



Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa

Ainan Yasra Ardhi¹, Ainurrahman², Ulfaidah³, Sri Dayanti⁴, Eni⁵, A. S. Alonemarera^{6*}

¹⁻⁶Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Indonesia

*Penulis Korespondensi: alonemarerausn@gmail.com

Abstract. *This study was motivated by students' low conceptual understanding and learning outcomes in biology, a subject that tends to be abstract and is still predominantly taught using the lecture method. Additionally, the use of innovative learning media remains suboptimal. This study aims to analyze the effect of using Quizizz-based learning media on students' biology learning outcomes. The method used is a Systematic Literature Review (SLR), involving the steps of formulating research questions, collecting relevant literature, conducting selection and classification, analyzing, and interpreting findings from various previous studies. Data were obtained from scientific articles accessed through databases such as Google Scholar and Elicit. The findings of the review indicate that the consistent use of Quizizz has a positive effect on student learning outcomes, as evidenced by an increase in average scores, significant differences between the experimental and control classes, and increased motivation and engagement in learning. Furthermore, Quizizz's interactive features, provision of immediate feedback, and creation of an enjoyable learning atmosphere contribute to more effective understanding of biological concepts. Thus, the Quizizz learning platform can serve as an innovative and creative alternative for enhancing the quality of biology instruction and student learning outcomes.*

Keywords: *Biology Education; Learning media; Learning Outcomes; Student; Quizizz.*

Abstrak. Studi ini dipicu atas minimnya pemahaman konsep serta hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi yang cenderung bersifat abstrak serta masih didominasi penyampaian menggunakan metode ceramah. Lebih dari itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif masih belum optimal. Tujuan dari studi ini guna menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap hasil belajar biologi siswa. Metode yang dimanfaatkan ialah *Systematic Literature Review* (SLR) melalui langkah merumuskan pertanyaan studi, mengumpulkan literatur yang relevan, melakukan seleksi dan klasifikasi, menganalisis, serta menginterpretasikan temuan dari berbagai penelitian terdahulu. Data diperoleh dari artikel ilmiah yang diakses melalui database seperti Google Scholar dan Elicit. Hasil kajian memperlihatkan bahwasanya penggunaan Quizizz secara konsisten berdampak positif bagi hasil belajar siswa, yang diperlihatkan oleh meningkatnya skor rerata, adanya perbedaan signifikan di antara kelas eksperimen serta kelas kontrol, serta meningkatnya motivasi dan keaktifan belajar. Selain itu, karakteristik Quizizz yang interaktif, memberikan umpan balik langsung, dan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan turut mendukung pemahaman konsep biologi secara lebih efektif. Maka dari itu, media pembelajaran Quizizz bisa berperan menjadi alternatif yang inovatif serta kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran biologi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Edukasi Biologi; Hasil belajar; Media Pembelajaran; Siswa; Quizizz.

1. LATAR BELAKANG

Dalam pembelajaran biologi, rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran sangat banyak dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat dan didominasi oleh guru atau *teacher recented*. Dalam proses pembelajaran biologi yang disampaikan oleh guru, masih banyak siswa yang kurang memahami makna dari apa yang disampaikan dan dipelajari, itu karena konsep-konsep biologi sendiri bagi siswa masih bersifat abstrak dan susah untuk dipahami.

Cara yang dimanfaatkan oleh pengajar pada fase pembelajaran biasanya lebih berupa ceramah serta masih berfokus pada pemberian latihan soal, sehingga siswa jadinya fokus mengerjakan soal saja tanpa memahami konsepnya. Akibatnya hal ini membuat kemampuan berpikir siswa tidak berkembang secara optimal, maka diperlukan cara yang efektif, efisien dan berkualitas untuk mengajarkan setiap konsep (Monita, 2021).

