Jurnal Dikdas
Volume 30 Issue 1: 30-05-2026
https://jurnalfkipuntad.com/index.php/jds
p-ISSN: 2302-3945 e-ISSN : 2621-5217

Analisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Teknologi Smart TV dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas VB SD Inpres Bumi Sagu

[1]Muhamad Kausar, [2]Khairunnisa, [3]Gita Ismi Nurain, [4]Ananda Karina, [5]Fatma Aina

[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako

DOI: https://doi.org/10.22487/jds.v14i1.6246
Muhamad Kausar
Email:muhamadkausar701@gmail.com[1]
khairunnisaidris@untad.ac.id[2]
gitaismi@gmail.com[3]
anandakarinapandoyu@gmail.com[4]
fatmaaina30@gmail.com[5]

Received: 13 May 2026
Accepted: 21 May 2026
Published: 30 May2026

Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://jurnalfkipuntad.com/index.php/jds/index).

Abstract: *This study aims to determine the effect of using Smart TV technology combined with the Quizizz application on increasing student interest in mathematics in grade VB of SD Inpres Bumi Sagu. The background of this study is based on low student interest in mathematics, which is often perceived as difficult and uninteresting. Therefore, innovative technology-based learning media are needed to increase student engagement in the learning process. This study used a quantitative approach with a simple experimental method. The subjects were 8 grade VB students at SD Inpres Bumi Sagu. Data collection techniques used a learning interest questionnaire, observation, and documentation. The data obtained were then analyzed using descriptive statistics to determine changes in student interest before and after the use of the learning media.*

The results showed that the use of Smart TV technology through the Quizizz application increased student interest in mathematics. This was evident in the increased enthusiasm, active participation, and interest of students during the learning process. Furthermore, the engaging visual display, game elements, and direct feedback from the Quizizz application increased student motivation to participate in the learning process. Thus, it can be concluded that the use of Smart TV technology media based on the Quizizz application has a positive influence on increasing students' interest in learning mathematics in class VB SD Inpres Bumi Sagu.

Keywords: *Smart TV, Quizizz, learning interest, learning media, elementary school mathematics.*

Abstrak *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media teknologi Smart TV yang dipadukan dengan aplikasi Quizizz terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas VB SD Inpres Bumi Sagu. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen sederhana. Subjek penelitian adalah siswa kelas VB SD Inpres Bumi Sagu yang berjumlah 8 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar, observasi, serta dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif untuk melihat perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media teknologi Smart TV melalui aplikasi Quizizz mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme, partisipasi aktif, serta ketertarikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, tampilan
visual yang menarik, adanya unsur permainan, serta umpan balik langsung dari aplikasi Quizizz membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media teknologi Smart TV berbasis aplikasi Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas VB SD Inpres Bumi Sagu.

Kata Kunci: Smart TV, Quizizz, minat belajar, media pembelajaran, matematika SD

Pendahuluan

Pendidikan di Sekolah Dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar seperti berhitung dan pengetahuan yang bermanfaat sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa. Namun, pembelajaran matematika seringkali dianggap sulit karena penyampaian materi yang terlalu abstrak. Fenomena ini terlihat jelas di kelas VB SD Inpres Bumi Sagu, di mana minat belajar siswa terhadap matematika tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa. Rendahnya minat ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Secara psikologis, minat belajar merupakan faktor kunci yang menentukan keberhasilan pembelajaran karena mencerminkan kecenderungan hati atau rasa tertarik seseorang terhadap aktivitas belajar. Dalam perspektif modern, minat dipandang sebagai bagian dari motivasi intrinsik yang memiliki hubungan signifikan dengan hasil belajar, sehingga guru perlu menciptakan strategi melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif untuk merangsang perhatian siswa.

