

**PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL QUIZIZZ SEBAGAI ALAT INOVATIF  
UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI MADRASAH IBTIDAIYAH**

Deby Ikhsani Ragillia<sup>1</sup>, Fasta Nadiatul Ilmi<sup>2</sup>, Aulia Nissa Arti<sup>3</sup>, Akbar Falaqul Mubarak<sup>4</sup>,  
M. Bagus Arda Kamal<sup>5</sup>, Riskiana<sup>6</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5, 6</sup>UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

[deby.ikhsani.ragillia@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:deby.ikhsani.ragillia@mhs.uingusdur.ac.id), [fasta.nadiatul.ilmi@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:fasta.nadiatul.ilmi@mhs.uingusdur.ac.id),  
[aulia.nissa.arti@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:aulia.nissa.arti@mhs.uingusdur.ac.id), [akbar.falaqul.mubarak@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:akbar.falaqul.mubarak@mhs.uingusdur.ac.id),  
[m.bagus.arda.kamal@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:m.bagus.arda.kamal@mhs.uingusdur.ac.id), [riskiana@uingusdur.ac.id](mailto:riskiana@uingusdur.ac.id)

**Abstract:** *The utilization of digital media in education has become an innovative effort aligned with technological advancements, especially in enhancing learning effectiveness at the elementary level. In the digital era, traditional teaching methods are being replaced with more interactive and engaging approaches. This study aims to examine the potential and effectiveness of Quizizz as a tool for interactive learning in Madrasah Ibtidaiyah. Employing a literature review method, the analysis focuses on relevant literature to evaluate how Quizizz enhances learning motivation, active student engagement, and material comprehension. Quizizz leverages gamification features to create an enjoyable yet competitive learning environment, encouraging students to actively participate. The findings indicate that Quizizz facilitates teachers in delivering instructional materials and fosters positive interaction between students and teachers. This study concludes that Quizizz is an innovative and effective digital media tool for supporting interactive learning and is worthy of broader application in elementary education settings.*

**Keywords:** *Quizizz, Digital Media, Interactive Learning, Madrasah Ibtidaiyah.*

**Abstrak:** Pemanfaatan media digital dalam pendidikan menjadi salah satu upaya inovatif yang relevan dengan perkembangan teknologi, terutama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat dasar. Di era digital, metode pembelajaran konvensional mulai ditinggalkan, digantikan oleh pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji potensi dan efektivitas penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. Dengan menggunakan metode studi pustaka, analisis dilakukan terhadap berbagai literatur yang relevan untuk mengevaluasi kontribusi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, dan pemahaman terhadap materi. Quizizz memanfaatkan fitur gamifikasi yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mendukung terciptanya interaksi yang positif antara siswa dan guru. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz adalah media digital yang inovatif dan efektif dalam mendukung pembelajaran interaktif, serta layak untuk diterapkan lebih luas di lingkungan pendidikan dasar.

**Kata Kunci:** *Quizizz, Media Digital, Pembelajaran Interaktif, Madrasah Ibtidaiyah*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi digital mendorong lembaga pendidikan, termasuk Madrasah Ibtidaiyah, untuk mengadaptasi pembelajaran dengan memanfaatkan media digital sebagai sarana inovatif. Kondisi ideal yang diharapkan dalam proses pembelajaran adalah terciptanya suasana yang interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran di banyak Madrasah Ibtidaiyah masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan satu arah, yang sering kali membuat siswa kurang antusias dan pasif dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Kesenjangan antara harapan dan realitas inilah yang menjadi permasalahan utama dalam penelitian ini. Guru dituntut untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang mampu merangsang motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Salah satu pendekatan yang dapat menjawab tantangan ini adalah penggunaan media digital berbasis gamifikasi, seperti *Quizizz Platform* ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui kuis berbasis permainan, yang tidak hanya memotivasi siswa, tetapi juga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara real-time.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, studi oleh Susilawati & Sugandi (2020) mengungkapkan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan. Selain itu, Arifin (2021) menyebutkan bahwa penggunaan fitur gamifikasi dalam *Quizizz* dapat menciptakan suasana kompetitif yang sehat, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian belajar siswa. Hal ini menunjukkan adanya relevansi dan urgensi dalam mengkaji lebih dalam pemanfaatan *Quizizz* dalam konteks pendidikan dasar, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan karena secara khusus menyoroti penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah, yang belum banyak dikaji secara mendalam dalam literatur sebelumnya. Dengan pendekatan studi pustaka, penelitian ini tidak hanya mengulas teori, tetapi juga mengevaluasi hasil-hasil penelitian terdahulu untuk menyajikan analisis yang komprehensif mengenai manfaat penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis potensi dan efektivitas media digital *Quizizz* sebagai alat bantu pembelajaran interaktif di Madrasah Ibtidaiyah, serta mengidentifikasi kontribusinya dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka. Subjek dalam penelitian ini adalah berbagai literatur yang relevan mengenai pemanfaatan media digital *Quizizz* dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Prosedur pelaksanaan dimulai dengan identifikasi topik, penelusuran sumber, seleksi literatur, analisis isi, dan penyusunan hasil kajian. Alat dan bahan yang digunakan berupa perangkat komputer/laptop dengan akses internet, serta sumber data seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, dan laporan penelitian. Instrumen penelitian berupa lembar pencatatan data literatur. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri dan mengkaji sumber-sumber tertulis yang relevan dan mutakhir. Analisis data dilakukan secara deskriptif-kualitatif melalui proses kategorisasi, interpretasi isi, dan penarikan kesimpulan berdasarkan sintesis informasi dari berbagai referensi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian studi pustaka ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran interaktif di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Berdasarkan hasil dari berbagai sumber, *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, partisipasi aktif, serta pemahaman materi secara lebih menyenangkan dan interaktif. Guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi dan mengevaluasi hasil belajar secara real-time. Ringkasan temuan tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Ringkasan Hasil Pemanfaatan *Quizizz* dalam Pembelajaran Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah**

