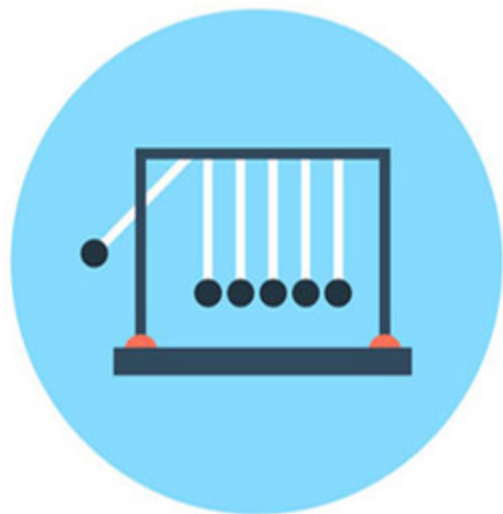
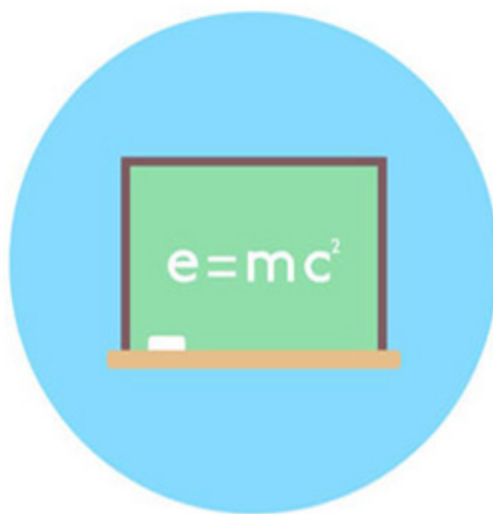


# Jurnal Cendekia

*Jurnal Pendidikan Matematika*

E-ISSN 2579-9258

P-ISSN 2614-3038



**Volume 6**

**Nomor 3**

**2022**

*Publikasi oleh*  
*Program Studi Pendidikan Matematika*  
*Fakultas Ilmu Pendidikan*  
*Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*  
*Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*



9 772579 925008

## Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar

Marsya Dara Azzahra<sup>1✉</sup>, Puri Pramudiani<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jl. Tanah Merdeka No 20, Jakarta Timur, Indonesia  
marshadara06@gmail.com

### Abstract

Interest in learning mathematics in students is still relatively low because not a few of the students consider the subject of mathematics to be a relatively difficult subject. Interest in learning is very important for student learning success. It encourages educators to be able to increase their innovation and creativity in learning. The use of learning media is interesting and interactive, making students more interested in the mathematics learning process. The interactive media applied in this study used the Quizizz application with the Lesson feature. This research was shown to see the influence of Quizizz as an interactive medium on students' learning interest in mathematics lessons grade V SDN Cipete Selatan 03 Pagi. This research uses quantitative research with a Quasi Experimental Design method with Posttest Only Control Design. Sampling technique with Nonprobability Sampling. This type of research instrument uses a questionnaire containing 25 positive statements. In the calculation of data analysis, this study used SPSS Statistics 25.0 for windows to calculate the normality test with kolmogorov-smirnov, homogeneity test with levene, then the hypothesis was tested using a t-test with a significant level of 0.05. The results of the hypothesis test calculations on the t-test in both classes showed  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $8,768 > 2,011$ , so it was found that the conclusion was proven to be the influence of Quizizz as an interactive medium on students' learning interest in mathematics lessons grade V SDN Cipete Selatan 03 Pagi.

