A Narrative Literature Review : Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Berbasis Kertas *QR* Menggunakan Model *Active Learning* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP

Sonia Satirah Hasna[1], Dyah Ayu Fajarianingtyas[2], Helliyatul Matlubah[3]

[1]Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiraraja Sumenep, 69451, Indonesia
hasnasonia614@gmail.com
[2]Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiraraja Sumenep, 69451, Indonesia
dyahayu@wiraraja.ac.id
[3]Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiraraja Sumenep, 69451, Indonesia
helliyatulmatlubah84@gmail.com

Diterbitkan tanggal: 15 Februari 2026

Abstrak

Kemampuan dalam penggunaan aplikasi digital mampu meningkatkan ketertarikan dalam belajar, mendukung pembelajaran mandiri, menyediakan materi yang lebih interaktif dan mudah diakses, serta membantu siswa membangun keterampilan berpikir kritis dan literasi digital yang penting di masa depan. Tujuan dari studi ini adalah untuk menganalisis literatur yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi *quizizz* berbasis kertas *QR* terhadap prestasi belajar siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Metode penelitian ini menggunakan *narrative literature review* dengan mengumpulkan artikel jurnal nasional dan internasional yang terindeks SINTA serta *Google Scholar* pada periode 2021-2025. Hasil studi menunjukkan penggunaan aplikasi *quizizz* berbasis kertas *QR* menggunakan model *active learning* dapat membangun interaksi pembelajaran yang lebih aktif bagi guru dan siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. Kesimpulan studi ini adalah pendekatan ini mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sehingga memperkuat pemahaman materi. Selain itu, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik di tingkat SMP.

Kata Kunci*: Active Learning, Quizizz,* Prestasi Belajar.

Abstract

The ability to use digital applications can increase interest in learning, support independent learning, provide more interactive and accessible materials, and help students develop critical thinking skills and digital literacy, which are essential for the future. The purpose of this study was to analyze the literature related to the use of QR code-based quiz applications on student achievement at the junior high school (SMP) level. This research method used a narrative literature review by collecting national and international journal articles indexed by SINTA and Google Scholar for the period 2021-2025. The results showed that the use of QR code-based quiz applications using an active learning model can build more active learning interactions for teachers and students, thereby improving learning achievement. The study concluded that this approach can facilitate active student engagement in learning, thereby strengthening understanding of the material. Furthermore, it provides an interactive and engaging learning experience at the junior high school level.

Keywords: Active Learning, Quizizz, Learning Achievement.

Pendahuluan

Pengajaran dan pembelajaran memfasilitasi pengembangan pemikiran logis siswa melalui kegiatan pembelajaran yang menerapkan pendekatan partisipatif dengan mengamati objek pembelajaran berbasis fakta yang ada di sekitar. Aspek pembelajaran di sekolah berfokus pada pembelajaran *active learning*, yang dimana siswa dijadikan sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar melalui aktivitas yang interaktif, eksploratif, dan reflektif (Amaliya dan Kubro, 2025). Konsep

ini berfokus pada keterlibatan maksimal siswa secara fisik, kognitif, dan emosional sehingga tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, melainkan aktif berpartisipasi dalam membangun pemahaman mereka sendiri (Annur Rosida Mendrofa et al., 2024).

Dalam zaman digital sekarang, teknologi telah menjadi bagian terpenting dalam proses pendidikan di sekolah. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran adalah penerapan aplikasi *Quizizz* menggunakan kertas *QR* atau yang dikenal dengan *Quizizz Paper Mode*. Media ini memungkinkan pembelajaran secara interaktif dan efisien melalui kuis berbasis kertas yang mengandung *QR Code*, yang kemudian dipindai untuk mengakses pertanyaan secara digital, sehingga memfasilitasi pembelajaran tatap muka yang inovatif dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif (Widiana, 2022). Model pembelajaran *Active Learning* yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa sangat relevan untuk digabungkan dengan penggunaan *Quizizz Paper Mode*, karena kedua konsep ini mendorong motivasi belajar dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran (Angzalni, 2025). Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan *Quizizz Paper Mode* terbukti mampu secara signifikan meningkatkan prestasi belajar serta motivasi secara signifikan (Suyadnya et al., 2025). Penelitian lain juga mengungkapkan pendekatan *active learning* guna didukung oleh teknologi ini yang membuat siswa termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar (Ramadhani & Huda, 2022).

