

Systematic Literature Review (SLR): Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA

Naba Oreola Anidhea*, Prema Karira Anas Sulaiman

Magister Teknologi Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

*Email: nabaoreolaa99@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menyajikan tinjauan literatur sistematis tentang efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam subjek ilmu pengetahuan terkait pembelajaran dan hasil belajar siswa. *Quizizz* adalah platform pembelajaran berbasis teknologi yang telah semakin populer di kalangan pendidik karena fitur-fitur interaktifnya yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini mengidentifikasi studi-studi terkait yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2024 dan menganalisis efek *Quizizz* terhadap pencapaian akademik, retensi materi, dan persepsi siswa terhadap pembelajaran dalam konteks subjek ilmu pengetahuan. Metode SLR digunakan untuk menyusun temuan dari berbagai penelitian empiris yang relevan. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* secara signifikan berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan. Meskipun demikian, beberapa tantangan dan variabilitas hasil antar studi juga diidentifikasi, termasuk faktor-faktor kontekstual seperti desain pembelajaran, karakteristik siswa, dan metode evaluasi yang digunakan. Studi ini memberikan wawasan penting bagi pendidik dan peneliti yang tertarik untuk mengintegrasikan teknologi pembelajaran seperti *Quizizz* dalam konteks pengajaran ilmu pengetahuan. Implikasi praktis dan rekomendasi untuk penelitian mendatang juga dibahas untuk meningkatkan pemahaman tentang bagaimana teknologi ini dapat optimal digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa di masa depan.

Kata kunci: *Quizizz*, Hasil Belajar, IPA, *Systematic Literature Review* (SLR)

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

PENDAHULUAN

Pendekatan inovatif dalam pendidikan menjadi semakin penting di zaman teknologi yang berkembang pesat, yang berdampak pada sosial, budaya, dan ekonomi secara keseluruhan, termasuk pendidikan. Sekarang kita hidup di era digital 4.0, di mana teknologi ada di mana-mana. Jika diartikan dengan benar, teknologi adalah suatu alat yang membantu penggunaan. Di era digital saat ini, pembelajaran telah mengalami banyak perubahan sebagai akibat dari kemajuan teknologi. Teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuatnya lebih mudah diakses, yang merupakan salah satu manfaat teknologi untuk pendidikan. Telah dibuktikan bahwa memasukkan teknologi ke dalam pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Melati et al., 2023). Ini karena teknologi memberikan peluang belajar yang baru dan menarik, membuat siswa tidak jenuh saat belajar. Salah satu inovasi yang memperkaya proses belajar mengajar adalah media pembelajaran interaktif. Dalam era dimana teknologi semakin mendominasi kehidupan sehari-hari, menggunakan media pembelajaran interaktif menjadi penting untuk membuat belajar menjadi menarik dan efektif (Mamase et al., 2019). Media ini adalah sumber pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam era digital saat ini, pendidikan menghadapi tantangan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alat teknologi yang semakin populer dalam konteks pendidikan adalah Quizizz, yang menawarkan platform interaktif untuk menguji pengetahuan siswa melalui kuis daring (Cholik, 2023). Dengan adopsi teknologi ini yang semakin meluas, pertanyaan muncul mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPA. Dengan adanya pengembangan ini, pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan berbeda dari pembelajaran tradisional, dan media ini juga memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan berbagai gaya belajar. Dengan memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk memilih metode belajar yang paling sesuai dengan kebutuhannya, guru memberikan adaptasi yang personal dan responsif terhadap kemampuan dan preferensi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif dapat menyesuaikan diri dengan berbagai gaya belajar. Media pembelajaran interaktif memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk memilih metode belajar yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Mereka melakukan adaptasi yang personal dan responsif

terhadap kemampuan dan preferensi belajar siswa, yang pada gilirannya meningkatkan efisiensi proses belajar mereka (Salamah & Maryono, 2022).