**Keywords:** Quizizz App, Interactive Media, Interest in Learning Mathematics

### Abstrak

Minat belajar matematika pada siswa masih terbilang rendah lantaran tidak sedikit dari siswa menganggap mata pelajaran matematika itu pelajaran yang relatif sukar. Minat belajar sangatlah penting untuk keberhasilan belajar siswa. Hal itu mendorong para pendidik untuk bisa meningkatkan inovasi dan kreativitasnya dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menarik dan interaktif, menjadikan siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran matematika. Media interaktif yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi Quizizz dengan fitur Lesson. Penelitian ini ditunjukkan untuk melihat adanya pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN Cipete Selatan 03 Pagi. Penelitian ini mempergunakan penelitian kuantitatif bermetode *Quasi Experimental Design* dengan *Posttest Only Control Design*. Teknik *sampling* dengan *Nonprobability Sampling*. Jenis instrumen penelitian memakai kuesioner yang berisi 25 pernyataan positif. Dalam perhitungan analisis data penelitian ini memakai *SPSS Statistics 25.0 for windows* untuk menghitung uji normalitas dengan *kolmogorov-smirnov*, uji homogenitas dengan *levene*, selanjutnya hipotesis diuji memakai uji *t-test* dengan tingkat signifikan 0,05. Hasil dari perhitungan uji hipotesis pada uji *t-test* di kedua kelas menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8,768 > 2,011$ , maka didapati kesimpulan terbukti adanya pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN Cipete Selatan 03 Pagi.

**Kata kunci:** Aplikasi Quizizz, Media Interaktif, Minat Belajar Matematika

Copyright (c) 2022 Marsya Dara Azzahra, Puri Pramudiani

✉ Corresponding author: Marsya Dara Azzahra

Email Address: marshadara06@gmail.com (Jl. Tanah Merdeka No 20, Jakarta Timur, Indonesia)

Received 01 July 2022, Accepted 26 October 2022, Published 26 October 2022

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era 4.0 ini sangatlah pesat, tentu berpengaruh juga kedalam dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan media-media untuk pembelajaran (Takdir, 2017). Peranan media dalam pembelajaran merupakan bagian penting dalam

dunia pendidikan. Menurut (Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan perhatian siswa pada pembelajaran. Media pembelajaran yang mudah pembuatan dan penggunaannya sangat diperlukan guru saat ini. Hal ini menjadikan peran guru tidak hanya menjelaskan materi pelajaran, guru menjadi mampu juga menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran (Nissa & Renoningtyas, 2021).

Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran di kelas. Salah satunya dalam pelajaran matematika. Matematika merupakan suatu alat berpikir logis yang sangat dibutuhkan untuk mengembangkan cara berfikir manusia dalam kehidupan sehari-hari (Tiara Sari & Patmaningrum, 2021). Namun, matematika dikenal sebagai pelajaran yang sulit oleh banyak siswa, ini disebabkan karena karakteristik dasar dari matematika itu sendiri yang abstrak, serta mempunyai konsep dan prinsip yang saling berhubungan (Wiryanto, 2020).

Dalam observasi yang peneliti lakukan saat proses pembelajaran matematika, terlihat proses pembelajaran sering kali berpusat pada guru membuat siswa menjadi kurang terlibat aktif dalam pembelajaran matematika. Kemudian, penggunaan media pembelajaran dalam pemaparan materi matematika masih sederhana, seperti melalui gambar yang ada di buku dan dengan *power point*. Namun *power point* yang disajikan kurang menarik dan kurang interaktif, sehingga siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran matematika, fokus perhatiannya ketika guru menjelaskan materi tidak dapat bertahan lama dan siswa juga kurang dapat menghubungkan materi bangun ruang dengan objek permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Dari hal ini terungkap terjadi kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Menurut (Yolanda et al., 2021) terdapat beberapa indikator minat belajar diantaranya yaitu: (1) merasa senang dan terdorong mengikuti pembelajaran; (2) siswa punya rasa tertarik dalam belajar dan proses belajar; (3) terlibat aktif dalam pembelajaran; (4) memiliki perhatian yang besar dalam pembelajaran (Yolanda et al., 2021). Minat belajar merupakan kemauan siswa untuk mengetahui dan memahami suatu ilmu pengetahuan, yang dapat mendorong siswa tersebut mau giat belajar dan mengarah pada pencapaian prestasi yang sebaik mungkin. (P., 2019). Jadi minat sangatlah berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar. Jika siswa mempunyai minat belajar yang besar, mereka akan merasa senang dan lebih memperhatikan pembelajaran (Yulistiarawati et al., 2021). Apabila materi ajar yang dijelaskan guru tidak sesuai dengan minat siswa, siswa menjadi tidak sungguh-sungguh dalam belajar, dikarenakan tidak adanya pemicu yang membuat siswa tertarik untuk belajar. (Dores et al., 2019).