Fitur *paper mode Quizizz* yang menggunakan *QR code* memungkinkan pelaksanaan kuis tanpa perlu perangkat elektronik pribadi, sehingga lebih inklusif dan praktis (Norlia Ismiyanti et al., 2025). Penggunaan Aplikasi *Quizizz* berbasis Kertas *QR* pada siswa juga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar. Meskipun potensi media ini besar, masih terdapat kekurangan riset sistematis yang mengkaji secara naratif bagaimana penggunaan aplikasi *Quizizz* berbasis kertas *QR* dengan model *Active Learning* dapat berdampak terhadap prestasi belajar siswa khususnya di jenjang SMP. Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian pendahuluan, hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Quizizz* berbasis kertas *QR* yang diterapkan dengan model *Active Learning* dapat secara signifikan meningkatkan prestasi siswa SMP yang signifikan daripada menggunakan pembelajaran konvensional. Studi ini bertujuan menganalisis literatur yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi *quizizz* berbasis kertas *QR* terhadap prestasi belajar siswa di SMP.

Model *Active Learning* yang menekankan keaktifan dan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar diyakini secara signifikan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMP (Kurniawan et al., 2025). Dengan menggunakan model tersebut, siswa lebih terdorong dan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Menurut (Susianti, 2024) juga menjelaskan integrasi media *Quizizz* dengan pendekatan pembelajaran aktif secara signifikan terjadi peningkatan di siswa tingkat SMP terhadap motivasi dan hasil belajar.

Metode Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini *Narrative Literature Review* dengan tujuan menganalisis, menginterpretasi, mengkritisi literature atau peneliti terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* berbasis kertas *QR* dalam model *active learning* dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa SMP. Prosedur penelitian meliputi identifikasi literatur, seleksi artikel jurnal yang relevan dan terbaru (maksimal 5 tahun terakhir) dari tahun 2021-2025, pengambilan data dari sumber valid dan analisis naratif terhadap hasil temuan yang tersedia. Metode pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dengan pencarian artikel menggunakan *database* seperti *Google Scholar* dan jurnal pendidikan Nasional dan Internasional. Setelah melakukan pemilihan sesuai kata kunci, peneliti akan melakukan sebanyak 8 artikel yang relevan untuk dianalisis secara deskriptif dan sistematis.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Tabel berikut menunjukkan beberapa artikel penelitian yang berkaitan dengan penerapan aplikasi *quizizz* berbabis kertas *QR* menggunakan model *active learning* di SMP yang telah dianalisis.

Tabel.1 Penerapan aplikasi *quizizz* berbabis kertas *QR* menggunakan model *active learning* di SMP

No	Judul	Penulis	Jenis Penelitian	Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
1	Penerapan Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Prestasi Belajar.	Gayuarsita, 2023	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan kuasi eksperimen.	Siswa kelas VIII SMP Santo Yosef Lahat.	Adanya kemandirian pada siswa dalam proses belajar melalui penerapan pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* menunjukkan peningkatan yang konsisten dari tiga siklus.
2	Meningkatkan Keterlibatan dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui *Active Learning* Berbantuan *Quizizz* dengan *TaRL*.	Faozan et al., 2025	Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Peserta didik kelas VII-E.	Adanya peningkatan yang signifikan mengenai keberhasilan strategi pembelajaran *Active learning* berbantuan *Quizizz* dengan menggunakan pendekatan *Teaching at The Right Level (TaRL)* dalam membangun suasana belajar yang partisipatif dan interaktif.
3	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui model Pembelajaran *Games Based Learning* Berbantuan *Quizizz Mode* Kertas.	Suyadnya et al., 2025	Penelitian Kuantitatif.	Siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Bangli.	Terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan mencapai 69% dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz QR*.
4	Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.	Humairoh, 2023	*Study Literature Revie w.*	Siswa.	Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I yang mencapai 95 dan siklus II yang mencapai 96 yang disebabkan pemberian materi menggunakan aplikasi *quizizz*, yang membantu siswa dalam memahami materi baru dan mempermudah proses pembelajaran.
5	Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Peserta Didik Kinestetik di Kelas VII E SMP Negeri 2 Sewon Tahun Ajaran 2022/2023.	Ghufron et al., 2024	Deskriptif kualitatif.	Siswa Kelas VII E SMP Negeri 2 Sewo.	Terdapat rata-rata nilai siswa lebih tinggi saat menggunakan aplikasi *quizizz* dengan pendekatan gaya belajar kinestetik. Aplikasi *Quizizz* yang interaktif dan terdapat fitur penilaian seperti *game* membuat siswa lebih fokus terhadap proses belajar.
6	Penerapan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Perbandingan di SMP 01 Islam Jember.	Nikmah et al., 2024	Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Siswa kelas VII SMP 01 Islam Jember.	Terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa dalam proses belajar yang dapat dilihat dari hasil observasi dan refleksi untuk aktivitas siswa serta penilaian untuk menilai tingkat keberhasilan

