

Inovasi Media Pembelajaran Quizizz pada Hasil Belajar Matematika

Noviatul Hikmah¹⁾, Edi Supriadi²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof Dr.Hamka, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof Dr.Hamka, Indonesia

*Email Penulis.

Korespondensi: noviatulhkmh@gmail.com ¹⁾, edisupriadi@uhamka.ac.id ²⁾

Abstract. *This study aims to investigate the effect of Quizizz learning media on mathematics learning outcomes in flat geometry material in class III SDN Balekambang 03 Pagi. The method used is quantitative research with a quasi-experimental design, involving two groups, namely the experimental group using Quizizz and the control group with conventional learning. The results of the study showed that all items in the Learning Satisfaction variable were valid and reliable, with a Cronbach's Alpha value of more than 0.60. The normality test showed that the data was normally distributed, and the homogeneity of variance test showed homogeneous variance. The t-test showed a significant difference between groups, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), confirming that the application of Quizizz had a positive effect on student learning outcomes. Regression analysis showed that Quizizz explained 20.5% of the variation in learning outcomes. This study concludes that the use of Quizizz can improve mathematics learning outcomes, encouraging recommendations for the integration of this media in learning. These findings support the integration of digital media in learning, in line with the Merdeka Curriculum and the Merdeka Belajar policy, which encourages the use of ICT to improve the quality of learning in elementary schools.*

Keywords – Quizizz, Learning Outcomes, Mathematics, Learning Media

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar di kelas III SDN Balekambang 03 Pagi. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu, melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua item dalam variabel Kepuasan Belajar valid dan reliabel, dengan nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,60. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal, dan uji homogenitas varians menunjukkan varians yang homogen. Uji t menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok, dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), menegaskan bahwa penerapan Quizizz berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Analisis regresi menunjukkan bahwa Quizizz menjelaskan 20,5% variasi dalam hasil belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar matematika, mendorong rekomendasi untuk integrasi media ini dalam pembelajaran. Temuan ini mendukung integrasi media digital dalam pembelajaran, selaras dengan Kurikulum Merdeka dan kebijakan Merdeka Belajar, yang mendorong pemanfaatan TIK untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.*

Kata Kunci – Quizizz, Hasil Belajar, Matematika, Media Pembelajaran

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang krusial dalam memperoleh pengetahuan, mengembangkan kemampuan penalaran, dan mempersiapkan individu untuk kehidupan di masa depan. Dengan dampak yang signifikan terhadap keberlangsungan hidup umat manusia, pendidikan berperan

dalam membangun peradaban, menciptakan kebudayaan, serta memelihara lingkungan dan hubungan antar manusia [1]. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, dinyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk watak, dan mengembangkan kemampuan peserta didik. Pendidikan bertujuan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang sesuai dengan tuntutan zaman, serta menciptakan individu yang beriman, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab. Dalam konteks ini, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran penting dalam menyampaikan pengetahuan dan membentuk karakter siswa [2].

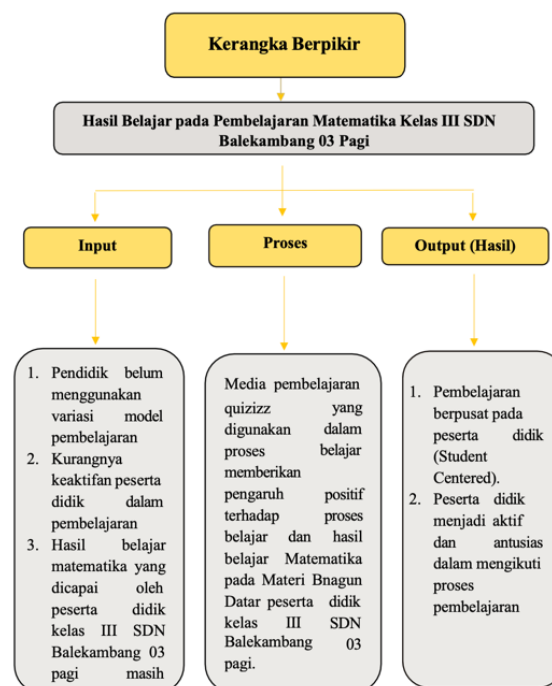
Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Bloom, hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan dapat diukur melalui tes atau observasi. Hasil belajar berfungsi sebagai dasar untuk mengukur prestasi akademik dan merancang pembelajaran yang lebih efektif. Secara umum, hasil belajar mencakup kompetensi yang dicapai peserta didik dan dapat dilihat dalam tiga domain: kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan praktis) [3].

