

Strategi Inovatif Pembelajaran Siswa dalam Menggunakan Media Kuis Digital

Ainun Mardia¹, Intan Dwi Hastuti², Syafruddin Muhdar³,
Sukron Fujiaturahman⁴, Arpan Islami Bilal⁵, Ineng Irma Rezkillah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Mardiaainun253@gmail.com¹, intandwihastuti88@ummat.ac.id², rudybastrindo@gmail.com³,

sukronfu27@gmail.com⁴, [Islami bilal@yahoo.com](mailto:Islami_bilal@yahoo.com)⁵, ineng496@gmail.com⁶

Keywords:

Digital Technology, Digital Quiz Platforms, Innovative Instructional Strategies, Systematic Literature Review (SLR), Student Motivation, Student Engagement, Learning Outcomes, Gamification, Interactive Learning, Immediate Feedback, Quizizz, Kahoot!, Socrative, Adaptive Teaching, Educational Technology.

Abstract: The advancement of digital technology has significantly influenced the transformation of education, particularly in the development of innovative and responsive learning strategies. One such innovation that has gained widespread adoption is the use of digital quiz platforms as supportive tools in the learning process. This study aims to systematically review various innovative instructional strategies that incorporate digital quiz media to enhance the quality of student learning. The research employs a Systematic Literature Review (SLR) method, encompassing stages of identification, selection, analysis, and synthesis of relevant scholarly articles. The sources were drawn from internationally indexed databases including Google Scholar, ScienceDirect, ERIC, and DOAJ, with publication years ranging from 2013 to 2025. The selection process involved the use of specific keywords, followed by quality evaluation of each article prior to in-depth analysis. The findings indicate that the use of digital quiz platforms such as Quizizz, Kahoot!, and Socrative contributes significantly to improving student motivation, active engagement, and learning outcomes. The integration of these platforms within instructional strategies fosters interactive, enjoyable, and participatory learning experiences through elements of gamification, immediate feedback, and implementation flexibility. These results underscore the importance of integrating digital technology as a core component of adaptive and innovative teaching practices in the digital era.

Kata Kunci:

Teknologi digital, Platform kuis digital, Strategi pembelajaran inovatif, Systematic Literature Review (SLR), Motivasi belajar siswa, Keterlibatan siswa, Hasil belajar, Gamifikasi, Pembelajaran interaktif, Umpan balik langsung, Quizizz, Kahoot!, Socrative, Pengajaran adaptif, Teknologi Pendidikan.

Abstrak: Kemajuan teknologi digital telah mendorong terjadinya perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan zaman. Salah satu inovasi yang banyak diterapkan adalah penggunaan media kuis digital sebagai sarana pendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah secara sistematis berbagai strategi pembelajaran inovatif berbasis media kuis digital dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Kajian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan tahapan identifikasi, seleksi, analisis, serta sintesis terhadap artikel-artikel ilmiah yang relevan. Sumber data diperoleh dari basis data terindeks internasional, yakni Google Scholar, ScienceDirect, ERIC, dan DOAJ, dengan kriteria publikasi antara tahun 2013 hingga 2025. Proses seleksi dilakukan dengan menggunakan kata kunci yang sesuai dan diikuti dengan evaluasi kualitas artikel sebelum dianalisis secara mendalam. Hasil studi menunjukkan bahwa pemanfaatan media kuis digital seperti Quizizz, Kahoot!, dan Socrative secara signifikan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta capaian hasil belajar peserta didik. Integrasi strategi pembelajaran melalui platform-platform tersebut menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan partisipatif melalui penerapan unsur gamifikasi, pemberian umpan balik secara langsung, serta fleksibilitas dalam penerapan. Temuan ini menegaskan urgensi integrasi teknologi digital sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap dinamika dan tantangan pendidikan di era digital.

Article History:

Received: 26-06-2025

Online : 11-08-2025



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. LATAR BELAKANG

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan transformasi global, pendidikan dituntut untuk melakukan inovasi agar tetap relevan dan mampu menghasilkan peserta didik yang siap menghadapi tantangan zaman. Inovasi pendidikan menjadi hal yang penting, terutama dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran (Purba & Saragih, 2023). Hal ini menandai pergeseran dari pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru menuju pendekatan yang menekankan keaktifan siswa, kerja sama, serta pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar. Proses pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Saraswati & Agustika, 2020). Dalam konteks ini, peserta didik perlu dilatih untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta mampu memecahkan masalah secara efektif, baik secara individu maupun dalam kelompok. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan selaras dengan perkembangan teknologi yang mendukung pencapaian kompetensi siswa secara menyeluruh.