Berdasarkan pemaparan di atas, untuk itu diperlukan penggunaan alat peraga yang menyenangkan dan interaktif dalam pelajaran matematika agar dapat membantu siswa memvisualisasikan objek abstrak yang sulit dibayangkan, dan dapat memudahkan siswa dalam memahami topik pelajaran serta mampu merangsang semangat belajar siswa selama mengikuti pembelajaran (Suka Maryana et al., 2019). Karakteristik dari media pembelajaran interaktif itu sendiri yakni melibatkan siswa sebagai pengguna

medianya, sehingga dengan media interaktif siswa jadi dapat meningkatkan minat belajarnya (Husna et al., 2022). Media interaktif telah dirancang khusus, sehingga tampilannya dapat memberikan informasi dan membuat adanya interaktivitas antara siswa dengan medianya (Rahma & Nurhayati, 2021). Dengan menggunakan media interaktif mampu menolong siswa untuk mempermudah pemahaman materi yang dijelaskan guru (Husna et al., 2022). Siswa juga merasa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan timbul rasa tertarik serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif (Rahma & Nurhayati, 2021).

Dalam hal ini media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran salahsatunya yakni dengan penggunaan *Quizizz* dengan fitur *Lesson*. *Quizizz* merupakan webtool berbasis pendidikan yang membuat seluruh siswa di kelas dapat ikut serta bermain bersama dalam kegiatan pembelajaran (Zhao, 2019). *Quizizz* memiliki dua fitur utama, yaitu Fitur *Lesson* dan Fitur *Quiz*. Fitur *Lesson* memiliki keunggulan yang berbeda dari media interaktif lainnya karena fitur *Lesson* dilengkapi dengan teks, gambar, suara dan video untuk membuat materi ajar serta dapat mengkombinasikan dengan pemberian umpan balik berupa kuis di dalam slide materi dengan bentuk pilihan ganda, poling, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, dan menggambar. Media interaktif *Quizizz* ini dapat membuat ketertarikan siswa dalam pembelajaran, dapat membuat siswa memahami hubungan matematika dengan kehidupan sehari-harinya melalui gambar-gambar yang disajikan, agar objek-objek abstrak matematika yang sulit dibayangkan, dapat dibayangkan dengan mudah. Kemudian untuk Fitur *Quiz*nya dapat dipergunakan sebagai media evaluasi dengan mengadakan kuis pertanyaan di akhir pembelajaran dari bahan materi yang telah diajarkan (Maspupah & Wulan, 2021). Keunggulan lainnya dari fitur *Lesson* ini yakni dapat digunakan dalam pembelajaran *online* dari rumah ataupun secara tatap muka di sekolah. Penggunaanya juga tidak sulit dan cukup nyaman dipergunakan, tidak diperlukan kuota internet yang besar dan tempat penyimpanan yang besar untuk mengunduh (Wijayanti et al., 2021). Pada fitur *Lesson* ini, pendidik dapat lebih mudah mengetahui siswa mana yang sudah memahami materi, dengan melihat hasil kuis yang diletakan di sela-sela slide pemaparan materi. Jika siswa sudah memahami materi yang disampaikan, pendidik bisa melanjutkan pemaparan materi ke slide selanjutnya. Siswa dapat belajar matematika sambil bermain dengan menjawab kuis secara bersama-sama, kemudian siswa dapat melihat peringkat hasil dari yang telah dikerjakan. Dalam fitur *Lesson* juga mempunyai fitur-fitur karakter seperti avatar, tema, meme lucu, juga musik pemberi semangat. Ini tentunya dapat membuat siswa sangat tertarik dalam proses pembelajaran (Zhao, 2019). Namun dari fitur *Lesson* ini juga memiliki kekurangan dalam penggunaannya, untuk siswa yang terkendala sinyal, maka akan tertinggal pada slide pemaparan materi ataupun slide kuis, karena fitur *Lesson* ini dilakukan secara *live*, jadi slide akan berganti otomatis sesuai arahan pendidik dalam menggunakannya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh (Al Mawaddah et al., 2021) dalam proses pembelajaran daring saat belajar dari rumah, menggunakan *Quizizz* dengan fitur *Quiz* atau kuis interaktif pada pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar, menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, yakni *Quizizz* dapat membantu