Untuk mengatasi tantangan ini, penelitian ini menerapkan teori belajar Jerome Bruner yang menekankan bahwa proses belajar akan efektif jika siswa melalui tiga tahapan: enaktif (manipulasi benda konkret), ikonik (representasi visual), dan simbolik (penggunaan simbol/bahasa abstrak). Ketiga tahapan ini diintegrasikan melalui penggunaan media teknologi Smart TV yang dipadukan dengan aplikasi Quizizz. Pemanfaatan Smart TV sebagai layar proyeksi besar memberikan kenyamanan visual bagi siswa. Sementara itu, Quizizz sebagai platform *game-based learning* menawarkan unsur gamifikasi seperti skor, peringkat *real-time*, dan umpan balik instan yang mampu meningkatkan motivasi serta kompetisi sehat di kelas.

Integrasi ini diharapkan mampu mengubah stigma matematika yang kaku menjadi dinamis. Tahap enaktif diwujudkan melalui interaksi langsung siswa dengan media, tahap ikonik melalui tampilan visual menarik pada Smart TV, dan tahap simbolik melalui penyelesaian soal matematika dalam aplikasi Quizizz. Melalui kombinasi ini, diharapkan minat belajar siswa kelas VB SD Inpres

Bumi Sagu dapat meningkat secara optimal melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen sederhana untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz berbasis teknologi Smart TV terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas VB SD Inpres Bumi Sagu. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran data dalam bentuk angka yang dianalisis secara sistematis untuk mengetahui adanya perubahan minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran berbasis teknologi. Metode eksperimen sederhana digunakan karena penelitian memberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi Quizizz yang ditampilkan melalui Smart TV dalam proses pembelajaran matematika, kemudian mengamati perubahan minat belajar siswa setelah penerapan media tersebut. Desain penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Bumi Sagu pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VB yang berjumlah 8 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian karena jumlah populasi relatif kecil dan seluruh siswa dianggap memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pemilihan subjek penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data yang relevan mengenai perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizizz berbasis teknologi Smart TV dalam pembelajaran matematika.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa angket minat belajar, lembar observasi, serta menyiapkan perangkat pembelajaran berbasis Smart TV dan aplikasi Quizizz. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, proses pembelajaran matematika dilakukan dengan mengintegrasikan penggunaan Smart TV dan aplikasi Quizizz sesuai dengan tahapan teori belajar Bruner, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif diwujudkan melalui interaksi langsung siswa dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Tahap ikonik dilakukan dengan menampilkan visual, gambar, dan tampilan interaktif pada layar Smart TV. Adapun tahap simbolik diterapkan melalui pengerjaan soal-soal matematika pada aplikasi Quizizz yang menggunakan simbol dan

konsep abstrak matematika. Setelah proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan evaluasi terhadap perubahan minat belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Angket disusun berdasarkan indikator minat belajar yang meliputi antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab, perhatian siswa terhadap media pembelajaran, ketertarikan terhadap penggunaan media, serta interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz berbasis Smart TV. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil angket, dan data lain yang berkaitan dengan proses penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar siswa dan lembar observasi aktivitas pembelajaran. Angket disusun menggunakan skala penilaian untuk mengukur tingkat minat belajar siswa berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Sementara itu, lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan instrumen tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang objektif mengenai perubahan minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis teknologi Smart TV dan aplikasi Quizizz.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif. Data hasil angket dan observasi dianalisis dengan menghitung persentase tingkat minat belajar siswa pada tahap pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif untuk menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Analisis dilakukan secara sistematis agar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz berbasis Smart TV terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam sistem pendidikan modern bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan instrumen krusial untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan dalam tinjauan literatur oleh (Butudoka et al., 2025), integrasi TIK secara sistematis terbukti mampu mengatasi berbagai hambatan kognitif siswa dengan menyajikan materi secara lebih interaktif, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan abad