Pembelajaran matematika di tingkat dasar sangat penting karena memberikan dasar yang kuat untuk memahami konsep-konsep lebih kompleks di tingkat selanjutnya. Matematika bukan hanya sekadar angka dan rumus; ia juga mengasah kemampuan berpikir logis yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari [4]. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konseptual yang mendalam, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, dan melatih keterampilan berpikir kritis. Namun, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika, khususnya pada materi bangun datar. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil evaluasi belajar dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dihadapi di semua jenjang pendidikan, dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Matematika sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif peserta didik, terutama dalam memecahkan berbagai masalah sehari-hari [5]. Proses pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep dan prosedur, tetapi juga pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah serta penerapan matematika dalam situasi nyata [6]. Situasi belajar yang memotivasi sangat penting untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari matematika. Interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran Matematika bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan matematika di sekolah dasar. Oleh karena itu, pendidik perlu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mengaitkan materi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari.

Metode pembelajaran konvensional sering kali membuat siswa merasa bosan dan menurunkan efektivitas pembelajaran. Sebagai solusi, penggunaan media berbasis teknologi seperti aplikasi Quizizz diusulkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya memperbaiki hasil belajar, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa [7]. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji lebih dalam tentang pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas III SDN Balekambang 03 Pagi. Dengan penelitian ini,

diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan pembelajaran matematika dan kualitas hasil belajar peserta didik.

Dari sejumlah penelitian yang relevan mengenai pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar matematika, terdapat beberapa temuan yang menunjukkan dampak positif penggunaan media ini. Misalnya, penelitian oleh Azzahra dan Pramudiani [8] menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media interaktif meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} (8,768) melebihi t_{tabel} (2,011), yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, membuat mereka lebih aktif dan fokus selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Al Mawaddah et al. [9] juga menemukan pengaruh signifikan dari penggunaan Quizizz dalam pembelajaran daring, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa di SDIT Al Ibrah Gresik. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, dengan fokus pada pengaruh Quizizz terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar untuk siswa kelas III. Meskipun memiliki kesamaan dalam fokus pada media pembelajaran Quizizz, perbedaan terletak pada variabel yang diteliti dan subjek penelitian. Oleh karena itu, peneliti merasa terdorong untuk melanjutkan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas III SDN Balekambang 03 Pagi.” Namun, belum ada penelitian yang meneliti penggunaan media Quizizz pada materi bangun datar di kelas III SD, dengan metode pembelajaran menggunakan mode kertas berbasis Barcode, dimana siswa dapat mengikuti kuis tanpa perlu membawa handphone, sehingga lebih sesuai bila diterapkan di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat digital pribadi siswa.



Gambar 1 : Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran di kelas sangat penting untuk mencapai tujuan belajar dan hasil belajar yang optimal [10]. Namun, rendahnya hasil belajar peserta didik sering kali disebabkan oleh kurangnya antusiasme akibat strategi dan media pembelajaran yang monoton. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan media yang bervariasi, salah satunya adalah Media Pembelajaran berbasis Teknologi, seperti Quizizz. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Matematika kelas III pada materi bangun datar diyakini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik [11]. Media ini menawarkan evaluasi interaktif dan menyenangkan dengan fitur gamifikasi, leaderboard, dan skor instan, memungkinkan siswa belajar secara individu maupun kolaboratif. Quizizz juga fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga menjadi solusi inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Oleh karena itu, media pembelajaran Quizizz diharapkan memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika.

II. METODE

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar di kelas III SDN Balekambang 03 Pagi, Jakarta Timur. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu bulan Mei 2025.

Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design), khususnya model pretest-posttest control group design (Sugiyono, 2022). Dalam desain ini, dua kelompok homogen dibentuk: kelompok eksperimen yang menggunakan media Quizizz, dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN Balekambang 03 Pagi yang berjumlah 60 siswa, terbagi dalam dua kelas (III-A dan III-B), masing-masing berisi 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa seluruh populasi memiliki karakteristik homogen dan relevan untuk dijadikan sampel (Feyisa Mulisa, 2022).

Materi pembelajaran yang digunakan adalah bangun datar. Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan media Quizizz, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis berupa 25 soal pilihan ganda, yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment, dan item dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (Sugiyono, 2022). Uji reliabilitas dilakukan dengan rumus Alpha Cronbach, dengan kriteria bahwa instrumen dikatakan reliabel jika koefisien $> 0,7$ (Arikunto, 2022).

Analisis data dilakukan secara bertahap:

1. Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan data berdistribusi normal (Ghozali, 2021).
2. Uji homogenitas dilakukan dengan uji Levene untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok (Priyanto, 2022).

3. Uji hipotesis menggunakan uji-t independent sample untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol (Sugiyono, 2022).

Selain itu, dilakukan perhitungan effect size menggunakan rumus Cohen's d untuk mengetahui besarnya pengaruh media Quizizz terhadap hasil belajar. Efek dikategorikan sebagai kecil, sedang, atau besar berdasarkan kriteria Cohen (1988).

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan hasil yang objektif dan terukur mengenai efektivitas media Quizizz dalam pembelajaran matematika.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Variabel	Item	r-hitung	r-tabel	Keterangan
25 Soal Matematika	1	0,795	0,374	Valid
	2	0,710	0,374	Valid
	3	0,790	0,374	Valid
	4	0,900	0,374	Valid
	5	0,740	0,374	Valid
	6	0,864	0,374	Valid
	7	0,832	0,374	Valid
	8	0,598	0,374	Valid
	9	0,766	0,374	Valid
	10	0,815	0,374	Valid
	11	0,802	0,374	Valid
	12	0,607	0,374	Valid
	13	0,782	0,374	Valid
	14	0,775	0,374	Valid
	15	0,678	0,374	Valid
	16	0,701	0,374	Valid
	17	0,609	0,374	Valid
	18	0,900	0,374	Valid
	19	0,802	0,374	Valid
	20	0,815	0,374	Valid
	21	0,757	0,374	Valid
	22	0,775	0,374	Valid
	23	0,456	0,374	Valid
	24	0,789	0,374	Valid
	25	0,782	0,374	Valid

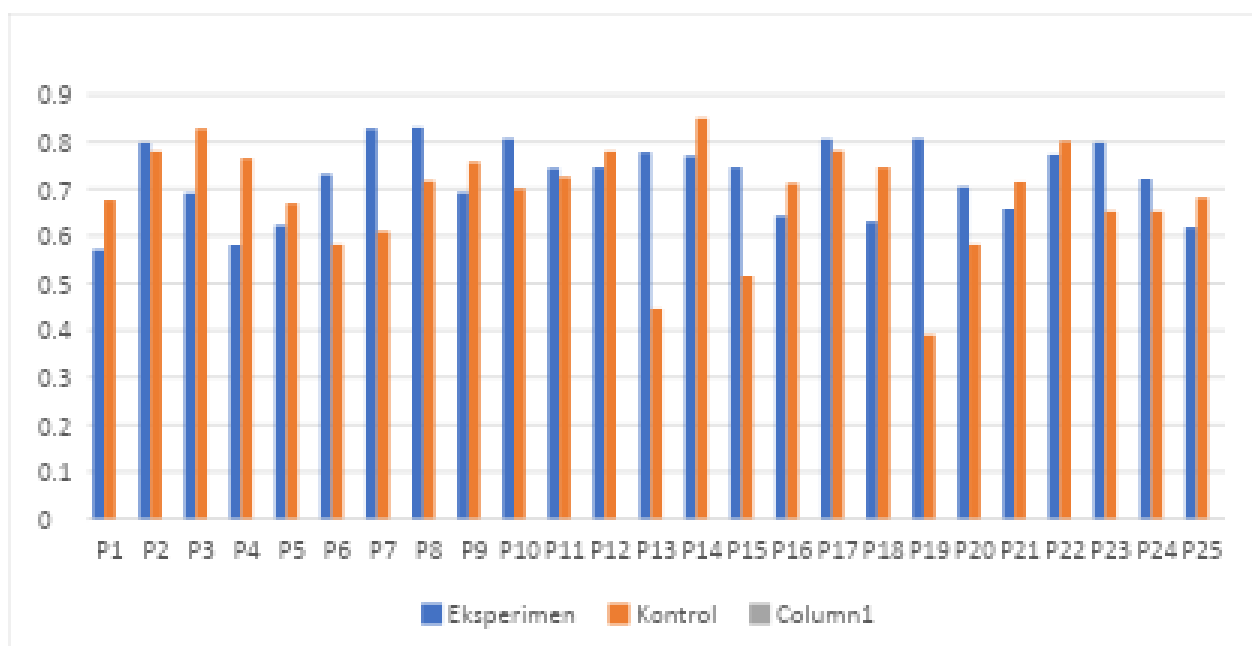
Dari 30 responden yang terlibat dalam penelitian, diperoleh hasil koefisien dari nilai soal matematika dengan nilai r hitung yang lebih besar dari nilai r tabel, yaitu 0,374. Hal ini menunjukkan bahwa setiap pernyataan dalam variabel yang diuji kepada responden valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Pengujian validitas dilakukan menggunakan SPSS, di mana angka 1 atau 0 dimasukkan bersama totalnya untuk mengevaluasi kevalidan soal yang diberikan. Dengan demikian, soal yang telah diuji dapat dinyatakan valid dan layak untuk diterapkan pada responden yang sesungguhnya, memastikan bahwa hasil penelitian dapat dipercaya dan relevan.