Setiap siswa selalu memiliki peran sebagai subjek belajar selama proses pembelajaran. Siswa tidak hanya harus hadir, mendengar, dan mencatat apa yang diajarkan guru, mereka harus berpartisipasi secara aktif dan menjadi mitra belajar. Siswa akan lebih mudah menyerap dan menerima materi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan jenis materi yang akan disampaikan. Menurut Lase (2020), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mencakup hal-hal berharga atau bermanfaat yang bermanfaat bagi masyarakat. IPA sangat penting bagi masyarakat karena ia mengajarkan kita tentang makhluk hidup, proses kehidupan, alam, dan peristiwa alam yang terkait dengan kehidupan sehari-hari (Lase et al., 2020). Oleh karena itu, tidak dapat diragukan lagi bahwa evaluasi pembelajaran IPA harus dipelajari di semua jenjang pendidikan. Namun, hingga saat ini, terlalu banyak siswa menghadapi kesulitan dalam pelajaran ini karena banyak alasan mengapa mereka merasa mata pelajaran IPA membosankan.

Quizizz adalah salah satu platform teknologi yang menawarkan kuis interaktif secara daring, yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri atau kolaboratif dalam lingkungan yang kompetitif namun menyenangkan. Dalam konteks ini, penting untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPA. Evaluasi ini tidak hanya mempertimbangkan aspek pencapaian akademis seperti peningkatan nilai ujian atau pemahaman konsep, tetapi juga menelusuri dampaknya terhadap motivasi belajar siswa dan preferensi terhadap pembelajaran yang dilakukan secara digital.

Studi literatur ini bertujuan untuk melakukan tinjauan sistematis terhadap penelitian-penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan mengumpulkan dan menyintesis temuan dari berbagai artikel ilmiah, studi ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana *Quizizz* telah digunakan dalam konteks pendidikan ilmu pengetahuan, serta mengidentifikasi pola keberhasilan dan tantangan yang dihadapi dalam penerapannya.

Penelitian-penelitian yang relevan dalam literatur telah menunjukkan bahwa penggunaan platform seperti *Quizizz* dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep dan hasil tes siswa. Namun demikian, beberapa studi juga menggarisbawahi perlunya perluasan dalam hal perencanaan kurikulum dan dukungan yang dibutuhkan dari sisi teknis dan pedagogis untuk mengoptimalkan manfaat dari teknologi ini.

Dengan demikian, melalui analisis sistematis terhadap literatur yang ada, penelitian ini tidak hanya akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana *Quizizz* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam ilmu pengetahuan, tetapi juga akan menyoroti kebutuhan akan penelitian lebih lanjut dan rekomendasi untuk pengembangan implementasi yang lebih efektif di masa depan.

