidak hanya memperjelas penyampaian informasi, tetapi juga meningkatkan interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan belajar, sehingga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Kondisi ini menegaskan bahwa infrastruktur yang lengkap sangat diperlukan agar teknologi pembelajaran dapat memberikan manfaat maksimal. Selain itu, jaringan internet yang stabil menjadi prasyarat mutlak dalam pemanfaatan aplikasi berbasis daring seperti Quizizz (Sari & Putra, 2021). Koneksi yang terputus-putus dapat mengganggu kelancaran proses belajar dan mengurangi efektivitas pembelajaran.

Kebijakan sekolah terhadap penggunaan perangkat elektronik seperti smartphone dan laptop juga harus dipertimbangkan. Apabila sekolah melarang penggunaan perangkat pribadi oleh siswa, maka perlu menyediakan alternatif fasilitas seperti laboratorium komputer guna menunjang kelancaran penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penyediaan fasilitas teknologi oleh sekolah dapat meningkatkan akses dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis digital (Hernández-Ramos, 2016). Dengan dukungan fasilitas dan kebijakan yang mendukung, integrasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat berjalan lancar dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, keberhasilan pemanfaatan Quizizz sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur dan kebijakan yang mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil studi literatur yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Aplikasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif melalui fitur-fitur gamifikasi yang menarik serta penyampaian materi yang lebih variatif dan mudah dipahami. Quizizz tidak hanya membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih efektif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik dapat memanfaatkan aplikasi Quizizz secara optimal dalam kegiatan pembelajaran matematika sebagai media inovatif yang mampu menyesuaikan dengan

karakteristik generasi digital. Selain itu, guru diharapkan terus mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L & Rusmana, I.M (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi kuis Online Quizizz. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika.
- Ccoa, N. M. Q., Choquehuanca, M. E. F., & Paucar, F. H. R. (2023). An Application of the Quizizz Gamification Tool to Improve Motivation in the Evaluation of Elementary School Students. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(3), 544–550. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.3.1837>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning. Wiley.
- Dara, M., Azzahra & Pramudiani, P.. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(03), 3203-3213.
- Effendi, M. M., & In'am, A. (2023). Android-Based Quizizz: Media for Students' Learning Motivation and Mastery of Mathematical Concepts. *International Journal on Emerging Mathematics Education*, 8(2), 123–132. <https://doi.org/10.12928/jjeme.v8i2.29749>
- Elsa, C. P. A. dkk. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 10(2), 82-88.
- Hafiyya, N. & Hadi, M.S., (2023). Implementasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Community Development Journal*, 4(2), 1646-1652.
- Hamidah, H., Kusuma, J. W., & Sari, P. P. (2023). Application of Quizizz-Assisted Gamification Model to Students' Mathematical Communication Skills and Learning Motivation. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(2), 45–54. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6597>
- Handayani, A. D., Hermansyah, & Susanti, D. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika. *Mathematic Education And Application*. 4(1). 1-7.
- Hernández-Ramos, P. F. (2016). The influence of school policies on technology use and student engagement. *Journal of Research on Technology in Education*, 48(2), 131-145.
- Hidayat, W., & Suryadi, D. (2022). Persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika: Studi pada sekolah menengah pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 28(2), 123–134. <https://doi.org/10.35580/jpp.v28i2.34084>
- Huang, W. D., Johnson, T. E., & Han, S. (2020). The role of multimedia in enhancing student motivation and engagement in mathematics learning. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(3), 58-71.
- Indriani, A., Djafar, S., Putriyani, S., & Nurdin (2024). Literatur Review: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Resiliensi Diri pada Pembelajaran Matematika. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(2), 287-299.
- Jalinus, N. & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

- Jannah, S.N., & Sontani, U.T. (2018). Sarana dan Prasarana Pembelajaran Sebagai Faktor Determinan Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen dan Perkantoran*, 3(1), 63-70.
- Mulyati, S. & Evendi, H., (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64-73.
- Pertiwi, P.E., & Astriyani, A. (2022). Pengaruh Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *TRIPLE A : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 51-59.
- Pramita, N. A. (2024). Hubungan minat dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 9(1), 30-42. <https://doi.org/10.15294/jpmi.v9i1.28461>
- Priyanda, R., Asmara, D., & Halim, A. (2022). Efektivitas media penilaian berbasis HOTS menggunakan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(3), 224-231. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i3.24989>
- Purba, M. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 89-97. <https://doi.org/10.24114/jtpp.v4i2.13989>
- Pusparini, E., Rahmawati, Y., & Septiani, L. (2022). Keterampilan abad 21 dalam dunia pendidikan: Tantangan dan strategi implementasinya. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 7(3), 345-355. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v7i3.15994>
- Putra, A. R., & Rusdi, R. (2021). Peran matematika dalam penguasaan IPTEK di era revolusi industri 4.0. *Proceedings of the 3rd International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2021)*, 430, 450-455. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210430.050>
- Putra, H. D., Akhdiyat, A. M., Setiany, E. P., & Andiarani, M. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP di Cimahi. 9(1), 47-53.
- Rahmawati, E., Fitriani, R., & Syahputra, A. (2021). Inovasi pembelajaran matematika melalui teknologi digital: Sebuah studi kualitatif. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 13(1), 45-52. <https://doi.org/10.24114/jipiis.v13i1.23821>
- Rosiyanti, H., Widayasari, R., Ardiansyah, A. F., & Istiqomah, S. (2020). Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. Jakarta : Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ.1(1). 1-9.
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan motivasi belajar mengajar (Revisi ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, D. P., & Putra, E. (2021). The impact of internet connectivity on digital learning in secondary schools. *Indonesian Journal of Educational Technology*, 5(2), 85-95.
- Setiawan, A., & Suryani, I. (2021). Pendidikan abad 21: Tantangan dan implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 33-40. <https://doi.org/10.23887/jip.v9i1.30112>
- Situmeang, D., Ardiani, N. & Harahap, S.D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang. *Jurnal MathEdu*, 5(3), 43-51.

- Suryani, L., Hartati, S., & Mahmud, A. (2020). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika. *Proceedings of the 4th Asian Education Symposium (AES 2019)*, 422, 860–864. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200427.183>
- Suryanti & Taufik, A. (2022). Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika. *ELIPS : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 32-42.
- Sutarto, H., Sari, R. M., & Anwar, Y. (2021). Pendidikan abad 21 dan implikasinya terhadap pembelajaran matematika di sekolah. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 11(1), 45–54. <https://doi.org/10.23960/jpp.v11.i1.202101>
- Syah, M. (2016). Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Titin, S. (2024). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Nusantara Education*, 3(2), 19-20.
- Wang, M., Zhan, Y., & Wang, J. (2019). Effectiveness of educational games in learning: A meta-analysis. *Computers & Education*, 128, 123-137.
- Wijayanti, R., Hermanto, D. & Zainudin. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(01), 347-356.
- Wulandari, A., & Lestari, A. S. B. (2023). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Quizizz pada Materi Statistika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30265–30271.
- Yuliany, N. dkk. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII MTsN 1 Kota Makassar. *KHIDMAH : jurnal pengabdian kepada masyarakat*, 4(2), 113-119.
- Zaeni, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*, 5(1).