

## MENINGKATKAN *JOYFUL LEARNING* MELALUI APLIKASI *QUIZIZ* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Emi Sentiani

Interdisciplinary Islamic Studies, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

[24200011072@student-uin-suka.ac.id](mailto:24200011072@student-uin-suka.ac.id)

---

---

### Riwayat Artikel:

Diajukan: Desember 2025

Diterima: Desember 2025

Diterbitkan: Januari 2026

---

### Abstract

*The purpose of this study is to improve Joyfull Learning through the quizizz application in mathematics learning through a systematic review of previous studies. This study is a Systematic literature review (SLR). Reference sources come from journal articles obtained from the official portal or website of the journal indexer. After getting the article, the next step is to screen the title and abstract then review the eligibility of the full text of the article and then get the selected articles. The results of this study indicate that the application of joyful learning with the quizizz application media in mathematics learning has a positive impact on students' interest in learning. Increased interest in learning also improves student learning outcomes. Learning with a joyful learning approach will also enliven the classroom atmosphere, and eliminate boredom or saturation for students.*

**Keywords:** *joyful learning, quizizz, mathematics*

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan *Joyfull Learning* melalui aplikasi *quiziz* pada pembelajaran matematika melalui kajian sistematis terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian ini merupakan *Systemati literature review* (SLR). Sumber rujukan berasal dari artikel jurnal yang diperoleh dari portal atau website resmi pengindeks jurnal. Setelah mendapatkan artikel, langkah selanjutnya adalah melakukan Skrining judul dan abstrak lalu meninjau *eligibilitas* teks lengkap artikel kemudian mendapatkan artikel terpilih. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan *joyfull learning* dengan media aplikasi *quizizz* pada pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Meningkatnya minat belajar turut meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan pendekatan *joyfull learning* juga akan menghidupkan suasana kelas, serta menghilangkan kebosanan atau kejenuhan bagi siswa.

**Kata Kunci :** *joyfull learning, quizizz, matematika*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika sering dianggap menantang bagi sebagian besar siswa karena membutuhkan keterampilan logika, analisis, dan pemecahan masalah. Persepsi ini terkadang menimbulkan rasa cemas atau kurangnya motivasi dalam mempelajari matematika. Oleh karena itu, guru perlu mencari pendekatan yang inovatif untuk

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*), sekaligus tetap memenuhi tujuan pembelajaran. Salah satu solusi yang efektif adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pada jaman sekarang ini dimana teknologi yang semakin berkembang banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran salah satunya yaitu aplikasi *quizizz*. *Quizizz* adalah platform pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yang menampilkan avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur. *Quizizz* adalah platform pembelajaran interaktif yang mendorong siswa untuk bersaing satu sama lain untuk meningkatkan hasil belajar mereka (Lestari et al., 2022).

Dalam penelitian-penelitian terdahulu mengenai pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *quizizz* mengalami peningkatan minat belajar siswa (Dermawan & Ramadhan, 2024)(Setyaningsih & Dayu, 2022). Dalam penelitian lain juga menunjukkan bahwa pendekatan *joyfull* dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh dalam Nilai rata-rata siswa. Nilai rata-rata prestasi belajar matematika semula minimal KKM = 75, sebelum menggunakan aplikasi *quizizz* hasil belajar matematika sebesar 56,25 dan hanya 5 siswa atau 31,25% yang tuntas KKM. Pada siklus I mengalami peningkatan, rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 70 dan ada 8 siswa atau 50% yang tuntas belajar matematika. Sedangkan pada siklus II, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 86,25 dan ada 14 siswa atau 87,5% yang tuntas belajar matematika (Wiwik Ratnawati et al., 2024).

Penggunaan *Quizizz* juga dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa untuk belajar matematika karena guru menggunakan media pembelajaran yang menarik. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Erni Sri Lestari menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap Siklus penelitian tindakan kelas. Pada pra Siklus, jumlah siswa yang hadir adalah sebanyak 90, 32%, kemudian pada Siklus I dan Siklus II kehadiran siswa meningkat menjadi 100%. Pada aspek mengerjakan tugas, pada pra Siklus jumlah siswa yang mengerjakan tugas hanya 62,29%, kemudian pada Siklus I meningkat sebesar 21,58% menjadi 83,87% dan pada Siklus II kembali meningkat sebesar 16,13% menjadi 100% (Sri et al., 2023). Penelitian milik Asna Tiana, dkk juga menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan Media game *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika siswa (Tiana, 2021).