meningkatkan semangat belajar dan fokus perhatian siswa dalam belajar, sehingga membawa pengaruh juga dalam peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Yolanda et al., 2021) yang menerapkan *Quizizz* dengan fitur *Quiz*nya sebagai kuis pada pelajaran IPA kelas V SD saat proses pembelajaran daring belajar dirumah, menunjukkan bahwa *Quizizz* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran IPA. Demikian juga temuan sebelumnya oleh (Yulistiarawati et al., 2021) dalam pembelajaran daring di rumah dengan menggunakan *Quizizz* pada fitur *Quiz* sebagai media evaluasi pada pembelajaran tematik kelas III SD, membuktikan hasil bahwa minat belajar siswa dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi mengalami peningkatan 82,73% yang termasuk dalam kategori tinggi.

Dari melihat hasil penelitian-penelitian sebelumnya, ada pengaruh yang positif dengan menerapkan media pembelajaran *Quizizz*, maka peneliti merencanakan penelitian serupa dengan penelitian sebelumnya dalam penggunaan media *Quizizz* sebagai media interaktif untuk pembelajaran. Namun terdapat perbedaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan peneliti sebelumnya. Penelitian sebelumnya melakukan penelitian dalam penggunaan *Quizizz* dengan fitur *Quiz* atau kuis sebagai media evaluasi pada proses pembelajaran online dari rumah, sedangkan rencana penelitian ini akan melakukan penelitian dalam penggunaan *Quizizz* dengan fitur *Lesson* pada proses pembelajaran tatap muka di sekolah. Karena belum adanya penelitian yang mengkaji penggunaan *Quizizz* dengan fitur *Lesson* di sekolah secara tatap muka saat pembelajaran matematika materi bangun ruang. Tentu ini akan menjadi suatu inovasi atau kebaruan dalam penelitian. Lanjutnya peneliti akan menerapkan *Quizizz* sebagai media interaktif dengan fitur *Lesson* ini untuk mengukur minat belajar siswa pada pelajaran matematika di kelas V yang mana dalam observasi ditemukan kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Dengan menerapkan fitur *Lesson* ini, dapat digunakan sebagai media untuk memaparkan bahan-bahan materi bangun ruang pada pelajaran matematika, sekaligus digunakan sebagai media evaluasi berupa kuis-kuis pertanyaan mengenai materi bangun ruang. Jadi menggunakan *Quizizz* ini tidak hanya sebagai media evaluasi saja untuk meningkatkan minat belajar siswa seperti yang dilakukan penelitian-penelitian sebelumnya. Dengan pelaksanaan penelitian ini diharapkan penggunaan *Quizizz* sebagai media interaktif dengan fitur *Lesson* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada pelajaran matematika.

Berdasarkan dari pembahasan di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh *Quizizz* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN Cipete Selatan 03 Pagi.

## METODE

Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif bermetode *Quasi Experimental Design*, yakni penelitian yang mempunyai kelas kontrol tapi tidak mengendalikan variabel eksternal yang berdampak pada pelaksanaan penelitian (Nasution et al., 2021). Rancangan penelitian berbentuk *Post-test Only Control Design*. Rancangan penelitian tergambar pada tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	X	O <sub>1</sub>
Kontrol		O <sub>2</sub>

Keterangan:

X : Diperlakukan dengan menerapkan *Quizizz* sebagai media interaktif

O<sub>1</sub> : Hasil *posttest* penerapan *Quizizz* sebagai media interaktif

O<sub>2</sub> : Hasil *Posttest* tanpa diperlakukan penerapan *Quizizz* sebagai media interaktif