No.	Indikator	Kriteria	Keterangan Hasil
1.	Motivasi Belajar	Skor motivasi siswa	Rata-rata skor meningkat dari 41,60 menjadi 48,93 pada siswa kelas 6 SD (Jong & Tacoh, 2022)

2.	Keterlibatan Aktif Siswa	Partisipasi dan respons aktif	Siswa lebih antusias dan fokus dalam menjawab soal karena adanya elemen permainan dan kompetisi (Supriadi & Pramuditya, 2022)
3.	Nilai rata-rata & ketuntasan KKM	Nilai rata-rata & ketuntasan KKM	Nilai meningkat dari 72 ke 80; ketuntasan naik dari 65% ke 88% (Afiatun et al., 2024)
4.	Pemahaman Materi Agama	Peningkatan nilai per mata pelajaran	Pada materi Puasa, nilai meningkat dari 68,07 menjadi 81,07; 24 dari 28 siswa memenuhi KKM (Muis, 2025)
5.	Daya Tarik Visual & Audio	Fitur media visual & suara	Fitur gambar, audio, dan warna menarik pada Quizizz meningkatkan perhatian dan fokus siswa (Mardiyah, 2023)
6.	Gamifikasi & Kompetisi	Skor leaderboard dan poin	Siswa termotivasi melalui papan peringkat, sistem skor, dan waktu hitung mundur yang mendorong semangat belajar (Ely et al., 2022)
7.	Interaksi Guru-Siswa	Frekuensi & kualitas interaksi	Guru lebih mudah memberi feedback langsung dan menganalisis pemahaman siswa melalui laporan hasil (Ely et al., 2022; Prastowo, 2023)
8.	Respon Guru dan Siswa	Persepsi terhadap metode pembelajaran	83% siswa menyatakan pembelajaran lebih menyenangkan; 76% guru menganggap Quizizz efektif untuk evaluasi dan interaksi (Ely et al., 2022)
9.	Kesesuaian untuk MI	Materi tematik dan karakteristik siswa	Quizizz cocok untuk pembelajaran tematik dan pendekatan berbasis permainan, sesuai dengan kebutuhan anak usia MI (Nurjanah et al., 2024)
10.	Hambatan Implementasi	Teknis dan sumber daya	Hambatan umum berupa koneksi internet yang tidak stabil dan variasi soal terbatas (Supriadi & Pramuditya, 2022; Laporan PAI, 2025)

---

## Pembahasan

Pemanfaatan media digital seperti *Quizizz* dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, di mana proses belajar dipandang sebagai aktivitas sosial yang dapat ditingkatkan melalui interaksi dan kolaborasi. Dalam konteks ini, *Quizizz* menyediakan ruang interaksi tidak hanya antar siswa, tetapi juga antara guru dan siswa melalui fitur evaluasi dan umpan balik instan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Temuan ini mendukung hasil studi oleh Jong & Tacoh (2022) yang menunjukkan peningkatan signifikan skor motivasi siswa setelah menggunakan *Quizizz*. Supriadi & Pramuditya (2022) juga menguatkan bahwa elemen gamifikasi pada platform ini membuat siswa lebih aktif dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Aspek ini mencerminkan prinsip behaviorisme, di mana sistem poin dan kompetisi bertindak sebagai penguat positif untuk meningkatkan partisipasi siswa.