Menurut penelitian, menggunakan Quizizz sebagai alat pendidikan dapat membantu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam belajar. Terdapat perbedaan proses pembelajaran yang signifikan antara kelas yang menggunakan media Quizizz berbasis smartphone dan kelas yang tidak menggunakan media Quizizz. Menggunakan media Quizizz untuk belajar juga dapat membantu mempromosikan pemikiran kreatif (Wihartanti et al., 2019).

Yuliana & Winanto (2022) juga melakukan penelitian dengan fokus pada bagaimana aplikasi Quizizz dapat digunakan untuk meningkatkan kerja sama siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kerja sama dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Kerjasama dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan kerjasama siswa dengan kelompok pada setiap pertemuan-siklus I mencapai 66% dan siklus II mencapai 97%-dan pada hasil belajar siswa yang tuntas-siklus I terdapat empat siswa yang tuntas atau 50%, sedangkan siklus II terdapat enam siswa yang tuntas atau 75%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model Pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz (Yuliana & Winanto, 2022).

Berdasarkan urian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan *Joyfull Learning* melalui aplikasi *quiziz* pada pembelajaran matematika melalui kajian sistematis terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Adapun pertanyaan penelitian dalam kajian ini yaitu :

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran matematika?
2. Bagaimana penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan *joyful learning* dalam pembelajaran matematika?
3. Adakah kekurangan atau kelemahan dari aplikasi *quizizz* dalam proses pembelajaran ?

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan *Systemati literature review* (SLR) mengenai pengembangan model pembelajaran berbasis deep learning yang menciptakan pengalaman belajar menyenangkan (*Joyful Learning*) dengan menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran matematika. *Systematic literature review* (SLR)

