

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Mendukung Pembelajaran Berbasis *Deep Learning*

Putri Patricia Latodjo¹, Abd. Kadim Masaong², Besse Marhawati³, Fachrudin Akadji⁴

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

²Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

³Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Corresponding author: putripatricialatodjo76@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam mendukung pembelajaran berbasis *deep learning* di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Telaga, dengan fokus pada tiga pendekatan: *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif eksplanatori, melibatkan 33 guru yang secara langsung menerapkan Quizizz dalam pembelajaran. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz untuk *mindful learning* dan *meaningful learning* berada pada kriteria baik, karena membantu siswa fokus, meningkatkan kesadaran, serta mengaitkan materi dengan pengetahuan sebelumnya. Sementara itu, pemanfaatan Quizizz untuk *joyful learning* mendapat penilaian sangat baik, karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa. Secara keseluruhan, Quizizz terbukti efektif dalam mendukung keterlibatan aktif siswa dan pengalaman belajar yang positif, serta menjadi alat yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan profesionalisme guru.

Kata Kunci: Quizizz; Deep Learning; Mindful; Meaningful; Joyful

ABSTRACT

This study aims to describe the utilization of the Quizizz application to support deep learning-based instruction in elementary schools across Telaga Subdistrict, focusing on three approaches: mindful learning, meaningful learning, and joyful learning. A quantitative descriptive-explanatory method was employed, involving 33 teachers directly implementing Quizizz. Data were collected using Likert-scale questionnaires, observations, documentation, and interviews. The findings indicate that Quizizz supports mindful and meaningful learning at a good level, as it helps students maintain focus, increase awareness, and connect new material with prior knowledge. For joyful learning, Quizizz was rated very good, creating an enjoyable, interactive, and motivating learning environment. Overall, Quizizz proves effective in facilitating active engagement and promoting positive learning experiences, highlighting its potential as a versatile tool in elementary education to enhance both teacher effectiveness and student learning outcomes.

Keywords: Quizizz; Deep Learning; Mindful; Meaningful; Joyful

Diterima: Mei, 2025 | Disetujui: Agustus, 2025 | Dipublikasi: Desember, 2025
© 2025 Putri Patricia Latodjo, Abd Kadim Masaong, Besse Marhawati, Fachrudin Akadji
Under The License CC-BY SA 4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia memerlukan pendekatan yang inovatif, tidak hanya dalam hal kurikulum, tetapi juga dalam model pembelajaran yang digunakan. Salah satu model yang kini mendapatkan perhatian lebih adalah *deep learning* yang digagas oleh Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Mendikdasmen) Abdul Mu'ti. Model ini menekankan pentingnya pembelajaran yang berfokus pada pemahaman mendalam, yang memungkinkan siswa untuk tidak hanya menghafal, tetapi menginternalisasi pengetahuan secara bermakna (Putri, 2024). Dalam penerapan Kurikulum *Deep Learning*, keberadaan teknologi menjadi faktor krusial untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif (Wathon, 2024). Pendekatan *deep learning* menekankan proses pembelajaran yang melibatkan analisis kritis, mengaitkan informasi dengan pengetahuan sebelumnya, dan mampu menerapkannya dalam konteks yang lebih luas. Tujuannya untuk menciptakan pembelajaran reflektif yang bermakna, menyenangkan, kritis dan lebih mendalam (Khotimah, 2025).

Aplikasi Quizizz adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung penerapan *deep learning*, hal ini dikarenakan Quizizz bersifat menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Irwan dkk, 2019). Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan (Salsabila et al., 2020).

Di SD Negeri se-Kecamatan Telaga, masih banyak tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk metode pembelajaran yang masih monoton menggunakan cara tradisional seperti menghafal. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana aplikasi Quizizz dapat mendukung pembelajaran berbasis *deep learning* di SD Negeri Se-Kecamatan Telaga, hal ini juga dilakukan karena studi mengenai aplikasi Quizizz dalam mendukung pembelajaran *deep learning* di SD Negeri Se-Kecamatan Telaga masih terbatas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi

efektivitas penggunaannya dalam mendukung pembelajaran berbasis *deep learning*. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi sekolah dalam mengembangkan kebijakan dan strategi untuk mengintegrasikan teknologi secara lebih efektif dalam proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif eksplanatori untuk menggambarkan dan menjelaskan hubungan antara pemanfaatan aplikasi Quizizz dan proses pembelajaran guru. Subjek penelitian terdiri dari 33 guru di Sekolah Dasar se-Kecamatan Telaga yang secara aktif menggunakan Quizizz. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Angket digunakan untuk memperoleh data kuantitatif, sedangkan observasi, dokumentasi, dan wawancara berfungsi sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase, Skor Capaian (SC), dan Skor Ideal (SI) untuk mengetahui kecenderungan pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran. Kesimpulan diambil berdasarkan kriteria penilaian: 91–100% sangat baik, 81–90% baik, 71–80% cukup baik, 61–70% kurang baik, dan <60% tidak baik (Sugiyono, 2012).