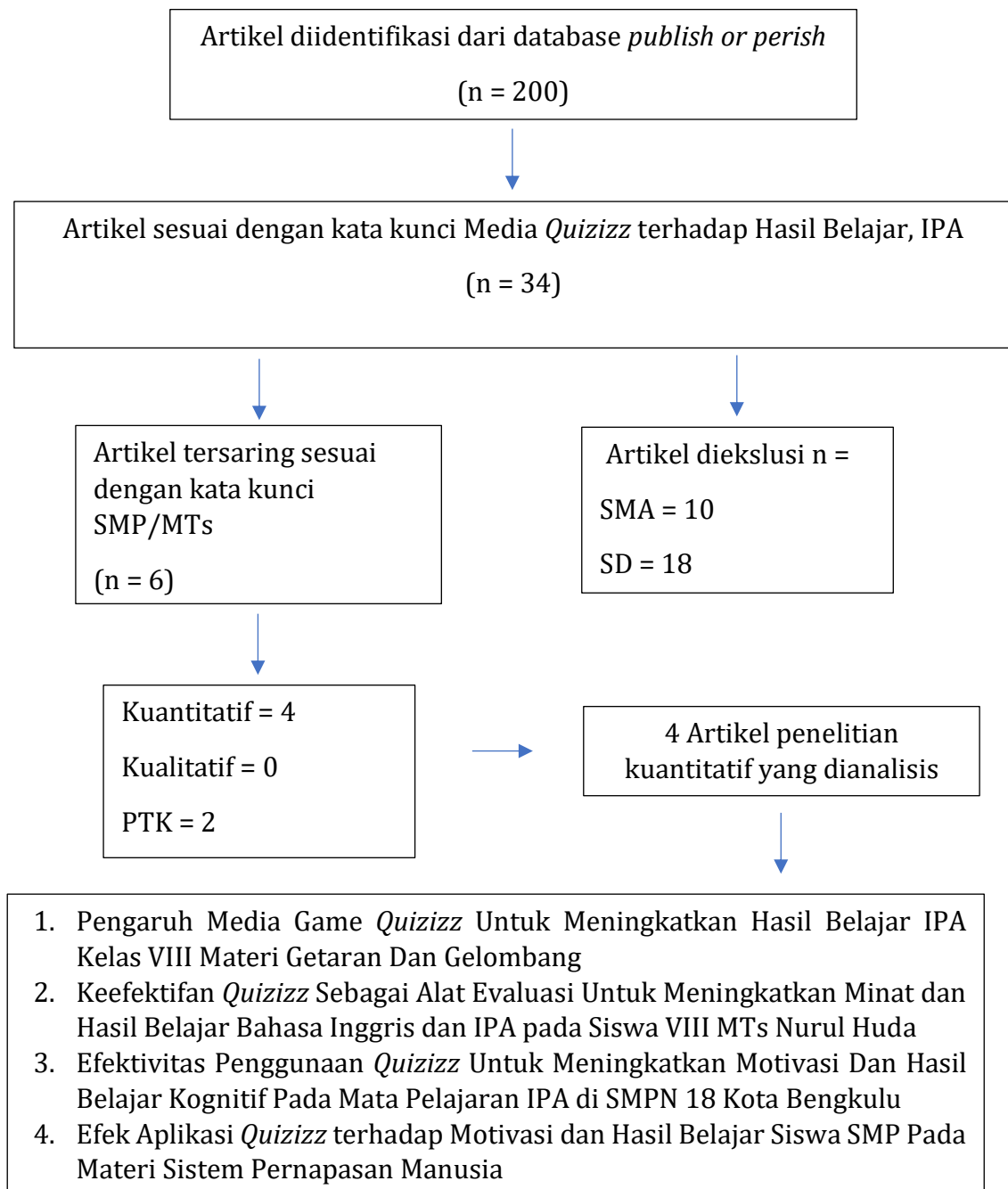
METODE

Studi ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengevaluasi efektivitas hasil belajar siswa menggunakan *Quizizz* dalam PEMBELAJARAN IPA. SLR adalah teknik sistematis untuk mengumpulkan berbagai kajian penelitian yang relevan dengan topik penelitian, mengelompokkan, menguji secara kritis, dan mengevaluasi atas semua hasil penelitian sebelumnya yang peneliti peroleh (Nasution et al., 2022). Hasil-hasil penelitian sebelumnya ini, selanjutnya direview oleh peneliti, dengan melakukan telaah dan identifikasi secara sistematis terhadap artikel penelitian yang dipilih (Raden Soebartika & Ida Rindaningsih, 2023).