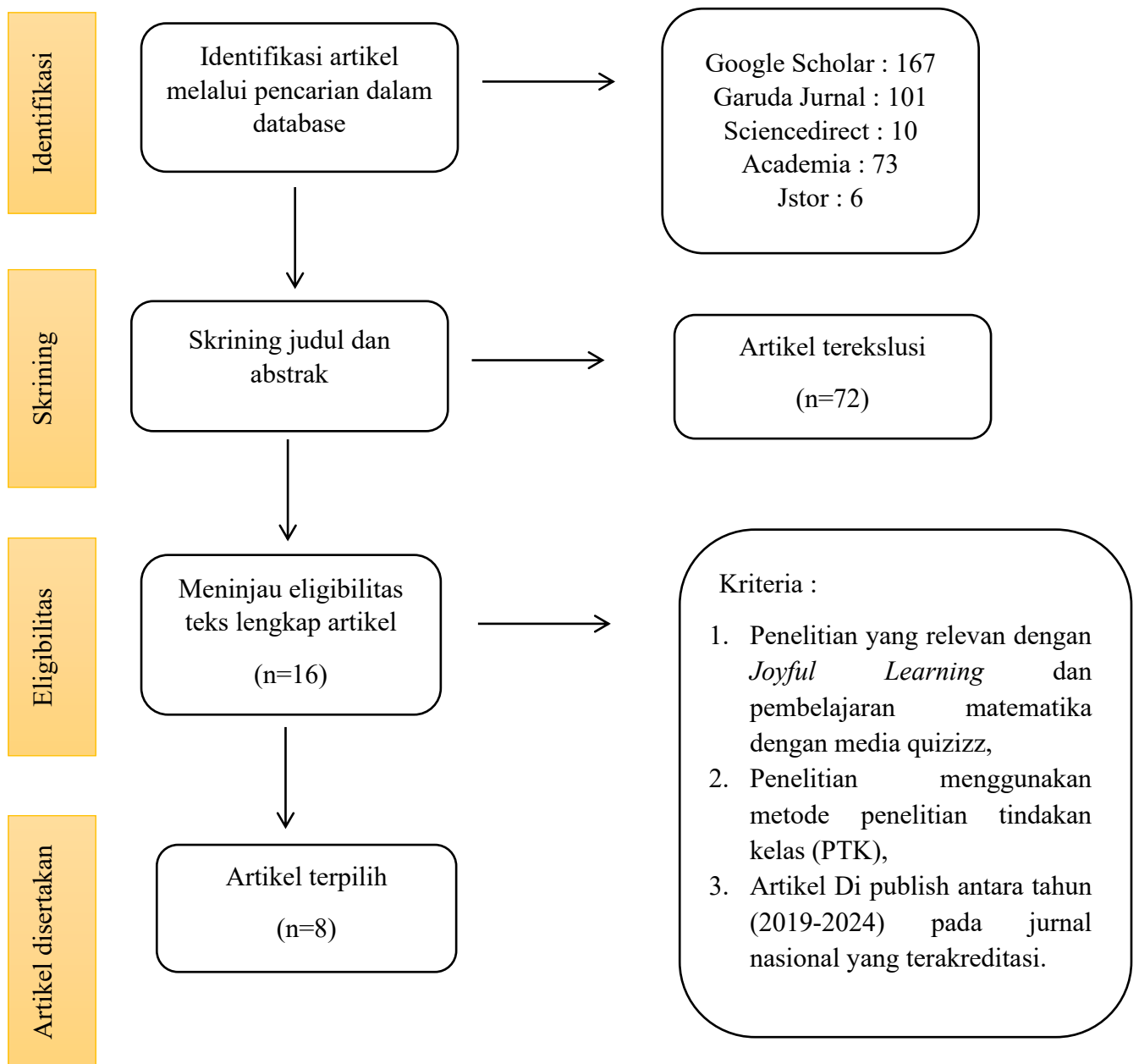
adalah metode penelitian sistematis untuk mengumpulkan, mengevaluasi secara kritis, mengintegrasikan, dan menyajikan temuan dari berbagai studi penelitian tentang pertanyaan penelitian atau topik yang diminati. "Sistematis" ini karena mengadopsi metodologi yang konsisten dan diterima secara luas (Pati & Lorusso, 2018).

Pencarian literatur dilakukan melalui database yaitu Google Scholar, Garuda Jurnal, Sciendo Direct Academia, Jstor. Pencarian sumber-sumber literatur dilakukan pada portal-portal atau website resmi yang ada, melalui kata kunci yaitu *quizizz*, matematika, *Joyful Learning*. Sampel pada penelitian ini adalah artikel jurnal yang membahas mengenai pengembangan model pembelajaran berbasis deep learning yang menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (*Joyful Learning*) menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran matematika yang terpublikasi pada tahun 2019 sampai 2024. Kriteria inklusi dan eksklusi telah ditunjukkan pada **Tabel 1** secara lebih spesifik.

Artikel terpilih telah disaring dalam beberapa tingkatan mulai dari judul, abstrak, dan naskah lengkap. Kemudian, penelitian-penelitian yang memenuhi kriteria inklusi disertakan dalam kajian ini.

**Tabel 1.** Kriteria Inklusi dan Eksklusi

No	Kriteria Inklusi	No	Kriteria Eksklusi
1.	Di publish antara tahun 2019-2024	1.	Diluar waktu publish yang ditentukan
2.	Studi merupakan Jurnal	2.	Studi bukan merupakan jurnal (buku, makalah, bab buku, skripsi, dll)
3.	Konteks yang dibahas berkaitan dengan pertanyaan penelitian	3.	Diluar konteks yang dibahas berkaitan pertanyaan penelitian
4.	Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK)	4.	Penelitian menggunakan kualitatif studi kepustakaan



**Bagan 1.** Diagram Alur Penelusuran Literatur

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pencarian literatur, didapatkan delapan artikel jurnal yang mengkaji mengenai pengembangan model pembelajaran berbasis deep learning yang menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (*Joyful Learning*) menggunakan aplikasi *quizziz* sebagai media pembelajaran matematika. Temuan artikel yang sesuai dengan kriteria dijelaskan dalam **Tabel 2** di bawah ini.