Kemajuan teknologi digital yang berkembang secara dinamis telah memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap dunia pendidikan di berbagai negara. Transformasi ini tidak hanya terbatas pada penyediaan informasi, tetapi juga mencakup perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran. Dalam konteks ini, media digital berfungsi sebagai sarana pendukung yang mampu memperkaya proses belajar mengajar melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa (Rasyid et al., 2023). Selain itu, integrasi teknologi ke dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membangkitkan motivasi belajar, serta mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Hal ini dimungkinkan melalui penyajian pembelajaran yang lebih menarik, pemanfaatan visualisasi, serta pemberian umpan balik secara langsung dan berkelanjutan (Ristianita et al., 2024)

Media kuis digital merupakan salah satu bentuk teknologi pendidikan yang dirancang untuk menyajikan soal-soal evaluatif dalam format yang interaktif dan menarik (Hikmah, 2020). Platform seperti Kahoot!, Quizizz, dan Socrative merupakan contoh populer yang banyak digunakan dalam konteks pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda, benar-salah, atau isian singkat yang disajikan secara real-time dan dapat diakses melalui perangkat digital. Salah satu keunggulan utama dari media kuis digital adalah kemampuannya dalam menarik perhatian siswa melalui elemen visual yang menarik, gamifikasi, serta suasana kompetitif yang sehat (Ashari et al., 2023). Fitur-fitur seperti penghitung waktu, skor langsung, dan papan peringkat mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Selain itu, kuis digital menyediakan umpan balik instan atas jawaban siswa, yang tidak hanya membantu mereka memahami kesalahan secara langsung, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, media kuis digital berperan penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang partisipatif, responsif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa masa kini (Ely et al., 2023)

Penerapan strategi-strategi inovatif dalam penggunaan media kuis digital, seperti gamifikasi, pembelajaran berbasis tantangan, serta penilaian rekan sebaya secara daring, telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep secara mendalam. Pergeseran dari metode evaluasi tradisional ke pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif tidak hanya berfokus pada pengukuran hasil belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Gamifikasi, melalui integrasi elemen permainan dalam platform kuis digital seperti Kahoot! dan Quizizz, terbukti

mampu meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran; hal ini diperkuat oleh hasil studi yang menunjukkan lebih dari 90% siswa merespons positif terhadap penggunaan media ini (Williams, 2019). Pendekatan ini juga merangsang partisipasi aktif melalui kompetisi yang sehat dan kolaborasi antar peserta, yang berdampak pada peningkatan pemahaman dan daya ingat materi (Zainuddin et al., 2020). Sementara itu, pembelajaran berbasis tantangan menempatkan siswa dalam situasi problematik yang menyerupai dunia nyata, sehingga mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta bekerja dalam tim secara efektif (Madhukar Gampala, 2023). Penilaian rekan sebaya digital turut menjadi pendekatan strategis dalam mendorong pembelajaran reflektif, di mana siswa dapat menilai hasil pekerjaan teman sejawat, yang berdampak pada meningkatnya analisis kritis dan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar mereka (Williams, 2019). Meskipun strategi-strategi ini menunjukkan efektivitas yang menjanjikan, beberapa hambatan masih ditemui di lapangan, seperti potensi gangguan dalam proses pembelajaran dan kebutuhan akan pelatihan guru yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan antara pendekatan inovatif dan tradisional agar pembelajaran tetap inklusif, adaptif, dan sesuai dengan beragam gaya belajar siswa.