ke-21. Efektivitas ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih media yang tepat. Hal ini dipertegas oleh (Kasmawati*, Putriwanti, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif memiliki pengaruh langsung terhadap pembentukan respon positif dan kenyamanan siswa, yang pada akhirnya memicu konsentrasi serta partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung. Secara spesifik, dalam konteks media berbasis permainan, penelitian (Gusmawan, 2023) memvalidasi bahwa aplikasi Quizizz memiliki tingkat kelayakan teknis yang sangat tinggi untuk memicu kemandirian belajar. Fitur-fitur gamifikasi di dalamnya terbukti mampu mengubah persepsi siswa terhadap materi yang sulit menjadi pengalaman yang menyenangkan dan menantang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berbasis teknologi Smart TV memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas VB SD Inpres Bumi Sagu. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif menjawab pertanyaan, lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, serta menunjukkan antusiasme ketika mengikuti evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat membantu guru menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan pendidikan abad ke-21.

Minat belajar siswa sebelum penerapan aplikasi Quizizz berbasis Smart TV masih tergolong rendah. Sebagian siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran, mudah merasa bosan, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan cenderung pasif ketika diberikan pertanyaan. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menantang. Kondisi ini sesuai dengan konsep minat belajar yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan dorongan dalam diri siswa yang menimbulkan rasa senang, perhatian, dan keterlibatan terhadap kegiatan belajar. Ketika proses pembelajaran tidak memberikan stimulus yang menarik, maka minat belajar siswa menjadi rendah sehingga berdampak pada keaktifan dan hasil belajar siswa.

Penggunaan aplikasi Quizizz berbasis teknologi Smart TV memberikan perubahan yang signifikan terhadap proses pembelajaran di kelas. Aplikasi Quizizz digunakan sebagai media evaluasi sekaligus sarana pembelajaran interaktif yang menampilkan soal secara menarik melalui tampilan visual, gambar, warna, dan sistem peringkat skor secara langsung. Penggunaan Smart TV membantu siswa melihat tampilan soal dengan lebih jelas sehingga seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran

secara bersama-sama. Dalam pelaksanaannya, guru memberikan soal melalui aplikasi Quizizz dan siswa menjawab soal secara langsung dengan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Kondisi tersebut mendukung teori media pembelajaran yang menjelaskan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Kondisi Awal Minat Belajar Siswa

No	Indikator Minat Belajar	Keterangan
1.	Perhatian siswa dalam pembelajaran	Masih rendah
2.	Keaktifan siswa bertanya	Kurang aktif
3.	Antusias mengikuti pembelajaran	Rendah
4.	Keterlibatan siswa dalam evaluasi	Belum optimal

Berdasarkan tabel kondisi awal minat belajar siswa, terlihat bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan perhatian dan keterlibatan yang optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa masih cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti kegiatan belajar di kelas. Rendahnya minat belajar tersebut dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dalam teori pembelajaran, penggunaan media interaktif dapat membantu meningkatkan fokus dan perhatian siswa karena media mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan.

Pada pelaksanaan siklus I, penggunaan aplikasi Quizizz berbasis Smart TV mulai menunjukkan peningkatan minat belajar siswa. Siswa terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan dan kompetisi dalam aplikasi Quizizz. Tampilan soal yang menarik serta adanya skor secara langsung membuat siswa lebih termotivasi untuk memperoleh hasil terbaik. Selain itu, siswa juga mulai menunjukkan keberanian untuk menjawab pertanyaan dan lebih aktif mengikuti arahan guru selama pembelajaran berlangsung. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar.

Tabel 2. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Persentase
1.	Perhatian siswa	65%
2.	Keaktifan siswa	68%
3.	Antusias siswa	70%

4.	Keterlibatan siswa	72%

Data pada tabel hasil observasi siklus I menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dibandingkan kondisi awal pembelajaran. Siswa mulai memperlihatkan perhatian yang lebih baik terhadap materi pembelajaran dan lebih aktif dalam mengikuti evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya percaya diri dan masih memerlukan bimbingan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran memerlukan penyesuaian dan pembiasaan agar siswa mampu beradaptasi secara optimal.