**Tabel 2.** Hasil Kajian Literatur

Judul	Penulis	Populasi & Sampel	Metode/Desain Penelitian	Tujuan
<i>Joyful Learning Using Quizzis To Increase Learning Interest Post Covid-19</i>	(Setyaningsih & Dayu, 2022)	10 siswa 7 perempuan dan 3 siswa laki-laki	Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran gembira berbasis Quizziz dalam pembelajaran tatap muka terbatas
Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX-I Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Kesebangunan Dan Kekongruenan Melalui Penerapan Game Quizizz	(Sri et al., 2023)	31 orang siswa	penelitian tindakan kelas, yang diselenggarakan melalui 2 siklus	Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX-I pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Kesebangunan dan Kekongruenan Melalui Penerapan Game Quiziz di SMP Negeri 1 Palangka Raya pada Masa Pandemi Covid-19.
Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kerja Sama Dan	(Yuliana & Winanto, 2022)	delapan siswa, dengan tiga siswa laki-laki dan lima siswa perempuan	Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). tiga langkah yaitu perencanaan	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa Tema 9

Hasil Belajar Tema 9			n, tindakan dan observasi, dan refleksi	Kelas IV SDN Krandon Lor 02 Semester 2 Tahun 2021/2022
Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asesmen Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di SMPN 11 Madiun	(Rohana et al., 2024)	30 peserta didik dengan 16 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari siklus 1 dan siklus 2.	Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan penggunaan Quizizz sebagai media asesmen dalam meningkatkan hasil belajar matematika di SMPN 11 Madiun.
Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika	(Tiana, 2021)	18 orang siswa yaitu 11 siswa laki laki dan 7 siswa perempuan yang menjadi subjek dalam penelitian ini.	Penelitian Tindakan Kelas	Bertujuan untuk menguji penerapan media game Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Matematika
Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mts Darul Fikri Materi Gerak	(Miladanta & Muharam, 2021)	30 siswa	Penelitian Tindakan Kelas	Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi gerak kelas VIII di mts Darul Fikri Sukabumi berbasis media Quizizz
Peningkatan Hasil Belajar Dan Sikap Siswa Terhadap Matematika Melalui <i>Joyful Learning</i>	(Istiqomah & Prihatnani, 2019)	25 siswa yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki	Penelitian tindakan kelas	Tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap terhadap matematika siswa kelas VIII E SMP Negeri 7 Salatiga pada materi Pola Bilangan

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pemanfaatan Media Quizizz Pada Siswa Kelas 5 Sdn Wonosari 2	(Wiwik Ratnawati et al., 2024)	16 siswa	Penelitian tindakan kelas	penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Wonosari 2
--	--------------------------------	----------	---------------------------	---

1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Matematika

Berdasarkan hasil pemetaan delapan artikel yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran berbasis deep learning yang menciptakan pengalaman belajar menyenangkan (*Joyful Learning*) dengan menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran matematika. Dari delapan artikel menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *quizizz* mengalami peningkatan minat belajar siswa (Setyaningsih & Dayu, 2022). Artikel yang di tulis oleh (Setyaningsih & Dayu, 2022) menunjukkan peningkatan minat belajar siswa pada pra tindakan 41%, siklus I sebesar 63,8% dan siklus II sebesar 84,3%.

Dari penelitian milik (Wiwik Ratnawati et al., 2024) menjelaskan bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil belajar matematika siswa setelah diberikan tindakan setiap siklus. Sebelum diberi tindakan rata-rata hasil belajar matematika sebesar 56,25 dan hanya 5 siswa atau 31,25% yang tuntas. Pada siklus I mengalami peningkatan, rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 70 dan ada 8 siswa atau 50% yang tuntas belajar matematika. Sedangkan pada siklus II, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 86,25 dan ada 14 siswa atau 87,5% yang tuntas belajar matematika.

Aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan *Joyful Learning* atau pembelajaran yang menyenangkan sebagai salah satu media untuk membangkitkan motivasi siswa sekaligus menghidupkan suasana kelas (Tiana, 2021). Aplikasi *quizizz* tersedia dalam layanan digital berupa aplikasi website yang dapat diakses oleh siapa saja. Melalui kemudahan ini, seorang guru dapat menerapkan kuis interaktif berbasis aplikasi untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Kuis dapat digunakan sebagai alat evaluasi praktis untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa.