A. Uji Validitas

Variabel	Item	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Kepuasan Belajar	1	0,849	0,374	Valid
	2	0,854	0,374	Valid
	3	0,778	0,374	Valid
	4	0,842	0,374	Valid
	5	0,830	0,374	Valid
	6	0,781	0,374	Valid
	7	0,885	0,374	Valid
	8	0,802	0,374	Valid
	9	0,832	0,374	Valid
	10	0,825	0,374	Valid

Tabel 1 : Uji Validitas

Dari 30 responden, hasil koefisien untuk variabel Kepuasan Belajar menunjukkan nilai r hitung yang lebih besar dari nilai r tabel sebesar 0,374. Hal ini menyimpulkan bahwa setiap pernyataan dalam variabel yang diuji kepada responden adalah valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Untuk pengujian validitas di SPSS, angka-angka dari soal, seperti 4, 5, dan seterusnya, serta totalnya, dimasukkan untuk memastikan bahwa soal yang diberikan valid dan sesuai untuk diuji.



Gambar 1 : Grafik Uji Validitas

Berdasarkan diagram batang, terlihat bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen cenderung lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol pada sebagian besar item (P1–P25). Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan kepada kelompok eksperimen memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil yang diukur. Meskipun terdapat beberapa item seperti P1, P3, dan P14 di mana kelompok kontrol menunjukkan skor lebih tinggi, secara umum kelompok eksperimen tampil lebih konsisten dan unggul. Perbedaan skor yang muncul tidak memengaruhi keabsahan instrumen, karena hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dinyatakan valid. Artinya, setiap item mampu mengukur aspek yang dimaksud secara tepat, baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Dengan demikian, meskipun skor kelompok kontrol relatif lebih rendah, data yang diperoleh tetap sah untuk dianalisis lebih lanjut dalam penelitian ini.

B. Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N Of Items</i>	Keterangan
Soal Matematika	968	25	<i>Reliabel</i>
Kepuasan	0,949	10	<i>Reliabel</i>

Table 2 : Uji Reliabilitas

Dari 30 responden dapat diketahui bahwa hasil koefisien dari soal matematika dan angket kepuasan pada siswa masing-masing variabel memperoleh nilai Cronbach's Alpha > dari Role Of Thumb sebesar 0,60. Hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa masing-masing pernyataan dalam variabel yang akan diujikan kepada responden reliabel dan dapat digunakan sebagai penelitian.