Guna meraih suatu tujuan pembelajaran dengan optimal, pengajar di sini perlu menerapkan model pembelajaran yang bisa mendorong keaktifan para murid agar mereka dapat meningkatkan keaktifan, kemampuan serta hasil belajar yang mereka miliki. Maka dari itu diperlukan suatu model yang memposisikan para murid menjadi pusat pembelajaran, yang mana satu di antaranya yaitu model *Quiz team*. Model pembelajaran ini mampu membentuk iklim belajar yang mengasyikkan serta memberi kemudahan bagi para murid guna mengerti akan materi. Dalam model ini peserta didik dituntut memiliki tanggung jawab terhadap tugas mereka, hingga mereka akan menjadi lebih aktif pada fase pembelajaran terjadi serta tentu perihal tersebut akan berpengaruh bagi peningkatan perolehan belajar.

Dengan ini, iklim belajar akan lebih mengasyikkan serta tidak menjenuhkan bagi siswa, model ini juga membantu mereka dalam mengerti konsep, menguasai materi, serta mengembangkan kemampuan menyelesaikan permasalahan. Lebih dari itu, para murid juga tidak terlalu mengandalkan pada guru dikarenakan sifatnya yang *student center*. Model pembelajaran tersebut amat krusial guna memberikan peningkatan bagi perolehan belajar serta partisipasi aktif para murid (Fauziah, 2022). Hal sesuai dengan (rifani Arsyad et al., 2025) yang mengatakan bahwasanya dalam pembelajaran biologi, pemanfaatan media dapat mendorong minat belajar siswa sekaligus memberikan peningkatan akan pengertian mereka pada sejumlah konsep biologi yang kompleks, serta memudahkan siswa mengakses materi pembelajaran yang kompleks dalam dimengerti hanya dengan buku teks.

2. KAJIAN TEORITIS

Media adalah salah satu alat atau sarana yang punya peran penting di dalam proses pembelajaran. Dalam praktiknya, media dimanfaatkan oleh pengajar guna memberikan informasi serta materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Jika dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran tidak didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat, maka akan besar kemungkinan siswa akan mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, hal ini menuntut guru agar lebih inovatif dalam memanfaatkan berbagai teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah para murid guna mengerti akan materi. Namun demikian, guru juga harus tetap perlu mempertimbangkan kesesuaian media yang tepat dan sesuai dengan materi, kebutuhan, serta karakteristik siswa (Fadilah et al., 2023).

Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran yang bisa diakses menggunakan website yang dapat diakses dengan mudah, Quizizz dapat digunakan di luar ataupun di dalam kelas. Aplikasi Quizizz dilengkapi dengan berbagai elemen seperti avatar, music, karakter tema, dan berbagai elemen lainnya yang dapat digunakan yang bisa digunakan siswa dalam fase belajar atau ketika menyelesaikan soal latihan. Quizizz pun dapat mendorong kompetisi antar murid dikarenakan aplikasi tersebut bisa memberikan nilai dengan otomatis setelah pengerjaan kuis selesai atau soal latihan. Yang nantinya aplikasi ini dapat memberikan motivasi bagi murid agar lebih efektif ketika belajar serta tetap fokus pada tes atau soal latihan yang dikerjakan (N. Sukma et al., 2021).

Aplikasi Quizizz ialah bagian dari media pembelajaran melalui permainan (*game-based learning*) yang dimanfaatkan dalam dunia pendidikan melalui aplikasi ini, guru dapat menyusun berbagai bentuk pertanyaan atau kuis yang digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, baik secara langsung maupun dalam pembelajaran jarak jauh. Keunggulan Quizizz terletak pada kemudahan aksesnya karena berbasis web, sehingga siswa tidak perlu mengunduh aplikasi dan cukup menggunakan tautan yang diberikan oleh guru. Hal ini memudahkan penggunaan tanpa membebani penyimpanan perangkat siswa. Selain itu, Quizizz juga banyak dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana untuk membuat kuis interaktif dalam berbagai mata pelajaran. Dengan fitur yang menarik dan interaktif, Quizizz bukan sekadar bermanfaat menjadi instrumen evaluasi, melainkan turut memberi peningkatan bagi keterkaitan para murid pada fase pembelajaran (Salam et al., 2022).