Aplikasi quizizz ini juga dapat menjadi salah satu strategi yang dipilih guru agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Aplikasi game Quizizz sendiri di pilih karena permainan edukasi ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap Siklus penelitian tindakan kelas. Pada pra Siklus, jumlah siswa yang hadir adalah sebanyak 90, 32%, kemudian pada Siklus I dan Siklus II kehadiran siswa meningkat menjadi 100%. Artinya terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dilihat dari aspek kehadiran sebesar 9,68% sejak pra Siklus hingga Siklus II. Pada aspek mengerjakan tugas, pada pra Siklus jumlah siswa yang mengerjakan tugas hanya 62,29%, kemudian pada Siklus I meningkat sebesar 21,58% menjadi 83,87% dan pada Siklus II kembali meningkat sebesar 16,13% menjadi 100%. Artinya sejak pra Siklus hingga Siklus II terjadi peningkatan persentasi siswa yang mengerjakan tugas sebesar 37,71% (Sri et al., 2023).

## 2. Penggunaan Aplikasi Quizizz Dapat Meningkatkan *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran Matematika

Penggunaan aplikasi quizizz dalam konteks *joyfull* atau pembelajaran menyenangkan merupakan kombinasi yang ampuh untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, menghibur, dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang menyenangkan bertujuan untuk menciptakan kegembiraan dan motivasi dalam belajar, sementara aplikasi kuis interaktif digital menyediakan alat yang efektif untuk mencapai tujuan ini. Aplikasi kuis interaktif digital Quizizz, memiliki sifat yang sangat interaktif dan menghibur. Aplikasi ini menyajikan materi pembelajaran dalam format yang menarik dengan permainan, warna, dan musik. Hal ini memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Mereka merasa termotivasi untuk bersaing atau mencapai skor tertinggi, yang meningkatkan tingkat partisipasi dan keterlibatan di kelas (Ashari et al., 2023).

Berdasarkan analisis dari delapan artikel yang terpilih, ditemukan dua variable yang membahas mengenai hubungan *joyfull learning* dalam pembelajaran dengan

media quizizz. Penelitian milik (Setyaningsih & Dayu, 2022) menjelaskan bahwa Joyful learning memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik untuk mengembangkan minat belajar karena pembelajaran dirancang secara dinamis dan menarik sehingga siswa tidak monoton. Dengan demikian, *joyful learning* berpengaruh besar terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik. Aplikasi Quizizz merupakan media atau sarana pembelajaran berbasis aplikasi daring yang terdiri dari kuis, survei, permainan, dan diskusi. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang mendukung pembelajaran, mulai dari pembuatan materi, latihan, hingga kuis dengan visual yang menarik (Setyaningsih & Dayu, 2022). Aplikasi Quizizz adalah aplikasi yang mendukung pembelajaran dari pembuatan materi, latihan, dan kuis dengan visual yang menarik.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Istiqomah & Prihatnani, 2019) menunjukkan bahwa Pelaksanaan *Joyful Learning* masuk dalam kategori baik dengan nilai rata-rata sebesar 75. Di sisi lain, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Joyful Learning masuk kategori sangat baik. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi Joyful Learning dapat meningkatkan hasil belajar dan sikap terhadap pembelajaran matematika (Istiqomah & Prihatnani, 2019).

### 3. Kekurangan atau kelemahan dari aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran

Di dunia yang serba canggih seperti sekarang ini teknologi semakin maju dan berkembang secara pesat. Kecanggihan teknologi dan berkembangnya platform digital juga memiliki sisi kekurangan atau kelemahan, seperti halnya aplikasi quizizz juga memiliki kekurangan. Walaupun banyak penelitian menjelaskan bahwasannya aplikasi quizizz ini efektif dalam meningkatkan pembelajaran matematika seperti sudah dijelaskan di poin satu. Di sisi lain aplikasi quizizz ini juga memiliki kekurangan atau kelemahan, kekurangan atau kelemahan dari aplikasi ini, yaitu: (1) kendala jaringan yang berubah-ubah sewaktu-waktu bisa menjadi masalah yang penting saat mengakses aplikasi ini; (2) peserta didik dapat membuka tab baru di perangkatnya artinya peserta didik bisa mencari jawaban menggunakan akun yang lain dan ini susah untuk dapat dipantau oleh pendidik; (3) seiring berjalannya waktu atau manajemen waktu yang kurang baik akan menjadi kerugian bagi peserta didik, jika awalnya peringkat atas akhirnya bisa turun; (4) akan menjadi kendala dan