Penelitian dimulai dengan menentukan topik yang akan diteliti kemudian melakukan pencarian studi literatur dalam database google scholar dengan menggunakan aplikasi *Publish or Perish*. Kata kunci yang digunakan adalah “Media *Quizizz* terhadap Hasil Belajar, Siswa SMP, IPA” dengan membatasi artikel dari tahun 2019 sampai 2024. Peneliti juga menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang jelas untuk memilih studi yang akan dimasukkan dalam tinjauan ini. Kriteria inklusi dapat mencakup penggunaan *Quizizz* sebagai alat utama dalam proses pembelajaran IPA, serta penilaian terhadap hasil belajar siswa. Data yang relevan diekstraksi dari setiap studi yang memenuhi kriteria inklusi. Ini mungkin mencakup informasi tentang metode penelitian, ukuran sampel, hasil yang diukur, dan temuan utama terkait efektivitas *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman dan kinerja siswa dalam mata pelajaran IPA. Data yang diekstraksi dianalisis secara kritis untuk mengevaluasi kesesuaian dan kualitas studi yang terlibat. Ini juga mencakup

sintesis temuan dari berbagai studi untuk mengidentifikasi pola umum dalam efektivitas *Quizizz* dalam konteks pendidikan IPA. Review ini menghasilkan kesimpulan tentang sejauh mana penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA berdasarkan temuan dari literatur yang disertakan. Rekomendasi juga dapat diajukan untuk pengembangan lebih lanjut dalam penelitian dan implementasi *Quizizz* di lingkungan pendidikan.

Diagram Alur *Systematic Literature Review (SLR)*



(Sekarwangi et al., 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
Hilmawati dan Widodo (2022)	Pengaruh Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII Materi Getaran Dan Gelombang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media Game Quizizz. Rata-rata peningkatan skor dari pretest ke posttest adalah 37,67, dengan nilai pretest sebesar 35,67 dan posttest sebesar 73,33. Selain itu, respon siswa terhadap media Game Quizizz menunjukkan tingkat ketertarikan yang tinggi, dengan 71% siswa sangat tertarik dan 27% siswa tertarik terhadap penggunaan media tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Game Quizizz berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VIII pada materi getaran dan gelombang.

<p>Andriani et al., (2023)</p>	<p>Keefektifan Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan IPA pada Siswa VIII MTs Nurul Huda</p>	<p>Penggunaan Quizizz sebagai media interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Nurul Huda. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa setelah menggunakan Quizizz, dengan persentase minat belajar siswa setelah penggunaan Quizizz mencapai 84,95%, lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan Quizizz yang hanya 80,39%. Selain itu, terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan Quizizz, dengan skor rata-rata post-test yang lebih tinggi daripada pre-test pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan IPA. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam kedua mata pelajaran tersebut.</p>
--------------------------------	---	---

<p>Tanjung et al., (2023)</p>	<p>Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 18 Kota Bengkulu</p>	<p>Dalam penelitian ini menunjukkan penggunaan aplikasi Quizizz telah efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA di SMPN 18 Kota Bengkulu. Selain itu, adanya peningkatan motivasi siswa yang ditunjukkan setelah menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi pelajaran.</p>
<p>Ramayani dan Subekti (2022)</p>	<p>Efek Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia</p>	<p>Penggunaan media evaluasi Quizizz telah terbukti memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII F di SMP. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan</p>

		<p>Quizizz mengalami peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Media Quizizz mampu meningkatkan hasrat, keinginan berhasil, dorongan, kebutuhan, harapan, dan cita-cita masa depan siswa, sehingga memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya penggunaan media yang menarik dan memotivasi dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa.</p>
--	--	--

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas media Quizizz terhadap hasil belajar siswa SMP pembelajaran IPA terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa. Hasil penelitian oleh Hilmawati dan Widodo (2022) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media Game Quizizz. Metode yang digunakan adalah metode pre-test dan post-testing untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media Game Quizizz. Rata-rata peningkatan skor dari pretest ke posttest adalah 37,67, dengan nilai pretest sebesar 35,67 dan posttest sebesar 73,33. Selain itu,