HASIL PENELITIAN

Hasil rekapitulasi keseluruhan skor menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam mendukung pembelajaran berbasis *deep learning* yang ditinjau dari indikator *mindful learning* berada dalam kriteria sangat baik dengan persentase 91%, *meaningful learning* berada dalam kriteria baik dengan persentase 89,09%, *joyful learning* berada dalam kriteria sangat baik dengan persentase 91,51% (lihat Tabel 1).

Tabel 1. Rekapitulasi Keseluruhan Indikator

No.	Indikator	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk mendukung pembelajaran berbasis <i>Mindfull Learning</i>	150	91	Sangat Baik
2.	Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis <i>Meaningfull Learning</i>	147	89,09	Baik
3.	Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis <i>Joyfull Learning</i>	151	91,51	Sangat Baik
	Rata-rata	149	90,30	Baik

Sumber: Data primer, 2025 (diolah).

Berdasarkan rekapitulasi keseluruhan indikator yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam mendukung pembelajaran berbasis deep learning di SD Negeri se-Kecamatan Telaga tergolong efektif. Ketiga indikator utama yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* menunjukkan hasil yang tinggi, dengan kategori baik hingga sangat baik. Hal ini mencerminkan bahwa aplikasi Quizizz mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendalam, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, aplikasi ini menjadi salah satu media pembelajaran yang relevan dan bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih optimal.

PEMBAHASAN

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis *Mindful Learning*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam mendukung pembelajaran berbasis *mindful learning* di SD Negeri se-Kecamatan Telaga berada pada kategori sangat baik, dengan rata-rata persentase skor sebesar 91%. Hal ini menandakan bahwa pemanfaatan Quizizz secara umum diterima dengan baik dan memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran yang berorientasi pada kesadaran, keterlibatan aktif, serta pengembangan motivasi belajar siswa.

Dari sembilan item pernyataan yang digunakan untuk mengukur indikator tersebut, pernyataan nomor dua memperoleh skor tertinggi. Pernyataan ini berbunyi: "Penggunaan aplikasi quizizz dapat memotivasi siswa untuk menyelesaikan soal dengan lebih antusias." Tingginya skor ini tidak terlepas dari beberapa alasan sebagai berikut: 1) Elemen gamifikasi dalam quizizz membuat siswa merasa tertantang dan senang, sehingga meningkatkan antusiasme dan motivasi dalam menyelesaikan soal 2) Tampilan visual yang menarik dan interaktif membantu siswa lebih fokus dan terlibat, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan 3) Pengalaman belajar yang bermakna terbentuk melalui apresiasi atas pencapaian siswa, yang memperkuat semangat, kepercayaan diri, dan rasa kompetensi.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kholifah Nuriyah (2024) di MTs Negeri 2 Bandar Lampung bahwa aplikasi Quizizz memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Hal ini tercermin dari kemampuan aplikasi untuk memfasilitasi pembelajaran dengan tampilan visual menarik, sistem penilaian otomatis, serta fitur permainan yang menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Suasana belajar

yang lebih hidup dan apresiasi atas pencapaian siswa seperti perolehan poin dan peringkat, turut memperkuat semangat serta rasa percaya diri mereka selama proses pembelajaran berlangsung (Nuriya, 2024).

Dari sisi adaptasi, sebagian guru masih memerlukan penyesuaian dalam perencanaan pembelajaran agar materi, bentuk soal, dan durasi kuis sejalan dengan prinsip *mindful learning* yang menekankan kesadaran penuh dan keterlibatan mendalam, bukan sekadar kecepatan menjawab. Proses ini menuntut guru untuk menguasai fitur-fitur Quizizz seperti *live quiz*, *homework mode*, dan analisis hasil, yang bagi sebagian guru memerlukan waktu belajar mandiri atau pelatihan tambahan. Dengan mengatasi hambatan teknis melalui mempercepat adaptasi guru lewat pelatihan maupun berbagi praktik baik, pemanfaatan Quizizz dapat semakin optimal dalam mewujudkan pembelajaran yang sadar, reflektif, dan berorientasi pada keterlibatan mental siswa secara utuh.