C. Uji Normalitas

Variabel	Nilai Sig	Keterangan
Kepuasan Belajar	0,060	Berdistribusi Normal
Kelas Kontrol	0,091	Berdistribusi Normal
Kelas Eksperimen	0,064	Berdistribusi Normal

Table 3 : Uji Normalitas

Berdasarkan tabel, nilai Asym. Sig untuk variabel Kepuasan Belajar adalah 0,060, yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel ini berdistribusi normal. Untuk variabel Media Quizizz di kategori Kelas Kontrol, nilai Asym. Sig sebesar 0,091 juga lebih besar dari 0,05, menunjukkan distribusi normal. Demikian pula, untuk kategori Kelas Eksperimen, nilai Asym. Sig sebesar 0,064 menunjukkan bahwa data juga berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk, yang sesuai karena jumlah responden kurang dari 50. Hasil yang harus diperoleh untuk menyatakan normalitas

adalah lebih besar dari 0,05. Semua variabel yang diuji memenuhi kriteria ini, sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan. Angka yang digunakan dalam uji normalitas adalah total dari keseluruhan data yang diuji.

D. Uji Homogenitas

Variabel	Nilai Sig	Keterangan
Kontrol dan Eksperimen	0,163	Memiliki varians yang homogen

Table 4 : Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians (Levene's Test) antara hasil pretest dan posttest, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,163. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa kedua hasil memiliki varians yang homogen. Uji homogenitas ini dilakukan sebagai bagian dari analisis data di SPSS, dan angkanya merupakan total dari seluruh data yang diuji. Jika hasilnya menunjukkan tidak-homogenan, pengujian tetap dapat dilanjutkan dengan uji t, sebagaimana dicatat dalam tabel tambahan. Standar untuk menyatakan homogen adalah jika hasil signifikansi lebih dari 0,05.

E. Uji T-Test

Levene's Test (Sig.)	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
.163	-6.616	58	.000	-18.067

Table 5 : Uji T-Test

Berdasarkan hasil uji Independent Samples t-Test, nilai signifikansi Levene's Test sebesar 0,163 ($p > 0,05$) menunjukkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Dengan demikian, analisis dilanjutkan menggunakan baris "Equal variances assumed". Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji t ini bertujuan untuk menilai perbedaan nilai antara kelas yang menggunakan metode Quizizz dan yang tidak. Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

F. Uji Hipotesis

Model	<i>Sum of Squares</i>	Df	<i>Mean Square</i>	F	Sig.
Regression	74.644	1	74.644	6.433	.018 ^b
Residual	290.097	25	11.604		
Total	364.741	26			

Table 6 : Uji Hipotesis

Pada tabel di atas, nilai F hitung adalah 6,433 dengan nilai signifikansi 0,018. Karena nilai signifikansi ini kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penerapan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa. Uji hipotesis ini bertujuan untuk menentukan apakah metode Quizizz memberikan pengaruh terhadap hasil belajar, berdasarkan total nilai dari kelas eksperimen dan hasil angket kepuasan. Dengan demikian, hasil menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

G. Uji Effect Size

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.452 ^a	.205	.173	3.406

Table 7 : Uji Effect Size

Model Summary menunjukkan hasil analisis regresi terkait pengaruh metode pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa. Nilai R sebesar 0,452 menunjukkan hubungan positif, sementara R Square sebesar 0,205 berarti metode Quizizz menjelaskan 20,5% variasi dalam hasil belajar. Adjusted R Square sebesar 0,173 menunjukkan kontribusi yang sedikit lebih rendah setelah mempertimbangkan variabel lain. Standar Error of the Estimate sebesar 3,406 mencerminkan variasi prediksi dari nilai aktual. Secara keseluruhan, metode Quizizz berpotensi meningkatkan hasil belajar matematika, meskipun ada faktor lain yang memengaruhi

H. Pembahasan

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item dalam variabel Kepuasan Belajar memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel (0,374), dengan nilai r yang berkisar antara 0,778 hingga 0,885. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap pernyataan dalam angket tersebut valid dan dapat diandalkan. Validitas ini penting untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, yaitu kepuasan belajar siswa. Dengan semua item yang valid, penelitian ini memiliki dasar yang kuat untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai kepuasan belajar. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk semua variabel, termasuk soal matematika dan kepuasan siswa, lebih dari 0,60. Dengan nilai Cronbach's Alpha untuk soal matematika kelas eksperimen sebesar 0,962 dan kelas kontrol 0,953, serta nilai kepuasan sebesar 0,949, semua variabel ini dapat dianggap reliabel. Reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa instrumen tersebut konsisten dalam mengukur variabel yang dianalisis, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya.

Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua variabel, termasuk Kepuasan Belajar dan hasil dari kedua kelas, berdistribusi normal. Nilai Asym. Sig yang lebih besar dari 0,05 mengindikasikan bahwa data tidak menyimpang dari distribusi

normal. Normalitas data sangat penting dalam analisis statistik, karena banyak metode analisis, termasuk uji t, mengasumsikan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, hasil analisis ini mendukung kelayakan penggunaan metode statistik yang lebih lanjut. Hasil uji homogenitas varians menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,163, yang lebih besar dari 0,05, menandakan bahwa varians antara kelompok pretest dan posttest adalah homogen. Uji ini penting untuk memastikan bahwa perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipengaruhi oleh perbedaan varians yang signifikan. Dengan varians yang homogen, analisis selanjutnya, seperti uji t, dapat dilakukan dengan lebih akurat.

Uji t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode Quizizz dan kelompok kontrol yang tidak. Hasil signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) menegaskan bahwa penerapan metode Quizizz berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Secara Psikopedagogis, temuan ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar dan sejalan dengan model Active Learning with Technology (Bond et al., 2021) yang menekankan bahwa penggunaan teknologi interaktif, seperti Quizizz, mendukung pembelajaran aktif melalui keterlibatan kognitif dan afektif siswa serta pemberian umpan balik secara langsung, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar.

Hal ini juga di perkuat oleh penelitian terdahulu oleh Nuraisyah, Latifah, dan Ningrum [12] juga mendukung temuan ini, di mana mereka menemukan bahwa penerapan model pembelajaran Learning Cycle 7E yang dipadukan dengan media Spinning Wheels menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, menunjukkan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu Andriani [13], penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Bamboozle dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep dasar matematika siswa kelas III MI Miftahul Huda. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain Posttest-Only Control Group. Sampel terdiri dari 44 siswa, yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Bamboozle dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner serta diuji menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen (80,91) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (63,64), dengan perbedaan yang signifikan secara statistik ($p = 0,000$). Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Bamboozle dapat meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika siswa secara signifikan. Penggunaan Bamboozle yang berbasis gamifikasi dan interaktif menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa, yang berdampak positif pada pemahaman mereka terhadap materi matematika [14]. Penelitian ini menyarankan bahwa aplikasi berbasis teknologi, seperti Bamboozle, dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Dalam uji hipotesis, nilai F hitung sebesar 6,433 dengan signifikansi 0,018 menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar matematika. Uji ini sejalan dengan penelitian Jundu [15] yang menegaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dapat memberikan dampak yang signifikan

terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Terakhir, analisis regresi menunjukkan bahwa metode Quizizz menjelaskan 20,5% variasi dalam hasil belajar. Dengan nilai R sebesar 0,452, terdapat hubungan positif antara penggunaan Quizizz dan hasil belajar. Meskipun ada faktor lain yang memengaruhi hasil belajar, kontribusi yang signifikan dari metode ini menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan Quizizz memiliki pengaruh signifikan secara psikopedagogis karena platform ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui format kuis yang interaktif dan gamifikasi, seperti poin dan papan peringkat, yang memicu motivasi intrinsik dan kompetisi sehat. Fitur umpan balik instan memungkinkan siswa segera mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, mendukung metakognisi dan pembelajaran mandiri. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menekan mengurangi kecemasan, meningkatkan rasa percaya diri, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif, sehingga memfasilitasi retensi informasi jangka panjang dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah.

VII. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penulis, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III. Selain meningkatkan pemahaman, Quizizz juga memotivasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Temuan ini menegaskan efektivitas Quizizz sebagai media interaktif dalam pembelajaran matematika.