Pemanfaatan kuis digital, khususnya melalui platform seperti Quizizz, telah memberikan kontribusi berarti dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Sejumlah studi menunjukkan bahwa media interaktif ini tidak hanya berdampak pada peningkatan prestasi akademik, tetapi juga mampu memperkuat partisipasi aktif dan rasa percaya diri siswa dalam proses belajar. Dalam aspek motivasi menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII, dengan nilai p sebesar 0,042 yang menunjukkan pengaruh yang kuat. Fitur gamifikasi seperti sistem peringkat dan umpan balik instan berperan penting dalam menumbuhkan semangat belajar dan efikasi diri, terutama bagi siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah (Nguyen, 2022). Selain itu, peningkatan capaian akademik juga tercermin dalam hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran matematika dan bahasa Inggris. Dalam konteks pembelajaran daring, Quizizz menunjukkan fleksibilitasnya dengan mampu meningkatkan motivasi berprestasi siswa secara signifikan (Wibawa et al., 2022). Meskipun mayoritas temuan bersifat positif, terdapat variasi dampak yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti latar belakang demografis peserta didik dan sejauh mana alat ini terintegrasi secara efektif ke dalam proses pembelajaran (Nguyen, 2022). Di sisi lain, beberapa pendidik mengemukakan kekhawatiran terhadap potensi ketergantungan yang berlebihan pada teknologi, yang apabila tidak dikelola secara bijaksana, dapat menimbulkan tantangan baru, seperti ketimpangan keterlibatan siswa dan perbedaan hasil belajar antar individu.

Sejumlah penelitian terbaru telah mengkaji berbagai strategi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar dan pemahaman siswa. Penelitian meneliti strategi belajar dan pembelajaran yang diatur sendiri (*self-regulated learning*) dalam menyelesaikan soal matematika yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi (Ansari et al., 2021). Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menerapkan strategi orientasi, organisasi, dan elaborasi dalam proses pemecahan masalah. Dalam ranah pemahaman bacaan, strategi *Discovery Learning* (Sari & R. Abdulrahman, 2019) serta strategi *Synthesizing* terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Tampubolon & Rajagukguk, 2023). Namun, tidak semua intervensi inovatif menghasilkan dampak yang diharapkan. Hal ini tercermin dalam temuan, di mana program REMINDER yang mereka kembangkan tidak berhasil secara efektif menangani permasalahan psikologis yang dialami mahasiswa tahun pertama (Janah & Dewi, 2020). Berbagai hasil tersebut menegaskan pentingnya pengkajian beragam strategi

pembelajaran di berbagai konteks dan jenjang pendidikan. Meskipun demikian, masih dibutuhkan penelitian yang lebih komprehensif untuk mengelompokkan dan mengevaluasi berbagai strategi tersebut secara sistematis melalui pendekatan tinjauan literatur, guna memperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai intervensi pembelajaran yang efektif.

Berbagai studi terdahulu telah menunjukkan bahwa penerapan strategi inovatif dalam pembelajaran, seperti gamifikasi, pembelajaran berbasis tantangan, serta penilaian rekan sebaya secara daring, memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa. Media kuis digital seperti Quizizz juga terbukti mampu meningkatkan efikasi diri dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Selain itu, beberapa pendekatan strategi pembelajaran seperti self-regulated learning, Discovery Learning, dan Synthesizing Strategy telah memberikan kontribusi berarti terhadap pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan pemahaman bacaan siswa. Namun demikian, sejumlah temuan juga mengindikasikan bahwa tidak semua intervensi inovatif berhasil secara efektif, seperti pada program REMINDER yang gagal menjawab kebutuhan psikologis mahasiswa (Janah & Dewi, 2020), atau dampak penggunaan media kuis digital yang bervariasi tergantung latar belakang siswa dan tingkat integrasi dalam pembelajaran (Nguyen, 2022).

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun berbagai strategi inovatif telah terbukti efektif secara parsial, belum terdapat sintesis komprehensif yang mengkaji secara sistematis bagaimana strategi-strategi inovatif tersebut khususnya melalui media kuis digital dapat diimplementasikan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Dengan kata lain, terdapat kesenjangan penelitian dalam hal kategorisasi, evaluasi, dan pemetaan strategi pembelajaran berbasis media kuis digital yang efektif di berbagai konteks pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis berbagai strategi inovatif pembelajaran siswa yang menggunakan media kuis digital, dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR), guna merumuskan model strategi yang tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan dan tantangan pendidikan kontemporer.

B. METODE

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menelaah, dan mensintesis secara sistematis berbagai strategi inovatif dalam pembelajaran siswa yang menggunakan media kuis digital. Tujuan utama dari studi ini adalah untuk merangkum hasil-hasil penelitian sebelumnya yang membahas penerapan media kuis digital - seperti Kahoot!, Quizizz, dan Socrative - serta menelaah dampaknya terhadap motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan pencapaian akademik siswa. Strategi pencarian literatur dilakukan secara sistematis melalui berbagai pangkalan data ilmiah terkemuka, seperti Google Scholar, ScienceDirect, ERIC, dan DOAJ, dengan menggunakan kata kunci yang relevan seperti "strategi pembelajaran inovatif", "media kuis digital", "game-based learning", dan "student engagement". Artikel yang ditinjau dipilih berdasarkan publikasi antara tahun 2013 hingga 2025.