hambatan bagi peserta didik yang terlambat ikut bergabung karena tidak bisa menyusul dari awal (Krisnasari et al., 2022).

Dalam penelitian lain juga menjelaskan kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut : (1) Jaringan atau internet, yang sewaktu (2) waktu bermasalah (3) Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.(4) Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat. (5) Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung (Salsabila et al., 2020).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *systematic literature review*, dapat disimpulkan bahwa Penerapan *joyfull learning* dengan media aplikasi *quizizz* pada pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Meningkatnya minat belajar turut meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagian besar dari mereka menunjukkan hasil peningkatan minat belajar siswa pada pelajaran matematika.

Pendekatan *joyfull learning* ini mampu membangkitkan motivasi siswa, meningkatkan partisipasi, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik. Pembelajaran dengan pendekatan ini juga akan menghidupkan suasana kelas, serta menghilangkan kebosanan atau kejenuhan bagi siswa. Melalui pendekatan ini, setiap guru juga akan lebih kreatif dengan mengombinasikan metode dan pendekatan pembelajaran lain yang terintegrasi dengan pembelajaran yang menyenangkan atau *joyfull*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, M. K., Rohmah, A. N., Yudi, U., Learning, J., Interaktif, K., & Aplikasi, B. (2023). Joyful Learning With App-Based Interactive Quizzes in Senior. *Jurnal CENDEKIA : Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam Volume, 15*(02), 210–228.
- Dermawan, D. A., & Ramadhan, A. (2024). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALACRITY : Journal of Education, 03*(01), 381–390. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.363>
- Istiqomah, U., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Siswa terhadap Matematika melalui Joyful Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 8*(3), 471–482. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.582>
- Krisnasari, S., Suhermah, D., Latifah, I., Anak, P., Dini, U., Panca, U., & Bekasi, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi di PAUD. *5*, 1730–1734.

- Lestari, W., Supandi, A., Liberna, H., Ningsih, R., & Eva, L. M. (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1462–1465. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7863>
- Miladanta, A. N., & Muharam, A. A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 27(1), 25–37.
- Pati, D., & Lorusso, L. N. (2018). How to Write a Systematic Review of the Literature. *Health Environments Research and Design Journal*, 11(1), 15–30. <https://doi.org/10.1177/1937586717747384>
- Rohana, D. A., Maharani, S., & Sunarni, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Asesmen dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SMPN 11 Madiun. 4, 2155–2167.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. 4, 163–172.
- Setyaningsih, N. D., & Dayu, D. P. K. (2022). Joyful Learning Using Quizizz to Increase Learning Interest Post Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6789–6795. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3067>
- Sri, E., Smpn, L., Raya, P., Motivasi Belajar, P., Kelas, S., Pada, I.-I., Pelajaran, M., Materi, M., Kesebangunan, P., Melalui, K., Game Quizizz, P., Erni, O. :, & Lestari, S. (2023). 82) The Effect of the Application of Quizizz Games on the Learning Motivation of Class IX-I Students in Mathematics Subjects on the Subject of Conformity and Congruence. *Maret, 2023*, 76.
- Tiana, A. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Wihartanti, L. V., Prasetya Wibawa, R., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smarthphone Dalam Membangunkemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 362–368.
- Wiwik Ratnawati, Raras Setyo Retno, & Nugrahaning Triastuti. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pemanfaatan Media Quizizz Pada Siswa Kelas 5 Sdn Wonosari 2. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.32832/jpg.v5i1.14804>
- Yuliana, Y., & Winanto, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Tema 9. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7378–7386. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4092>