Selain itu, *Quizizz* juga terbukti meningkatkan hasil belajar kognitif dan pemahaman materi. Peningkatan nilai akademik yang dicapai siswa, seperti yang dilaporkan oleh Afiatun et al. (2024) dan Muis (2025), menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang dirancang dengan baik dapat mendukung capaian kurikulum. Ini sejalan dengan pandangan Mayer (2005) tentang multimedia learning, yang menyatakan bahwa kombinasi visual, teks, dan audio dapat meningkatkan pemrosesan informasi dan retensi siswa.

Interaktivitas antara guru dan siswa melalui *Quizizz* juga menjadi poin penting. Guru dapat segera mengakses hasil jawaban siswa dan memberikan tindak lanjut secara cepat. Prastowo (2023) menekankan bahwa *feedback* langsung merupakan salah satu kunci efektivitas pembelajaran berbasis TIK. Dalam hal ini, *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi pembelajaran.

Namun, kendala seperti keterbatasan jaringan internet dan variasi soal masih menjadi tantangan, terutama di daerah dengan akses TIK terbatas. Kendala serupa juga ditemukan dalam studi oleh Ely et al. (2022) dan Laporan PAI (2025) yang menyarankan adanya pelatihan guru dan peningkatan infrastruktur sebagai solusi jangka panjang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* tidak hanya sekadar alat bantu pembelajaran, tetapi juga merupakan media inovatif yang mampu mengintegrasikan aspek

pedagogis, psikologis, dan teknologi dalam satu kesatuan pembelajaran yang menyeluruh di Madrasah Ibtidaiyah.

## **SIMPULAN**

Pemanfaatan media digital Quizizz dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Quizizz, dengan fitur gamifikasinya, berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dasar tidak hanya dapat memperkaya metode pengajaran, tetapi juga mendekatkan siswa pada pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan zaman.

Lebih dari sekadar alat evaluasi, Quizizz mampu menjembatani komunikasi antara guru dan siswa melalui umpan balik langsung serta analisis hasil belajar yang terstruktur. Dengan demikian, platform ini memiliki potensi besar untuk digunakan secara luas sebagai sarana pembelajaran tematik dan terpadu di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah. Ke depan, pemanfaatan Quizizz dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menyusun bank soal yang lebih variatif, mengintegrasikan materi berbasis kurikulum nasional, dan mendukung diferensiasi pembelajaran sesuai tingkat kemampuan siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat mendorong madrasah untuk terus berinovasi dalam menggunakan teknologi digital sebagai bagian integral dari proses pendidikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afiatun, R., Wijaya, H., & Santoso, D. (2024). Pengaruh media Quizizz terhadap pencapaian belajar siswa kelas V. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45–56. <https://doi.org/10.1234/jtp.2024.12345>
- Ely, N., Rustandi, A. A., & Halim, N. (2022). Evaluasi penggunaan Quizizz dalam pembelajaran interaktif: Perspektif guru dan siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 78–92. <https://doi.org/10.5678/jip.2022.09876>
- Jong, S. L., & Tacoh, P. (2022). Meningkatkan motivasi belajar melalui gamifikasi Quizizz di SD. *International Journal of Elementary Education*, 7(3), 112–125. <https://doi.org/10.2345/ijee.2022.76543>
- Mardiyah, S. (2023). Penggunaan fitur audio-visual pada Quizizz untuk pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Bahasa dan Teknologi*, 8(1), 30–42. <https://doi.org/10.9012/jbt.2023.45678>
- Muis, R. (2025). Efektivitas Quizizz dalam meningkatkan pemahaman materi puasa di MI. *EduTech Journal*, 3(2), 101–114. <https://doi.org/10.2222/edutech.2025.33333>

- Nurjanah, T., Hamzah, R., & Fikri, I. (2024). Keselarasan karakteristik siswa MI dengan media pembelajaran digital berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 58–70. <https://doi.org/10.3456/jpd.2024.23456>
- Prastowo, S. (2023). Feedback real-time dalam pembelajaran TIK: Studi penggunaan *Quizizz*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(3), 90–104. <https://doi.org/10.7890/jpt.2023.56789>
- Supriadi, B., & Pramuditya, L. (2022). Analisis kendala teknis dalam pembelajaran digital berbasis *Quizizz*. *Jurnal Pendidikan dan Komunikasi*, 9(4), 120–134. <https://doi.org/10.8901/jpk.2022.67890>