Kriteria inklusi dalam studi ini mencakup artikel ilmiah atau prosiding yang meneliti strategi pembelajaran menggunakan kuis digital dalam konteks pendidikan, tersedia dalam bentuk teks lengkap, menggunakan pendekatan empiris, dan ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Sementara itu, publikasi yang bersifat non-empiris (seperti opini atau esai), tidak tersedia secara penuh, atau tidak secara langsung membahas topik pembelajaran berbasis kuis digital,

dikecualikan dari analisis. Proses seleksi dilakukan secara bertahap, dimulai dari penyaringan judul dan abstrak untuk mengidentifikasi relevansi, kemudian dilanjutkan dengan kajian penuh terhadap isi artikel yang memenuhi kriteria. Informasi dari setiap artikel yang terpilih diekstraksi secara sistematis mencakup strategi pembelajaran yang digunakan, jenis media kuis digital, metode penelitian, dan temuan utama terkait efektivitas maupun kendala implementasi. Seluruh data dianalisis menggunakan pendekatan tematik untuk mengungkap pola-pola umum, potensi kontribusi strategis, serta kesenjangan penelitian yang masih perlu ditindaklanjuti dalam kajian selanjutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan dari literatur sistematis yang relevan mengindikasikan bahwa strategi inovatif dalam pemanfaatan media kuis digital, khususnya melalui platform seperti Quizizz, telah memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran siswa. Beberapa karakteristik utama yang diidentifikasi dalam berbagai sumber literatur mencakup peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta terciptanya suasana belajar yang interaktif melalui integrasi elemen permainan (*game-based learning*). (1) bentuk strategi inovatif yang telah digunakan dalam pembelajaran siswa dengan media kuis digital. (2) Platform kuis digital apa yang paling banyak digunakan, dan bagaimana karakteristik serta keunggulannya dalam mendukung pembelajaran inovatif. (3) Pengaruh penggunaan media kuis digital terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

Table 1. Hasil Penelitian Bidang atau Fokus

| No | Bidang Atau Fokus | Nama Penulis | Insight/Variable Riset |
|----|---|-----------------------------|--|
| 1 | Strategi inovatif yang digunakan dalam pembelajaran siswa dengan media kuis digital. | (Qurat-ul-Ain et al., 2019) | Penggunaan strategi inovatif melalui media kuis digital telah menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan mutu pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Platform interaktif seperti Quizizz dan Quizwhizzer mampu mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan |
| 2 | Kuis digital yang banyak digunakan, dan karakteristik serta keunggulannya dalam mendukung pembelajaran inovatif | (Mykytiuk et al., 2022) | Kuis digital kini menjadi salah satu alat penting dalam pembelajaran inovatif karena mampu meningkatkan keterlibatan dan capaian akademik siswa. Karakteristik seperti interaktivitas, kemudahan akses melalui berbagai perangkat, serta penyajian dalam berbagai format soal - seperti pilihan ganda dan jajak pendapat - menjadikan kuis digital fleksibel untuk berbagai gaya belajar |
| 3 | Pengaruh penggunaan media kuis digital terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. | (Nurfaisah & Said, 2022) | Penggunaan media kuis digital, khususnya melalui platform seperti Quizizz, telah terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi Quizizz dalam pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, sehingga mampu mendorong peningkatan prestasi akademik dan minat terhadap materi pelajaran |

Penelitian ini difokuskan pada penerapan strategi pembelajaran inovatif melalui penggunaan media kuis digital, dengan penekanan khusus pada pemanfaatan platform seperti Quizizz, Kahoot!, dan Wordwall dalam meningkatkan efektivitas proses belajar siswa. Kajian ini mencermati karakteristik utama dan keunggulan dari berbagai platform kuis digital dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Selain itu, ruang lingkup penelitian ini juga mencakup analisis terhadap dampak penggunaan media kuis digital terhadap motivasi belajar, keterlibatan siswa secara aktif, serta pencapaian hasil belajar, sebagaimana dibuktikan dalam berbagai studi empiris terkini. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menyajikan pemahaman yang komprehensif mengenai kontribusi strategis kuis digital dalam mendukung pembelajaran inovatif di era digital saat ini.