Penggunaan aplikasi Quizizz sangat diperlukan untuk mendukung pembelajaran berbasis *mindful learning* karena aplikasinya mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, reflektif, dan fokus pada keterlibatan mental siswa secara utuh. Dalam *mindful learning*, peserta didik diajak untuk lebih sadar, hadir, dan fokus terhadap proses belajar yang sedang dijalani. Aplikasi Quizizz menyediakan berbagai fitur yang mendukung prinsip ini, seperti kuis interaktif, umpan balik langsung, dan visualisasi hasil belajar yang membuat siswa lebih sadar akan pemahaman mereka sendiri.

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis *Meaningful Learning*

Penggunaan aplikasi quizizz terbukti sangat mendukung pembelajaran berbasis *meaningful learning* di SD Negeri se-Kecamatan Telaga. Berdasarkan hasil rekapitulasi data dari sembilan pernyataan indikator, diperoleh rata-rata skor persentase sebesar 89,09%, yang termasuk dalam kategori baik. Ini menunjukkan bahwa Quizizz mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap proses belajar yang bermakna.

Pernyataan dengan skor tertinggi adalah bahwa Quizizz membantu siswa mengingat kembali materi yang telah diajarkan, serta mampu menyajikan soal-soal yang mencerminkan isi pembelajaran secara akurat. Hasil ini diperkuat oleh wawancara dengan beberapa guru yang menjelaskan bahwa soal-soal dalam aplikasi Quizizz dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan, baik dengan menggunakan soal buatan sendiri maupun memanfaatkan fitur AI yang

tersedia di dalam aplikasi. Fitur ini mempermudah guru dalam merancang soal yang relevan, sekaligus memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Anwar et al. (2023) di SMP Negeri 37 Pekanbaru bahwa aplikasi Quizizz memungkinkan guru untuk menyusun soal yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang mereka ampu. Hal ini terlihat dari kegiatan pelatihan yang dilakukan, di mana para guru membuat soal latihan menggunakan Quizizz sesuai dengan bidang studi masing-masing. Selain itu, Quizizz menyediakan berbagai jenis format soal seperti pilihan ganda, soal bergambar, grafik, dan pertanyaan terbuka, yang dapat digunakan untuk memperkuat keterkaitan antara soal dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, fleksibilitas dan kelengkapan fitur pada aplikasi Quizizz sangat mendukung guru dalam menyusun soal yang relevan dan bermakna (Anwar et al., 2023).

Penggunaan aplikasi Quizizz sangat diperlukan untuk mendukung pembelajaran berbasis *meaningful learning* karena aplikasi ini memungkinkan terciptanya proses belajar yang relevan, interaktif, dan berorientasi pada pemahaman mendalam. *Meaningful learning* menekankan pentingnya keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa, serta penerapan pengetahuan tersebut dalam konteks nyata. Aplikasi Quizizz mendukung hal ini dengan menyediakan berbagai jenis soal yang dapat disesuaikan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan tidak bersifat abstrak atau terpisah dari pengalaman siswa.

Meskipun penggunaan aplikasi Quizizz terbukti mendukung pembelajaran berbasis *meaningful learning* di SD Negeri se-Kecamatan Telaga dengan kategori baik, proses implementasinya tetap menghadapi sejumlah hambatan yang relevan. Salah satu kendala yang sering muncul adalah keterbatasan waktu guru dalam merancang soal yang benar-benar kontekstual dan sesuai dengan prinsip *meaningful learning*. Meskipun fitur AI pada Quizizz dapat membantu, guru tetap perlu melakukan penyesuaian agar soal mencerminkan pengalaman nyata siswa dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, tidak semua guru memiliki keterampilan yang sama dalam memanfaatkan fitur-fitur lanjutan, seperti pengaturan tingkat kesulitan soal, penggunaan media visual yang tepat, atau pemilihan format soal yang mendorong pemahaman mendalam.