3. METODE PENELITIAN

Metode *Systematic literature review* (SLR) dimanfaatkan pada studi ini. Teknik *Systematic literature review* dilaksanakan melalui lima tahapan yakni: merumuskan pertanyaan studi, pencarian akan artikel yang selaras dan juga relevan, mengelelompokkan beserta pengumpulan artikel yang telah teridentifikasi, meringkas artikel yang telah ditemukan, serta menafsirkan perolehan pada artikel (Alifah et al., 2023). Sistem *literatur review* ini dilaksanakan lewat *me-review* akan sejumlah artikel yang selaras dengan topik pertanyaan studi, yang berikutnya membentuk kajian dengan mendetail akan artikel yang telah di *review*.

Penelusuran artikel yang dilaksanakan oleh penulis ialah: Media Pembelajaran Quiz/Quiziz dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah khususnya yang membahas pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Sumber literatur didapatkan dari database ilmiah selayaknya, Google scholar serta Elicit.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis	Judul	Hasil
(N. Sukma et al., 2021)	Pengaruh media “Quizizz” pada pembelajaran daring bagi hasil belajar biologi siswa	Pemanfaatan media Quizizz dinyatakan bisa memberi peningkatan yang signifikan bagi hasil belajar biologi siswa. Perihal tersebut ditampilkan atas perolehan nilai pada kelas eksperimen yang lebih besar daripada kelas kontrol. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil analisis statistik yang memperlihatkan ($t = 4,399 > t\text{-tabel} = 1,697$). Hasil ini diperoleh melalui penerapan desain kuasi-eksperimen dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah melalui proses validasi.
(Unggulan & Tidung, n.d. 2022)	Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Guna Memberikan Peningkatan Bagi Hasil Belajar Biologi	Penggunaan media pembelajaran Quizizz memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar biologi siswa. Perihal tersebut diperlihatkan oleh kenaikan skor rerata yang awalnya 60,48 pada tahap awal hingga menyentuh angka 74,54 pada siklus I, serta mengalami peningkatan lagi hingga 79,26 pada siklus II. Peningkatan tersebut diperoleh dari studi perlakuan kelas yang melibatkan 28 siswa dengan dua siklus pembelajaran.
(Ardiansyah et al., 2025)	Impelementasi Media Pembelajaran melalui Quizizz guna Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPAS Kelas V MI Nurul Hidayah Kab. Bogor	Pemanfaatan media Quizizz memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan bagi perolehan hasil biologi para murid. Perihal tersebut diperlihatkan oleh kenaikan rerata atas perolehan belajar sebesar 32%, yakni dari 49% menjadi 81% setelah penerapannya di dalam pembelajaran. Temuan ini diperoleh melalui penelitian tindakan kelas (PTK) skala kecil yang melibatkan 25 peserta didik, sehingga memperlihatkan adanya perbaikan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut.
(Salam et al., 2022)	Aplikasi Quizizz Berdampak Atau Tidak guna Meningkatkan Motivasi Belajar serta Hasil Belajar Murid	Pemanfaatan aplikasi Quizizz memperlihatkan pengaruh yang signifikan bagi hasil belajar dan motivasi siswa. Perihal tersebut tervalidasi atas data kuesioner yang memperlihatkan bahwasanya setiap butir pernyataan memperoleh respons lebih dari 50% dari keseluruhan responden, yang mengindikasikan adanya tanggapan positif terhadap penerapan Quizizz dalam pembelajaran. Temuan ini juga memperlihatkan bahwasanya pemanfaatan Quizizz bisa membentuk iklim evaluasi yang lebih nyaman serta tidak menegangkan, sehingga mendukung peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa.
(Azis, 2024)	Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Negeri 9 Makassar dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Kearifan Lokal	Memperlihatkan adanya meningkatnya perolehan belajar pada materi sistem gerak manusia melalui penerapan media pembelajaran Quizizz dengan kearifan lokal pada siswa kelas X SMA Negeri 9 Makassar. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya skor yang diperoleh para murid pasca dilaksanakan tes evaluasi memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