respon siswa terhadap media Game Quizizz menunjukkan tingkat ketertarikan yang tinggi (Hilmawati & Widodo, 2022). Kemudian penelitian Andriani et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Nurul Huda. Metode yang digunakan adalah metode pre-test dan post-testing untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz. Dari hasil penelitian terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan Quizizz, dengan skor rata-rata post-test yang lebih tinggi daripada pre-test pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan IPA. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam kedua mata pelajaran tersebut (Andriani et al., 2023). Penelitian oleh Tanjung et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz telah efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA di SMPN 18 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui eksperimen dan wawancara. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi pelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa (Tanjung et al., 2023). Selanjutnya, penelitian oleh Ramayani dan Subekti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi Quizizz berdampak positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII F di SMP Negeri 1 Pacitan. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan Quizizz mengalami peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Media Quizizz mampu meningkatkan hasrat, keinginan berhasil, dorongan, kebutuhan, harapan, dan cita-cita masa depan siswa, sehingga memberikan dampak positif dalam peningkatan hasil belajar siswa (Rahmayani & Subekti, 2022).

Berdasarkan beberapa artikel yang telah ditelaah mengenai pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa SMP pada pembelajaran IPA, terdapat empat artikel dengan penelitian kuantitatif yang menjelaskan bagaimana langkah yang diambil oleh guru dalam memilih media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan gaya belajar siswa agar berdampak positif pada hasil belajar siswa. Penerapan konsep ini dapat memenuhi kriteria penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengevaluasi efektivitas media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa SMP dalam pembelajaran IPA. Peneliti

mendapati bahwa *Quizizz* tidak hanya secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa, namun juga menanamkan motivasi belajar dan kemampuan literasi digital meliputi keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab.

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian studi literatur dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memberi dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP pada pembelajaran IPA. Dengan menggunakan media *Quizizz*, membuat siswa termotivasi untuk belajar sehingga hal ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti juga memperoleh bahwa penggunaan media *Quizizz* tidak hanya berpengaruh pada hasil belajar siswa saja, namun juga menanamkan kemampuan literasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., Irawan, I., Ainun, D., Sholikhah, U., & Huda, U. N. (2023). Keefektifan *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan IPA pada Siswa VIII MTs Nurul Huda. *Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 15(2), 103–112. <https://doi.org/10.30599/jti.v15i2.2221>
- Cholik, M. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SMK. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 428–435. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4156>
- Hilmawati, H. S. F., & Widodo. (2022). PENGARUH MEDIA GAME QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS VIII MATERI GETARAN DAN GELOMBANG. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 9(1), 62–75.
- Lase, N. K., Lase, R. K., Reviewpendidikan, J., Pengajaran, D., Nomor, V. X., & Tahun, B. (2020). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI INTERAKSI MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGAN KELAS VII SMP. *Jurnal JRPP*, 3(2), 450–461. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1693>
- Mamase, S., Tupamahu, F., & Ariyanti Sabiku, S. (2019). PEMANFAATAN VISUAL ANIMASI SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR. *JURNAL ABDIMAS GORONTALO*, 2(2), 88–94. <https://doi.org/10.30869/jag.v2i2.370>
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Nasution, M. R., Rodiyah, S., Hutabarat, H., Sabila, S., Nasution, W. A., & Biologi, P. (2022). SYSTEMATIC LITERATUR REVIEW: MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(02), 237–243. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i2.6353>

- Raden Soebiantika, & Ida Rindaningsih. (2023). Systematic Literature Review (SLR): Implementasi Sistem Kompensasi dan Penghargaan Terhadap Kinerja Guru SD Muhammadiyah Sidoarjo. *MAMEN: Jurnal Manajemen*, 2(1), 171–185. <https://doi.org/10.55123/mamen.v2i1.1630>
- Rahmayani, D., & Subekti, H. (2022). EFEK APLIKASI QUIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SMP PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA. *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS*, 10(1), 117–121. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Salamah, D., & Maryono. (2022). Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 461–468. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1965>
- Sekarwangi, P. A., Cahyaningtyas, M. S., Sofiyani, Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2024). Systematic Literature Review (SLR) : Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 5(1), 60–66. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol5.no1.a15563>
- Tanjung, M. M., Nopitasari, L., Susanti, H., & Walid, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5.