Penggunaan aplikasi Quizizz berbasis Smart TV pada siklus II memberikan peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa terlihat semakin aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa berpartisipasi secara langsung dalam menjawab soal, memperhatikan skor, dan berusaha memperoleh hasil terbaik. Selain itu, guru juga mampu mengelola kelas dengan lebih efektif karena media pembelajaran membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Penggunaan Smart TV juga membantu guru menyampaikan materi secara visual sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Persentase
1.	Perhatian siswa	85%
2.	Keaktifan siswa	87%
3.	Antusias siswa	90%
4.	Keterlibatan siswa	92%

Berdasarkan tabel hasil observasi siklus II, peningkatan minat belajar siswa terlihat lebih signifikan. Sebagian besar siswa menunjukkan perhatian penuh selama pembelajaran berlangsung, lebih aktif menjawab pertanyaan, serta lebih antusias mengikuti kegiatan evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Dalam teori pembelajaran modern, penggunaan teknologi pendidikan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena melibatkan unsur visual, audio, interaksi, dan aktivitas belajar secara langsung.

Selain meningkatkan minat belajar siswa, penggunaan aplikasi Quizizz berbasis Smart TV juga membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Guru dapat mengetahui hasil belajar siswa secara langsung melalui sistem penilaian otomatis pada aplikasi Quizizz. Hal tersebut membantu guru dalam melakukan refleksi pembelajaran dan menentukan langkah perbaikan pada pertemuan berikutnya. Penggunaan media pembelajaran digital juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru.

Tabel 4. Perbandingan Peningkatan Minat Belajar Siswa

No	Tahapan	Persentase Minat Belajar
1.	Pra Tindakan	55%
2.	Siklus I	69%
3.	Siklus II	88%

Data perbandingan peningkatan minat belajar siswa menunjukkan adanya perkembangan yang cukup signifikan pada setiap tahapan pembelajaran. Pada tahap pra tindakan, minat belajar siswa masih berada pada kategori rendah. Setelah penggunaan aplikasi Quizizz berbasis Smart TV pada siklus I dan siklus II, minat belajar siswa mengalami peningkatan hingga mencapai kategori sangat baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan aplikasi Quizizz berbasis teknologi Smart TV juga mendukung penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam kegiatan belajar melalui interaksi dengan media pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan media digital secara positif dan edukatif.

Hasil pengamatan selama penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berbasis Smart TV mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih termotivasi mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan, tantangan, dan penghargaan dalam aplikasi Quizizz. Guru juga lebih mudah membangun interaksi dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan

teknologi pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi Smart TV yang dipadukan dengan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas VB SD Inpres Bumi Sagu. Penerapan aplikasi Quizizz berbasis Smart TV dengan mengadopsi tahapan teori Bruner (enaktif, ikonik, dan simbolik) secara efektif meningkatkan minat belajar siswa kelas VB SD Inpres Bumi Sagu. Pendekatan sistematis dari enaktif, ikonik, ke simbolik membantu mengurangi hambatan belajar pada materi matematika yang abstrak, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan partisipatif. Peningkatan minat belajar siswa terlihat dari perubahan persentase minat belajar yang meningkat secara bertahap dari tahap pra tindakan hingga siklus II.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan Smart TV dan aplikasi Quizizz, dapat menjadi salah satu strategi inovatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan adanya unsur visual yang menarik, fitur gamifikasi, serta umpan balik secara langsung dari aplikasi Quizizz, siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa di era digital.

Daftar Pustaka

Andriani, D., Irawan, I., & Ummi, A. (2023). Keefektifan Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan IPA pada Siswa VIII MTs Nurul Huda. 15(2), 103–112. https://journal.unuha.ac.id/index.php/JTI/article/view/2221

Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. 06(03), 3203–3213. https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1604

Batubara, A. F., Lubis, Y., Islam, U., & Sumatera, N. (2025). Teacher S' Perception Of Using Quizizz To Enhance Students' Motivation In Learning English In Junior. 2, 244–258. https://jurnal.itscience.org/index.php/ijeal/article/download/6773/4977/33247