1. Strategi Inovatif yang digunakan dalam Pembelajaran Siswa dengan Media Kuis Digital

Penerapan strategi pembelajaran inovatif berbasis media kuis digital semakin berkembang dalam rangka meningkatkan partisipasi dan minat belajar peserta didik. Media interaktif seperti Quizwhizzer terbukti mampu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan oleh 97,3% siswa yang menyatakan bahwa metode ini lebih menarik dibandingkan pendekatan konvensional, serta 91,9% yang mengalami peningkatan ketertarikan terhadap materi pelajaran (Aini & Ratnaningrum, 2025). Demikian pula, Quizizz menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pembelajaran (Limin & Fitri Siswanti, 2024). Di samping itu, pendekatan seperti *blended learning* dan *project-based learning* juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar secara signifikan (Pramanda & Priyatmono, 2025).

Selain memberikan dampak positif terhadap motivasi, penggunaan media kuis digital juga berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran sains, pemanfaatan Quizwhizzer terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara perilaku, emosional, dan kognitif yang berdampak pada pencapaian akademik yang lebih optimal (Selvi et al., 2025). Hasil serupa juga ditemukan pada studi lain yang menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran inovatif menunjukkan pemahaman dan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan metode tradisional (et al., 2024). Pada mata pelajaran biologi, penggunaan simulasi digital dan aplikasi interaktif secara signifikan mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Jayawardana, 2024). Meskipun demikian, berbagai kendala masih ditemukan, seperti terbatasnya akses teknologi, permasalahan jaringan internet, dan minimnya pelatihan bagi pendidik dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran secara optimal.

Secara keseluruhan, media kuis digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, melainkan juga menjadi komponen penting dalam proses transformasi pendidikan di era digital. Integrasi teknologi berbasis gamifikasi dan media interaktif memungkinkan terciptanya proses belajar yang bersifat personal, menyenangkan, dan bermakna. Keberhasilan pelaksanaannya sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, kemampuan pedagogis guru, serta perencanaan pembelajaran yang sistematis. Apabila diterapkan secara konsisten, strategi ini mampu menggeser paradigma pembelajaran dari yang bersifat pasif menjadi aktif, dari pola hafalan menjadi eksploratif, dan dari proses satu arah menjadi interaktif dan kolaboratif.

2. Kuis digital yang banyak digunakan, dan karakteristik serta keunggulannya dalam mendukung pembelajaran inovatif

Media kuis digital menjadi instrumen penting dalam pembelajaran inovatif yang ditandai oleh tingkat interaktivitas yang tinggi serta penerapan unsur-unsur gamifikasi. Platform seperti Kahoot, Quizizz, dan Socrative menyediakan berbagai fitur yang mendorong partisipasi aktif siswa, termasuk sistem penilaian otomatis, umpan balik langsung, serta elemen kompetisi yang merangsang motivasi belajar (Benfarha et al., 2024; Torrens et al., 2023; Zainuddin et al., 2020). Fitur-fitur ini memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat. Selain itu, keberagaman fitur yang ditawarkan menjadikan media ini fleksibel untuk diterapkan pada berbagai kebutuhan pengajaran dan gaya belajar peserta didik yang berbeda.

Dalam konteks inovasi pendidikan, kuis digital memiliki berbagai kelebihan yang berdampak positif terhadap efektivitas pembelajaran. Media ini terbukti meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, yang berdampak pada peningkatan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, keberadaan umpan balik secara real-time memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengetahui kelemahan mereka secara langsung dan memperbaikinya, sehingga mendorong pembentukan pola pikir yang berkembang (*growth mindset*). Media ini juga bersifat adaptif karena memungkinkan penyesuaian terhadap kecepatan dan kemampuan belajar masing-masing siswa (Benfarha et al., 2024). Beberapa penelitian turut memperkuat temuan ini, di mana platform seperti Quizizz, Kahoot, Socrative, dan Quiswhizzer telah terbukti meningkatkan motivasi dan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi (Ruf'aniyah et al., 2024; Silitonga & Irvan, 2021)

Secara keseluruhan, media kuis digital telah berkembang dari sekadar alat evaluasi menjadi sarana yang memperkaya proses pembelajaran melalui pendekatan yang interaktif dan adaptif. Keunggulan utamanya terletak pada kemampuannya dalam mengintegrasikan evaluasi formatif dengan strategi pembelajaran yang memotivasi siswa secara intrinsik. Dalam implementasinya pada pembelajaran daring maupun *blended learning*, media ini berkontribusi terhadap fleksibilitas, kolaborasi, serta penyesuaian pembelajaran terhadap kebutuhan abad ke-21. Meskipun demikian, penggunaan media digital tetap perlu diimbangi dengan pendekatan konvensional guna memastikan proses pembelajaran berlangsung secara komprehensif dan kontekstual.