Secara praktis, guru disarankan mengintegrasikan Quizizz dengan soal yang sesuai level kognitif siswa (C2–C4), agar pembelajaran lebih bermakna. Secara akademis, hasil ini mendukung pentingnya inovasi digital dalam pendidikan dasar. Penelitian selanjutnya disarankan mengeksplorasi faktor lain seperti metode pengajaran, interaksi siswa, atau media digital alternatif, guna memperluas cakupan dan efektivitas strategi pembelajaran di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terselainya Karya Tulis Ilmiah ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada, Allah SWT atas limpahan karunia dan hidayahnya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Bapak Edi Supriadi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing atas arahan dan masukan dalam Karya Tulis Ilmiah ini, dan kepada Orang tua penulis yaitu Bapak Umar & Ibu Kibitiah yang telah membantu dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini dan kepada teman baik saya Rio Lesmana yang telah mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini. Terima kasih saya sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka.

REFERENSI

- [1] I. K. M.Pd S. Pd *et al.*, *PENGANTAR PENDIDIKAN*. CV Rey Media Grafika, 2023.
- [2] A. Kamila, “Pentingnya Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Moral Dalam Memberi Karakter Anak Sekolah Dasar,” *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, vol. 2, no. 5, pp. 321–338, Aug. 2023, Accessed: Jun. 24, 2025. [Online]. Available: <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/535>
- [3] J. D. ‘Ulhaq, W. S. Rondli, and R. Setiawaty, “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, vol. 5, no. 2, Art. no. 2, May 2025, doi: 10.37081/jipdas.v5i2.2871.
- [4] S. Witono and M. S. Hadi, “Numerasi dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan”, Accessed: Jun. 17, 2025. [Online]. Available: <https://www.jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/7180>
- [5] P. M. S. Saraswati and G. N. S. Agustika, “Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, vol. 4, no. 2, pp. 257–269, Jul. 2020, doi: 10.23887/jisd.v4i2.25336.
- [6] R. W. Utami, B. T. Endaryono, and T. Djuhartono, “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended,” *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 7, no. 1, Art. no. 1, Mar. 2020, doi: 10.30998/fjik.v7i1.5328.
- [7] S. P. I. Nirmalasari and M. M. I. Susanti, “Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 7, no. 2, Art. no. 2, May 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i2.4926.
- [8] M. D. Azzahra and P. Pramudiani, “Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 6, no. 3, Art. no. 3, Oct. 2022, doi: 10.31004/cendekia.v6i3.1604.
- [9] A. W. A. Mawaddah, M. T. Hidayat, S. M. Amin, and S. Hartatik, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 5, Art. no. 5, Aug. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1288.
- [10] I. W. Ningsih, U. Ulfah, A. Mayasari, and O. Arifudin, “Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar,” *Jurnal Tahsinia*, vol. 5, no. 1, Art. no. 1, Apr. 2024, doi: 10.57171/jt.v5i1.203.
- [11] W. S. Sihotang, D. S. Tanjung, E. J. Simarmata, R. L. Gaol, and R. Sinaga, “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas VI di SD Budi Mulia Binjohara Kecamatan Manduamas Tahun Pembelajaran 2024/2025,” *Jurnal Ilmiah Aquinas*, pp. 33–44, Jan. 2025, Accessed: Jun. 24, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/article/view/4207>
- [12] N. Nuraisyah, S. Latifah, and A. R. Ningrum, “Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 7E Menggunakan Media Spinning Wheels Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas 5 MIS MMA 4 Sukabumi,” *Indonesian Research Journal on Education*, vol. 5, no. 2, Art. no. 2, Apr. 2025, doi: 10.31004/irje.v5i2.2639.
- [13] S. Andriani, Y. Fadilah, and F. Faliyandra, “Implementasi Aplikasi Bamboozle Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Dasar Siswa SD,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, vol. 5, no. 2, Art. no. 2, May 2025, doi: 10.37081/jipdas.v5i2.2556.
- [14] I. Ariani, “Penggunaan Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

- Dalam Materi Karya Ilmiah Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XI SMA Negeri 14 Medan Melalui Pendekatan Sosial Emosional;,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, vol. 11, no. 02, Art. no. 02, Jun. 2025, doi: 10.36989/didaktik.v11i02.6145.
- [15] R. Jundu, P. H. Tuwa, and R. Seliman, “Hasil Belajar IPA Siswa SD di Daerah Tertinggal dengan Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10, no. 2, Art. no. 2, May 2020, doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i2.p103-111.