					siswa terhadap hasil pembelajaran.
7	Pengaruh Media Interaktif *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Kelas VIII SMPN 19 Surabaya.	Rohmah et al., 2023	*Quasi experiment*.	Siswa kelas VIII SMPN 19 Surabaya.	Siswa kelas VIII D yang mengikuti pembelajaran *discovery learning* dengan media interaktif *quizizz* memperoleh rerata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok siswa yang belajar melalui tahapan pembelajaran yang sama tanpa media interaktif *quizizz*.
8	Keefektifan *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan IPA pada Siswa VIII MTs Nurul Huda.	Andriani et al., 2023	*Pre experimental design* dengan *desain one group pretest posttest design.*	Siswa kelas VIII MTs Nurul Huda.	Persentase minat belajar siswa yang memanfaatkan *Quizizz* meningkat menjadi 84,95%, sedangkan sebelum memanfaatkan *Quizizz* ketertarikan tersebut hanya 80,39%. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh media *Quiziz* terhadap pilihan belajar siswa berbeda dibandingkan media konvensional.

Pembahasan

Penelitian ini menganalisis sebanyak delapan artikel ilmiah dari tahun 2021-2026 mengenai penggunaan aplikasi *quizizz* berbabis kertas *QR* menggunakan model *active learning* di dalam pembelajaran SMP. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz mode* kertas ini memiliki dampak yang positif bagi pembelajaran siswa terutama di SMP. Hal ini di perkuat oleh temuan Kurniawati et al., (2022) menyimpulkan bahwa siswa kelas VII SMP yang menggunakan model *active learning* tipe *Quiz Team* menunjukkan bahwa minat dan prestasi belajar mengalami peningkatan yang baik dibandingkan metode konvensional. Penggunaan aplikasi *Quizizz* berbasis kertas *QR* dalam pembelajaran SMP menunjukkan kontribusi yang baik terhadap tingginya keterlibatan dan prestasi siswa dalam proses belajar. Penelitian yang dianalisis, pemilihan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif sekaligus partisipatif. Integrasi *QR code* memudahkan pelaksanaan kuis tanpa harus bergantung pada perangkat pribadi, sehingga lebih inklusif. Model *Active Learning* yang mendasari penerapannya turut meningkatkan motivasi, minat, serta kemandirian dalam proses memahami materi dan menyelesaikan soal-soal berbasis permainan.

Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz mode* kertas memberikan dampak positif pada proses belajar di segala aspek mata pelajaran. Kombinasi teknologi dan pendekatan pembelajaran aktif mendukung siswa dalam mengembangkan pemahaman konsep yang lebih baik serta meningkatkan fokus selama pembelajaran. Peningkatan yang ditunjukkan dalam berbagai studi mulai dari peningkatan nilai rata-rata, minat belajar, hingga interaksi kelas menegaskan bahwa integrasi aplikasi digital seperti *Quizizz Paper Mode* layak dipertimbangkan sebagai alternatif media evaluasi dan pembelajaran yang efektif di jenjang SMP. Penelitian ini menemukan bahwa siswa lebih mandiri dan dapat meningkatkan prestasi belajarnya dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Contohnya dalam penelitian Gayuarsita, (2023) penggabungan metode PTK dan kuasi eksperimen, dan menekankan kemandirian belajar sebagai indikator utama. Hasil menunjukkan peningkatan bertahap setiap siklus. Disamping itu, penggunaan aplikasi *quizizz* juga menjadi fokus dalam melibatkan siswa dalam proses belajar. Penelitian oleh Faozan et al, (2025) menyimpulkan penggabungan *Active Learning* dengan *Teaching at The Right Level (TaRL)* mampu menjadi fokus utama pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Humairoh, (2023) menyimpulkan penggunaan *quizizz* dapat meningkatkan fokus pada minat belajar dan kemudahan memahami materi. Hasil yang

didapatkan Nikmah et al., (2024) mengungkapkan penggunan *quizizz* memberikan siswa mudah termotivasi atau minat di dalam proses pembelajaran. Penelitian yang mendukung terkait peningkatan minat belajar oleh Andriani et al., (2023) terjadi peningkatan signifikan setelah menggunakan media *quizizz* terhadap minat belajar. Proses pembelajaran menggunakan *quizizz* didapatkan perolehan hasil yang efisien dibandingkan menggunakan model konvesional dikarenakan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar. Sebagaimana ditunjukkan pada penelitian Rohmah et al., (2023) penggunaan *quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa daripada tanpa menggunakan *quizizz*. Penggabungan media *quizizz* dengan model lainnya juga mendapatkan hasil yang signifikan. Contoh penelitian yang selaras yaitu Suyadnya et al., (2025) penggabungan model *games based learning* yang memadukan *quizizz* dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Selain itu, hasil peneliti yang dilakukan oleh Ghufron et al., (2024) penggunaan *quizzz* cocok bagi siswa yang butuh pembelajaran aktif dan bergerak.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan analisis dari delapan artikel penelitian yang ditinjau, disimpulkan penggunaan aplikasi *Quizizz* berbasis kertas *QR* yang dipadukan dengan model *Active Learning* terbukti memberikan dampak yang baik dan konsisten terhadap proses belajar siswa SMP. Media ini mampu memberikan pembelajaran yang interaktif, inklusif, dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta fokus belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Integrasi *QR Code* juga mempermudah pelaksanaan evaluasi tanpa bergantung pada gawai pribadi, sehingga cocok digunakan pada berbagai kondisi kelas.