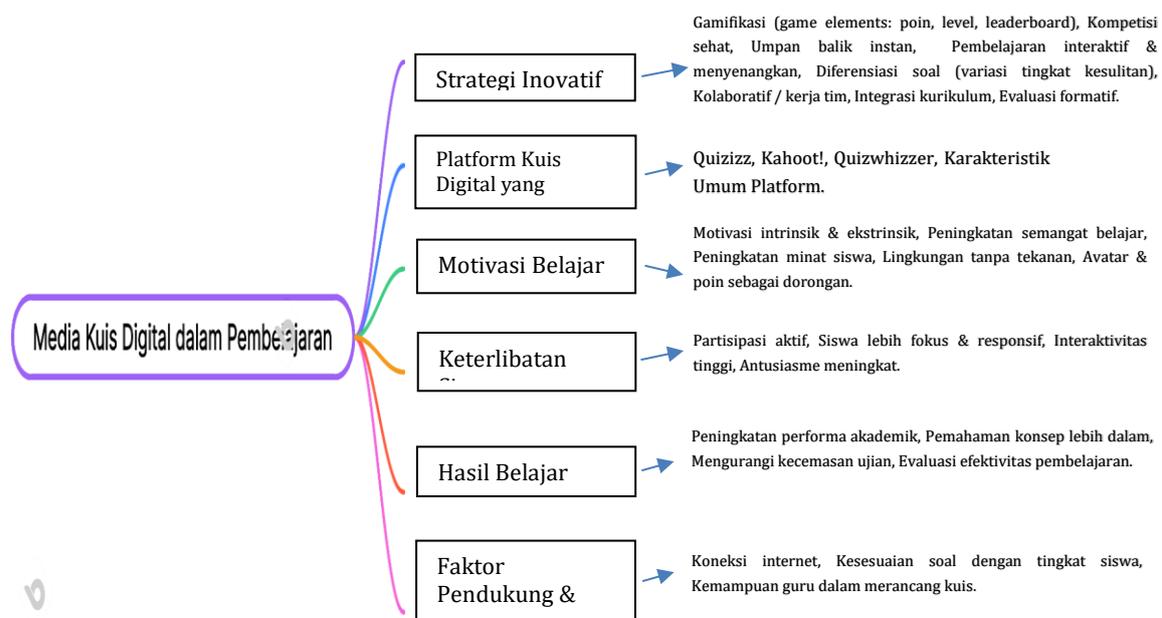
3. Pengaruh penggunaan media kuis digital terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

Media kuis digital seperti Quizizz telah terbukti berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Fitur interaktif yang ditawarkan, seperti sistem pemberian skor, papan peringkat, serta elemen gamifikasi lainnya, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 46,6% (Kartini et al., 2024; Ridhwan, 2023). Penelitian jangka panjang juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara berkelanjutan dapat menjaga tingkat motivasi siswa tetap tinggi sepanjang waktu (Munirah & Sahriani, 2024). Selain itu, platform lain seperti Kahoot turut berperan dalam menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran berbasis daring (Rahman et al., 2020)

Penggunaan kuis digital dalam proses pembelajaran tidak hanya mendorong motivasi siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap capaian hasil belajar mereka. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang tergabung dalam kelompok eksperimen dan

menggunakan Quizizz memperoleh nilai evaluasi yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (Luthfi & Luthfi Apriadi, 2024). Keunggulan platform ini antara lain terletak pada pemberian umpan balik secara langsung yang memungkinkan siswa memahami materi secara lebih cepat dan akurat. Selain itu, penggunaan media digital seperti video pembelajaran dan sistem e-learning juga dinilai mampu meningkatkan akses terhadap sumber belajar serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran (Rais et al., 2024). Meskipun demikian, efektivitas penggunaan teknologi pembelajaran tersebut sangat bergantung pada integrasi yang tepat dalam kurikulum dan kesiapan guru dalam mengelolanya.