(Wahyuni & Tambunan, 2022)	Efektivitas pemberian kuis memanfaatkan aplikasi google form pada pembelajaran biologi bagi hasil belajar para murid	Memperlihatkan adanya peningkatan atas perolehan belajar siswa kelas X di MAN 1 Deli Serdang. Perihal tersebut diperlihatkan oleh hasil pada kelas eksperimen (X MIPA 2) yang memperlihatkan skor t hitung ialah 7,09 melebihi t tabel 1,98, sedangkan pada kelas kontrol skor t hitung ialah 1,9 kurang dari t tabel 2,0. Perolehan tersebut memperlihatkan bahwasanya pemberian kuis berdampak bagi meningkatnya perolehan belajar para murid.
(K. I. Sukma & Handayani, 2022)	Dampak Pemanfaatan Media Interaktif Melalui <i>Wordwall Quiz</i> Bagi Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar	Pemanfaatan media interaktif melalui <i>Wordwall Quiz</i> berpengaruh positif bagi perolehan belajar para murid. Kelas yang menggunakan media tersebut memperlihatkan perolehan belajar yang lebih baik daripada dengan kelas yang tidak menggunakannya. Penerapan <i>Wordwall Quiz</i> juga meningkatkan keaktifan, keberanian dalam berpendapat, serta interaksi antar peserta didik, yang pada akhirnya mendukung pemahaman materi. Sebaliknya, peserta didik pada kelas tanpa penggunaan media tersebut cenderung lebih pasif. Oleh karena itu, media interaktif berbasis <i>Wordwall Quiz</i> dinyatakan efektif guna memberikan peningkatan bagi perolehan belajar IPA murid kelas IV SDN Pasir Putih 03.
(Raihan, 2025)	Dampak pemanfaatan media interaktif kuis bagi hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi sistem pencernaan manusia di Kelas XI MIPA MAN 2 Padangsidempuan	Perolehan analisis memperlihatkan ditemukannya eskalasi yang signifikan di antara skor pretest serta posttest para murid yang mengindikasikan bahwasanya pemanfaatan Quizizz berdampak positif bagi perolehan belajar para murid. Selain itu, media tersebut juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta meningkatkan fokus, motivasi, dan keaktifan siswa. Maka dari itu, Quizizz bisa dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif, khususnya pada materi biologi.
(JIRANA, 2023)	Dampak Metode Pembelajaran Team Quiz bagi Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Biologi melalui Submateri Virus Kelas X SMA Negeri Matakali	Perolehan atas analisis deskriptif memperlihatkan bahwasanya rerata skor kelas eksperimen X MIPA 1 (76,47) lebih besar daripada kelas kontrol X MIPA 2 (68,57). Lebih dari itu, perolehan atas uji t memperlihatkan skor sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang mengartikan bahwasanya ditemukannya diferensiasi yang signifikan di antara kedua kelas. Maka dari itu, metode pembelajaran team quiz berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar biologi para murid.
(Andrini, 2021)	Efektifitas Model Pembelajaran <i>Team Quiz</i> Memanfaatkan Media Zoom Meting bagi Perolehan Belajar Murid.	Perolehan studi memperlihatkan bahwasanya model pembelajaran <i>Team Quiz</i> melalui <i>Zoom Meeting</i> efektif guna memberikan peningkatan pada perolehan belajar para murid. Perihal tersebut ditampilkan dari rerata skor posttest kelas eksperimen yang lebih besar (76,23) daripada dengan kelas kontrol (58,97). Penerapan model ini juga mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran, karena setiap anggota tim dituntut untuk berpartisipasi dan bekerja sama dalam memahami materi. Dengan demikian, model <i>Team Quiz</i> layak dimanfaatkan guna memberikan peningkatan bagi perolehan belajar sekaligus keaktifan para murid.