Butudoka, S. S., Atika, R., Yusup, G. M., Juwita, I., & Kunci, K. (2025). *Tinjauan Literatur*

Sistematis : Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *1*.https://jurnalfkipuntad.com/index.php/jds/article/view/3939/2908

Ekantini, A., & Damayanti, I. (2023). " Quizizz " as an evaluation of advanced natural science learning to increase concentration in post-pandemic learning. 9(1), 73–83. https://scholarhub.uny.ac.id/cgi/viewcontent.cgi?article=1195&context=jipi

Gusmawan, M. J. (2023). *J urnal P endidikan F isika T adulako O nline PENGEMBANGAN GAME QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN The Development of the Quizizz Game as A Learning Media for Fluid Dynamics*. *11*(April), 1–5. https://jurnalfkipuntad.com/index.php/jpft/article/view/2786/2011

Harawi, W., Nasution, R., & Nasution, A. S. (2021). Quizizz: Science learning media in elementary school in developing critical thinking skills. 5(1), 26–30. https://journal.uny.ac.id/index.php/jser/article/view/38592/pdf

Hendratmoko, Y., T, A. Y., Siregar, N., Meldi, N. F., Afni, N., & Rahmawati, D. (2024). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMA Negeri 1 Tayan Hulu. 10(2), 568–574. https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/ALWATZIKHOEBILLAH/article/download/3245/2675

Humairoh. (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. 1, 1–12. https://jurnal2.umsu.ac.id/index.php/jippi/article/view/1

Husna, A., & Fauzan, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Pembelajaran Matematika Kelas X. 1 SMA Negeri 6 Maros. 12, 165–171. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/media/article/view/13448/6624https://journal.unismuh.ac.id/index.php/media/article/view/13448/6624

Jaeni Mulyati1), Hanikah2), N. P. P. (2024). Pengaruh Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V. 2(9), 733–740.

Kasmawati*, Putriwanti, D. A. P. (2024). *Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 Sdn Baluase*. *1*.https://jurnalfkipuntad.com/index.php/jds/article/download/3695/2197

Mufidah, Akina, Khairunnisa, Nuraini, I. (2023). Hubungan Antara Intensitas Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Sd. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(04), 2397–2407. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1831

Nawa, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Bantuan Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd. 2016, 740–745. https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada/article/view/707

Nuriya, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Vii Di Mts Negeri 2 Bandar Lampung. https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/33997

Pratama, P. R. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas V Sdn 1105 Desa Aek Bonban Kecamatan Aek Nabara Barumun Kabupaten Padang Lawas. https://etd.uinsyahada.ac.id/10220/

Rohimah, S., Mastoah, I., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Islam, U., Sultan, N., & Banten, H. (2025). Pentingnya Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SD Negeri Karyasari 3. 9, 20581–20587. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/29679/19649

Salsabila Hasibuan, Muhammad Arifin, T. R. H. (2024). UPAYA Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Quizizz Paper Mode Siswa Kelas Vi Sd Negeri 064974 Medan Tembung. 09(September), 500–510. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17556/7450

Supriyanto, S. (2025). Implementation of Problem-Based Learning Using the Quizizz Application to Increase Students' Interest in Learning. 11(3), 522–527. https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10502

Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. 7(3), 915–921. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286

Yulan, Herlina, I. (2025). Effect of Quizz Learning Media on Students' Learning Outcomes. 3(02), 374–385. https://risetpress.com/index.php/jemls/article/view/1752/1040

Yusdin Gagaramusu, Sarintan Kaharu, Khairunnisa, Ryan Pratama, Ammar, Shalehuddin, D. I. P. (2025). Utilization of Artificial Intelligence (AI) in Developing Interactive Teaching Modules for Elementary School Teachers. Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Masyarakat Multikultural, 3(1), 8–12.

Zulkifli, Usman, J. (2025). Increasing Vocabulary of Elementary Students Through Quizizz. 06(01), 1–14. https://jeet.fkdp.or.id/index.php/jeet/article/view/139