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning*

Penggunaan aplikasi Quizizz terbukti sangat mendukung pembelajaran berbasis *joyful learning* di SD Negeri se-Kecamatan Telaga. Berdasarkan hasil rekapitulasi dari sembilan pernyataan indikator, diperoleh rata-rata skor persentase sebesar 91,51% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran.

Pernyataan dengan skor tertinggi adalah bahwa Quizizz dapat meningkatkan semangat kompetisi yang sehat melalui fitur skor dan peringkat. Hasil ini diperkuat oleh beberapa wawancara guru yang menyampaikan bahwa: (1) siswa sangat antusias menjawab soal-soal, bahkan mereka saling bersaing untuk mendapatkan nilai tertinggi, namun tetap menjunjung sportivitas, dan (2) guru juga mengamati bahwa siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan terlibat karena tertarik dengan bentuk pembelajaran yang seperti permainan.

Hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian Angzalni (2025) di SMP Negeri 4 Bontang bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dengan fitur interaktif seperti kuis *real-time* dan *leaderboard* berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa terlihat lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas serta terdorong untuk meraih peringkat tinggi. Selain itu, Quizizz juga memastikan seluruh siswa terlibat dalam proses pembelajaran, bukan hanya siswa yang aktif saja, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Angzalni, 2025).

Penggunaan aplikasi Quizizz sangat diperlukan untuk mendukung pembelajaran berbasis *joyful learning* karena aplikasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. *Joyful learning* menekankan pentingnya rasa senang dan antusiasme siswa dalam belajar, yang menjadi kunci untuk meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan hasil belajar. Aplikasi quizizz menghadirkan berbagai fitur menarik seperti *leaderboard*, avatar, musik, dan sistem poin yang membuat kegiatan belajar terasa seperti bermain, namun tetap sarat dengan muatan edukatif.

Meskipun penggunaan aplikasi quizizz terbukti sangat mendukung pembelajaran berbasis *joyful learning* di SD Negeri se-Kecamatan Telaga dengan kategori sangat baik, terdapat beberapa hambatan yang relevan dalam penerapannya. Salah satu kendala utama adalah potensi distraksi yang muncul akibat suasana kompetisi yang terlalu kuat. Beberapa guru mengamati bahwa sebagian siswa lebih fokus mengejar skor dan peringkat dibanding memahami materi secara mendalam, sehingga tujuan pembelajaran dapat teralihkan. Selain

itu, meskipun fitur-fitur seperti musik latar, avatar, dan animasi mampu menambah kesenangan, tidak semua siswa memiliki tingkat konsentrasi yang sama; bagi sebagian siswa, elemen ini justru dapat menjadi pengalih perhatian dari isi pembelajaran. Untuk mengatasi hambatan tersebut, guru dapat menyeimbangkan aspek kompetisi dan pembelajaran dengan mengombinasikan kuis Quizizz dengan sesi refleksi singkat setelah permainan, sehingga siswa tidak hanya fokus pada skor tetapi juga memahami materi. Selain itu, guru perlu memberikan arahan yang menekankan bahwa tujuan utama adalah pemahaman materi, sementara skor dan peringkat hanyalah motivasi tambahan. Dengan strategi ini, suasana *joyful learning* tetap terjaga tanpa mengorbankan kedalaman belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam mendukung pembelajaran berbasis *mindful learning* dan *joyful learning* berada pada kategori sangat baik, sedangkan pada *meaningful learning* berada pada kategori baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif dalam mendorong keterlibatan aktif, memperkuat pemahaman konseptual, serta meningkatkan motivasi belajar siswa secara komprehensif.

REFERENSI

- Angzalni, A. (2025). *Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bontang Barat Tahun Pelajaran 2023 / 2024 Pendahuluan Aplikasi pembelajaran adalah aplikasi yang digunakan untuk membantu proses belajar ma. 3.*
- Anwar, V. N., Herlina, S., & Juandi, D. (2023). *Dalam Pembelajaran Di Smpn 37 Pekanbaru. 3(1), 54–63.*
- Khotimah, M. R. A. (2025). *Analisis Pendekatan Deep Learning untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI di SMKN Pringkuku. 5, 866–879.*
- Nuriya, K. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Vii Di Mts Negeri 2 Bandar Lampung. Ayan, 15(1), 37–48.*
- Putri, R. (2024). *Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia. 2(2), 69–77.*
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>*
- Wathon, A. (2024). *Kesesuaian Kurikulum Merdeka dengan Kurikulum Deep Learning. 4, 1280–1300.*