(Priscillia & Mufidah, 2023)	Impelementasi Kuis Online <i>Wordwall</i> bagi Hasil Belajar Para Murid Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah	Perolehan studi di MI Salafiyah Banin Banat memperlihatkan bahwasanya penerapan <i>Quiz</i> online berbasis <i>Wordwall</i> berpengaruh bagi perolehan belajar murid kelas III pada materi tumbuh kembang hewan. Hal ini tervalidasi melalui uji t, di mana skor t hitung (6,442) lebih besar dibandingkan t tabel (2,048), sehingga H_0 ditolak serta H_1 diterima. Maka dari itu, bisa diambil kesimpulan bahwasanya pemanfaatan <i>Quiz</i> online <i>Wordwall</i> memberikan dampak signifikan bagi perolehan belajar IPA para murid.
(Arini & Suharso, 2022)	Peningkatan Motivasi serta Hasil Belajar IPA Melalui Media Quizizz	Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran terbukti berdampak signifikan bagi meningkatnya motivasi serta perolehan belajar murid kelas V pada mata pelajaran sains. Perihal tersebut mengacu pada perolehan studi skala kecil yang melibatkan 18 siswa, yang memperlihatkan adanya perbaikan dalam keterlibatan belajar serta capaian hasil belajar setelah penerapan media tersebut.
(Annisa, 2021)	Dampak Pemanfaatan Aplikasi Quizizz bagi Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar	Pemanfaatan Quizizz terbukti memberikan pengaruh signifikan bagi hasil belajar sains murid kelas IV. Perihal tersebut didasarkan pada studi kuasi-eksperimental yang melibatkan 55 peserta, di mana hasil pengujian hipotesis memperlihatkan skor t hitung (3,289) melebihi t tabel (2,000), menjadikan penerimaan bagi H_1 . Temuan tersebut memperlihatkan bahwasanya penerapan Quizizz berkontribusi terhadap peningkatan perolehan belajar IPA siswa di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.
(Arum & Dimiyati, 2024)	Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Melalui Kuis <i>Educaplay</i> Di SDN Nglambangan 01	Perolehan studi memperlihatkan ditemukannya eskalasi dari siklus I ke siklus II, di mana pada siklus II sejumlah 17 siswa atau 85% telah mencapai ketuntasan sesuai KKM. Penerapan kuis berbasis <i>Educaplay</i> berdampak positif bagi perolehan belajar para murid.
(Lestari & Ulfa, 2022)	Pengembangan instrumen penilaian memanfaatkan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran biologi materi sistem pencernaan	Pemanfaatan Quizizz berdampak positif pada pembelajaran, khususnya terlebih meningkatkan motivasi serta hasil belajar biologi sekaligus menambahkan pengalaman baru untuk pengajar serta para murid. Aplikasi Quizizz dibuktikan amat layak dimanfaatkan menjadi instrumen penilaian atas perolehan belajar murid. Instrumen penilaian dalam materi sistem pencernaan juga terbukti memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Perolehan studi memperlihatkan bahwasanya penerapan media Quizizz dalam pembelajaran berdampak bagi perolehan belajar para murid, yang ditandai lewat adanya diferensiasi perolehan di antara kelas eksperimen serta kelas kontrol. Pada tahap *pretest*, tidak ditemukan diferensiasi yang signifikan di antara kedua kelas, sehingga dapat diasumsikan bahwasanya kemampuan awal siswa relatif sama. Namun, pada tahap *posttest*, ditemukan diferensiasi yang signifikan di antara kelas eksperimen serta kontrol (N. Sukma et al., 2021).

Pemanfaatan media Quizizz dalam pembelajaran memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar biologi siswa. Hal ini terlihat dari kenaikan rata-rata hasil belajar sebesar 32%, yaitu dari 49% menjadi 81% setelah penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini mengindikasikan bahwasanya penggunaan Quizizz bisa mempermudah para murid guna mengerti akan materi dengan lebih optimal. Temuan tersebut diperoleh melalui penelitian tindakan kelas (PTK) skala kecil yang melibatkan 25 peserta didik. Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan karena Quizizz memiliki karakteristik interaktif, memberikan umpan balik secara langsung, serta membentuk iklim belajar dengan lebih menarik melalui unsur permainan. Kondisi ini memicu para murid supaya lebih aktif, fokus, serta mendapatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran, yang nantinya berpengaruh bagi meningkatnya perolehan belajar yang diraih (Ardiansyah et al., 2025).