Penggunaan media *quizizz* disarankan untuk digunakan dalam pembelajaran IPA karena selain dapat menjadi pembelajaran yang edukatif siswa juga difasilitasi dukungan gambar. Hal inilah yang menjadikan kelebihan penelitian ini, karena pemanfaatan media *quizizz* bisa dijadikan acuan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif untuk siswa dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, peneliti lain bisa menganalisis media pembelajaran yang edukatif seperti *quizizz* yang bisa diterapkan dalam pembelajaran, termasuk pelajaran IPA. Peneliti berharap pembaca dapat memperdalam pemahaman mengenai media dan model pembelajaran yang didapatkan melalui analisis yang beragam.

Ucapan Terima kasih

Puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya. Ucapan terima kasih kepada Universitas Trunojoyo Madura sebagai penyelenggara *Science Education National Conference* (SENCO) 2025 dan terima kasih kepada seluruh civitas akademika Program Studi Pendidikan IPA Universitas Wiraraja.

Daftar Pustaka

Amaliya dan Kubro. (2025). *Strategi Pembelajaran (Pjbl) Aktif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Research Student*, *2*(1), 223–235. https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3639

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.

Annur Rosida Mendrofa, Halimah Ramadani, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). *Penerapan Strategi Active Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PAI di Kelas*. *Aktivisme: Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik Dan Sosial Indonesia*, *2*(2), 66–78. https://doi.org/10.62383/aktivisme.v2i2.905

D Pangga et al. (2022). *Efektivitas Penggunaan Metode Active Learning Tipe Quiz Team Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa*. *Reflection Journal*, *2*(2), 56–63. https://doi.org/10.36312/rj.v2i2.1091

Faozan, et al. (2025). *Meningkatkan Keterlibatan dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Active Learning Berbantuan Quizizz dengan TaRL*. *5*(1), 78–91.

Gayuarsita. (2023). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Prestasi Belajar. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, *13*(2), 385–397.

Ghufron, W., Purwo, A., Utomo, Y., & Rakhmi, M. P. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Peserta Didik Kinestetik di Kelas VII E SMP Negeri 2 Sewon Tahun Ajaran 2022 / 2023*. *2*(4).

Humairoh. (2023). *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *1*, 1–12.

Kurniawan, A. D., Sahari, S., & Astutik, E. S. (2025). *Quizizz Mode Kertas : Upaya Tingkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN Bangsal 3*. *63*(3), 1–9.

Nikmah, H., Siskawati, F. S., & Mahmudah, M. (2024). *Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Perbandingan Di SMP 01 Islam Jember*. *3*(2), 133–138.

Norlia Ismiyanti, Sherly Radhika Kencana, Putri Andini, Aldi Ferdiyansyah, & Asniwati Asniwati. (2025). *Implementasi Pembelajaran Berbasis Quizizz sebagai Asesmen Pembelajaran IPS pada Kelas 5 SDN Sungai Lumbah 1 Barito Kuala*. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, *3*(5), 30–41. https://doi.org/10.61132/nakula.v3i5.2083

Ramadhani, L., & Huda, M. (2022). *Application of Quizizz App Assisted by Paper Mode on Digital Student Worksheets for Learning Short Story Texts at SMAN 1 Karanganom*. 1614–1621.

Rohmah, et al. (2023). *Pengaruh Media Interaktif Quizizz terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Kelas VIII SMPN 19 Surabaya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*.

Susianti, R. (2024). *Penerapan Quizizz Dalam Bentuk (Qr-Code) pada Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 215 Mattampawalie untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Susianti *1 , Elpi Sri Rahayu 2 Universitas Lamappapoleonro; 2*(2), 95–106.

Suyadnya et al. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Mode Pembelajaran Games Based Learning Berbantuan Quizizz Mode Kertas*. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, *5*(1), 1–14. https://doi.org/10.37329/metta.v5i1.3532

Widiana, I. W. (2022). *Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. *10*(1), 1–10.