Secara keseluruhan, media kuis digital menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang mampu menggabungkan aspek hiburan dan pendidikan secara seimbang. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital. Tidak hanya berdampak pada aspek motivasional dan kognitif, tetapi juga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih partisipatif. Meskipun demikian, penting bagi pendidik untuk tetap mengombinasikan strategi ini dengan pendekatan pembelajaran konvensional agar tercipta pengalaman belajar yang holistik dan inklusif, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang beragam.



Gambar 1. Media Kuis Digital dalam Pembelajaran

D. SIMPULAN DAN SARAN

Media kuis digital seperti Quizizz, Kahoot!, dan Wordwall terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung penerapan strategi pembelajaran inovatif yang berorientasi pada peningkatan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta pemahaman konseptual siswa. Fitur-fitur seperti gamifikasi, umpan balik secara langsung, serta aksesibilitas yang luas menjadikan media ini efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era teknologi. Selain itu, integrasi media kuis digital dalam pendekatan blended learning dan project-based learning juga menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Meskipun demikian, masih terdapat sejumlah celah yang perlu dijadikan fokus dalam penelitian lanjutan. Salah satu kesenjangan utama adalah minimnya kajian yang mengulas secara mendalam pengaruh jangka panjang dari penggunaan kuis digital terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, serta keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, tantangan dalam hal ketersediaan infrastruktur, rendahnya literasi digital pendidik, serta keterbatasan penerapan media ini dalam konteks pembelajaran inklusif masih menjadi hambatan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan model pembelajaran berbasis kuis digital yang adaptif terhadap kebutuhan siswa, efektivitasnya dalam membentuk kompetensi abad ke-21, serta strategi pelatihan guru yang relevan untuk meningkatkan kapasitas pedagogis dalam pemanfaatan teknologi secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa syukur yang mendalam kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan petunjuk-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada para dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dukungan, serta masukan yang sangat berharga selama proses penulisan artikel ini. Penulis juga berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu, baik melalui penyediaan data, fasilitas, maupun saran ilmiah yang konstruktif, termasuk rekan-rekan peneliti, institusi terkait, serta pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis menyadari bahwa artikel ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi peningkatan kualitas karya ke depannya.

REFERENSI

- 'Aini, T. N., & Ratnaningrum, I. (2025). Development of ULTAGRAM Media Based on Quizwhizzer in an Effort to Increase Interest and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(4), 880–888. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i4.10996>
- Ansari, B. I., Saleh, M., Nurhaidah, & Taufiq. (2021). Exploring students' learning strategies and self-regulated learning in solving mathematical higher-order thinking problems. *European Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.2.743>
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.2.132-150>
- Benfarha, M., Lamarti, M. S., & Khaldi, M. (2024). E-Learning and Teaching Methods : Towards New. *DIROSAT Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 2(4), 353–364.
- Ely, R., Laloan, C., & Watania, D. (2023). Model - Model Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Di Sma Negeri 45 Maluku Tengah. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*. <https://doi.org/10.53682/jpeunima.v4i2s.8145>
- Hikmah, U. L. (2020). Pemanfaatan ICT pada Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Palembang. *El-Ibtidaiy:Journal of Primary Education*. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v3i1.8521>
- Janah, E. N., & Dewi, N. S. (2020). Inovasi "REMINDER" Sebagai Strategi Intervensi Keperawatan Komunitas dalam Mengatasi Masalah Resiliensi pada Mahasiswa Semester Pertama Prodi Sarjana Keperawatan Angkatan 2018 UNDIP Semarang. *Journal of Bionursing*. <https://doi.org/10.20884/1.bion.2020.2.1.39>
- Jayawardana, H. B. A. (2024). Strategi Inovatif Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pendidikan Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Educational Science and E-Learning*, 1(2), 159–165. <https://doi.org/10.62354/jese.v1i2.27>
- Kartini, S., Putra, H. K., & Mukti, W. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz

- Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(4), 146–151. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i4.350>
- Limin, S., & Fitrisswanti. (2024). Strategi Pembelajaran Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Media Pembelajaran Quizizz. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 4(1), 122–131. <https://doi.org/10.54170/harati.v4i1.367>
- Luthfi, M., & Luthfi Apriadi, M. (2024). The Effect Of Using Quizizz Paper Mode Learning Media On Student Learning Out-comes. *Eduvest-Journal of Universal Studies*, 4(9), 741–749. <http://eduvest.greenvest.co.id>
- Madhukar Gampala. (2023). Innovative Aproaches to Teaching and Learning. *Shanlax International Journal of English*. <https://doi.org/10.34293/rtdh.v12is1-dec.86>
- Mustafa, S., Baharullah, B., Maming, K., & Asrinan, A. (2024). Innovative Media: A Successful Approach to Improve Learning Quality. *International Journal of Innovative Research in Multidisciplinary Education*, 03(07), 1258–1265. <https://doi.org/10.58806/ijirme.2024.v3i7n11>
- Mykytiuk, S., Moroz, T., Mykytiuk, S., Moroz, M., & Dolgusheva, O. (2022). Seamless Learning Model with Enhanced Web-Quizzing in the Higher Education Setting. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V16I03.27257>
- Nguyen, T. H. (2022). The Effects of Using Online Applications to Teach Vocabulary to English Learners of HUFU in Ho Chi Minh City. *International Journal of TESOL & Education*. <https://doi.org/10.54855/ijte.22233>
- Nurfaisah, A., & Said, A. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i2.33079>
- Pramanda, F. Y., & Priyatmono, B. (2025). Jurnal dinamika sosial dan sains. *Jurnal Dinamika Sosial Dan Sains*, 2(4), 670–676.
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>
- Qurat-ul-Ain, Shahid, F., Aleem, M., Islam, M. A., Iqbal, M. A., & Yousaf, M. M. (2019). A review of technological tools in teaching and learning computer science. In *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*. <https://doi.org/10.29333/ejmste/109611>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Lingkungan Sekolah. *JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46–52. <https://doi.org/10.57218/jupenji.vol3.iss4.1332>
- Rasyid, S., Aksa, A., & Qur'ani, B. (2023). Media Sosial untuk Budaya: Mendorong Generasi Milenial (Siswa Siswi MAN Gowa) untuk Menghargai Nilai-Nilai Tradisional Masyarakat Makassar. *Jurnal Edukasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.35914/jepkm.v2i2.74>
- Ridhwan, M. (2023). Transformation of Assessment in Teaching English at Higher Education: Leveraging Quizizz to Enhance Student Participation and Motivation. *Edukasi*, 11(1), 44–51. <https://doi.org/10.61672/judek.v11i1.2603>
- Ristantita, M., Sari, A. Y., Azahra, N. A., Winarsih, I. O., Alkhoiri, M. F., Mubarak, M. F., & Mayarni, M. (2024). Analisis Strategi dan Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Kelas 5. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.290>
- Ruf'aniyah, R., Firdaus, I. H. C., N, M. K. M., Nursit, I., & Abidin, Z. (2024). Pelatihan Kuis Digital: Upaya Optimalisasi Kompetensi Mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(2), 2717–2723. <https://doi.org/10.59837/c52trg26>
- Saraswati, P. M. S., & Agustika, G. N. S. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.

- <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25336>
- Sari, M., & R. Abdulrahman, T. (2019). Discovery Learning (DI) Strategy On Students Reading Comprehension In Report Text. *Lingua*. <https://doi.org/10.34005/lingua.v15i2.356>
- Selvi, S. M. Y., Syachruji, A., & ... (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. ... *Guru Sekolah Dasar*, *XIII*(1), 25-44.
<http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/10212>
- Silitonga, H., & Irvan, I. (2021). Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, *2*(2), 144.
<https://doi.org/10.30596/jppp.v2i2.7082>
- Tampubolon, S., & Rajagukguk, D. (2023). The Effect of Synthesizing Strategy on Students' Reading Comprehension at SMA Serdang Murni Lubuk Pakam. *The Explora*.
<https://doi.org/10.51622/explora.v9i1.1240>
- Torrens, I. C., Auer, R., Souza, D. F. P., Matos, S. N., & Borges, H. B. (2023). Digital Tools for Interactive Learning: A Systematic Mapping. *Renote*, *21*(2), 403-412.
<https://doi.org/10.22456/1679-1916.137776>
- Wibawa, E. A., Hakim, A. R., Darmawan, R., & Anggraini, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Mahasiswa pada Pembelajaran Daring. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i2.14000>
- Williams, H. (2019). The Use Of Kahoot! As A Gamification Tool To Enhance Student Engagement, Learning, Feedback And Assessment: A Case Study. *EDULEARN19 Proceedings*.
<https://doi.org/10.21125/edulearn.2019.1813>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers and Education*.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>