Memperlihatkan adanya eskalasi pada hasil belajar dari materi sistem gerak manusia pasca penerapan media pembelajaran Quizizz melalui kearifan lokal pada siswa kelas X SMA Negeri 9 Makassar. Peningkatan ini terlihat dari bertambahnya skor hasil evaluasi yang diperoleh siswa setelah penggunaan media tersebut pada fase pembelajaran. Perihal tersebut mengindikasikan bahwasanya integrasi Quizizz dengan kearifan lokal bisa mewujudkan pembelajaran yang lebih kontekstual serta selaras dengan kehidupan para murid. Selain itu, karakteristik Quizizz yang interaktif, disertai umpan balik langsung dan unsur permainan, memicu para murid supaya lebih aktif, fokus, serta termotivasi guna belajar. Kondisi tersebut berkontribusi terhadap pemahaman materi yang lebih baik, yang nantinya berpengaruh bagi eskalasi perolehan belajar para murid (Azis, 2024).

Berdasarkan pada studi sebelumnya oleh sejumlah peneliti termasuk (JIRANA, 2023), ditemukan bahwasanya penerapan model pembelajaran berbasis kuis mampu memberikan pengaruh positif bagi peningkatan perolehan belajar para murid. Perolehan tersebut selaras dengan hasil studi yang diperoleh, di mana analisis deskriptif memperlihatkan bahwasanya rerata skor kelas eksperimen X MIPA 1 (76,47) lebih besar daripada kelas kontrol X MIPA 2 (68,57). Selain itu, hasil uji t dengan skor sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 memperlihatkan ditemukannya diferensiasi yang signifikan di antara kedua kelas, sehingga mengindikasikan bahwasanya metode pembelajaran team quiz berdampak bagi peningkatan hasil belajar biologi siswa. Peningkatan ini dapat dijelaskan karena metode team quiz memicu para murid supaya lebih aktif berpartisipasi pada pembelajaran melalui kerja sama tim, diskusi, serta adanya unsur kompetisi yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Maka dari itu, perolehan studi ini menguatkan temuan-temuan sebelumnya bahwasanya pembelajaran berbasis Quis efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran juga terbukti memperlihatkan dampak positif, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi pendidik dan peserta didik. Hal ini disebabkan karena Quizizz menghadirkan pembelajaran yang interaktif dengan umpan balik langsung, sehingga siswa lebih tertarik, fokus, serta aktif guna berpartisipasi ketika fase pembelajaran. Lebih dari itu, aplikasi Quizizz tervalidasi amat layak dimanfaatkan menjadi alat penilaian bagi perolehan belajar para murid. Pada materi sistem pencernaan, instrumen penilaian yang dilaksanakan pengembangan terbukti mencukupi karakteristik valid, praktis, serta efektif. Kevalidan memperlihatkan bahwasanya instrumen bisa melaksanakan pengukuran akan kapabilitas para murid dengan tepat, kepraktisan terlihat dari kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa, sedangkan keefektifan ditunjukkan oleh kemampuannya dalam mendukung peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, Quizizz bukan sekadar bermanfaat menjadi media pembelajaran yang menarik, melainkan turut berperan menjadi instrumen evaluasi yang mampu memberikan peningkatan bagi kualitas pembelajaran secara menyeluruh (Lestari & Ulfa, 2022).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Mengacu pada kajian literatur yang telah dilakukan, bisa diambil kesimpulan bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran Quizizz terbukti berdampak positif serta perubahan yang signifikan bagi hasil belajar Biologi para murid. Perihal tersebut dapat dibuktikan atas meningkatnya skor rerata para murid, diferensiasi yang signifikan di antara kelas eksperimen beserta kontrol, sekaligus meningkatnya motivasi serta keaktifan belajar siswa. Karakteristik Quizizz yang interaktif menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, menjadi faktor utama model ini dapat mendukung efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, media Quizizz bukan sekadar dapat bermanfaat menjadi instrumen evaluasi, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang mendukung kualitas proses serta memberikan peningkatan bagi hasil belajar murid.

Sejumlah masukan yang bisa dibagikan adalah supaya pengajar dapat lebih kreatif serta inovatif ketika menggunakan media pembelajaran di era digital ini, contohnya penggunaan media seperti Quizizz agar pembelajaran berubah lebih menarik serta tidak menjenuhkan. Lebih dari itu, pemilihan media juga wajib diselaraskan dengan materi, kebutuhan, serta kriteria para murid supaya pembelajaran bisa berjalan lebih optimal.

Untuk peneliti berikutnya, harapannya guna melaksanakan studi dengan ruang lingkup yang lebih besar, menggunakan metode eksperimen yang lebih mendalam, serta mengkaji variabel yang lain seperti keterampilan guna mempunyai pemikiran yang kritis juga kreativitas para murid. Studi ini mempunyai keterbatasan dikarenakan hanya mengacu pada metode studi literatur, sehingga diperlukan studi lapangan guna memperkuat temuan yang diperoleh.

DAFTAR REFERENSI

- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic literature review: Pengaruh media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115.
- Andrini, V. S. (2021). Efektifitas Model Pembelajaran Team Quiz Menggunakan Media Zoom Meeting Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 15(1), 89–94.
- Annisa, R. (2021). *Pengaruh Penggunaan Quiziz Terhadap Hasil Belajar Ipa*. 5(5), 3660–3667.
- Ardiansyah, F., Asmahasanah, S., Rivani, F., Ibn, U., & Bogor, K. (2025). *A s i n*. 5, 5694–5707.
- Arini, K. D. K., & Suharso, S. (2022). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Melalui Media Quizizz. *Educatif Journal of Education Research*, 4(2), 144–149. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i2.273>
- Arum, N. S., & Dimiyati, F. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Berbatuan Kuis Educaplay Di SDN Nglambangan 01. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Azis, P. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Negeri 9 Makassar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Biogenerasi*, 10(1), 809–818.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Fauziah, N. H. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Quiz Team Berbantu Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Kelas X Mata Pelajaran Biologi SMAN 1 Way Pengubuan Lampung Tengah*. Uin Raden Intan Lampung.
- JIRANA, J. (2023). *Pengaruh Metode Pembelajaran Team Quiz terhadap Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Biologi dengan Submateri Virus Kelas X SMA Negeri Matakali*. UNIVERSITAS SULAWESI BARAT.
- Lestari, N. T., & Ulfa, S. W. (2022). Pengembangan instrumen penilaian menggunakan aplikasi quizizz pada mata pelajaran biologi materi sistem pencernaan. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 602–608.
- Monita, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Team Quiz (Tq) Dipadu Dengan The Power Of Two Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smpn 1 Darul Imarah. *Jurnal Jeumpa*, 8(1), 538–544.

- Priscillia, Z. E., & Mufidah, E. (2023). Penerapan Kuis Online Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah. *IBTIDA'*, 4(01), 61–69.
- Raihan, M. (2025). *Pengaruh penggunaan media interaktif quizizz terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi sistem pencernaan manusia di Kelas XI MIPA MAN 2 Padangsidempuan*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- rifani Arsyad, M., Riefan, M. K., Sarianti, D., Rokhima, R. Z. H., Anwar, M. R., & Azkia, T. R. (2025). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Biologi Kelas XI dengan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual pada Materi yang Abstrak. *JBIOEDRA: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2).
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028.
- Sukma, N., Lestari, P. I., & Nur, R. A. (2021). Pengaruh media “Quizizz” dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi siswa. *Jurnal Binomial*, 4(2), 154–166.
- Unggulan, S. T., & Tidung, T. T. K. T. (n.d.). *Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Maisyah Malayanti Johny*.
- Wahyuni, S. S., & Tambunan, E. P. S. (2022). Efektivitas pemberian kuis menggunakan aplikasi google form pada pembelajaran biologi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8033–8039.