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cipete Selatan 03 Pagi pada semester 2 tahun ajaran 2021/2022. Teknik *sampling* mempergunakan *Nonprobability Sampling*. Populasi mencakup seluruh siswa kelas V yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah 85 siswa. Sampel penelitian diambil dari 2 kelas sebanyak 60 siswa. Kelas VA dengan jumlah 30 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas VC dengan jumlah 30 siswa dijadikan sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dengan kuesioner (angket) yang berisi 25 pernyataan positif berskala *likert*. Pemberian kuesioner ini merupakan sebuah *posttest* yang dimana hasilnya dapat digunakan untuk melihat benar ada atau tidaknya pengaruh dari suatu penelitian. Peneliti menggunakan uji coba instrumen dengan uji validitas untuk mengecek valid atau tidaknya soal dalam pernyataan angket melalui dosen ahli materi matematika dan dosen ahli pembelajaran.

Perhitungan analisis data penelitian ini memakai *SPSS Statistic 25.0 for windows* dengan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* dan melakukan uji homogenitas *levne*, selanjutnya hipotesis diuji mempergunakan uji *t-test* dengan tingkat signifikansi 5%. Lalu menarik kesimpulan dari hasil hipotesis apakah benar ada pengaruh dari penelitian yang telah dilaksanakan.

## HASIL DAN DISKUSI

Sebelum pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu melakukan uji instrumen dengan uji validitas. Uji validitas yang dilakukan melalui dosen ahli, didapati bahwa 25 pernyataan instrumen valid dan layak untuk dipergunakan. Instrumen yang telah dinyatakan valid diberikan ke kedua kelas untuk dilakukan pengukuran minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Deskripsi data hasil dari pengukuran minat belajar siswa yang telah dilakukan di kedua kelas didapatkan hasil pada tabel 2.

Tabel 2. Descriptive Statistic

Kelompok	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Eksperimen	30	32	90	122	105.33	8.142	66.299
Kontrol	30	45	67	112	83.20	11.174	124.855

Data tersebut hasil *post-test* yang diberikan ke kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diperlakukan dengan penerapan *Quizizz* sebagai media interaktif lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak diperlakukan dengan penerapan *Quizizz* sebagai media interaktif dalam pembelajaran matematika.

Untuk mengetahui aplikasi *Quizizz* sebagai media interaktif berpengaruh atau tidaknya terhadap



minat belajar siswa, Langkah selanjutnya adalah menghitung persyaratan analisis data, yakni dengan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* memakai SPSS *statistics 25.0 for windows* dengan tingkat signifikannya 0,05. Perhitungan uji normalitas ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

<b>Tests of Normality</b>				
<b>Minat Belajar Matematika</b>	<b>Kelas</b>	<b>Kolmogorov-Smirnov</b>		
		<b>Statistic</b>	<b>Df</b>	<b>Sig.</b>
	Eksperimen	0.128	30	0.200
	Kontrol	0.140	30	0.135

Dari tabel diatas dapat dilihat yakni kedua kelas menyatakan bahwa nilai  $\text{sig.} > 0,05$  maka kesimpulan dari kedua sampel kelas yang digunakan ini berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas menggunakan *levene* memakai SPSS *statistics 25.0 for windows* dengan tingkat signifikan 0,05. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas tertera pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Homogenitas *Levene*

<b>Test of homogeneity of Variances</b>					
<b>Minat Belajar Matematika</b>	<b>Based on Mean</b>	<b>Levene Statistic</b>	<b>df<sub>1</sub></b>	<b>df<sub>2</sub></b>	<b>Sig.</b>
		0.967	1	58	0.330

Dari hasil uji homogen diatas pada kelas eksperimen dan kontrol didapati nilai  $\text{sig. } 0,330 > 0,05$ , artinya  $H_0$  diterima. Kesimpulannya bahwa variansi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat sama (homogen). Kemudian perhitungan persyaratan analisis dapat berlanjut ke uji hipotesis.

Uji hipotesis dilaksanakan dengan uji *t-test* memakai SPSS *statistics 25.0 for windows*. Uji ini ditujukan untuk melihat apakah ada pengaruh *Quizizz* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Untuk hasil uji *test* yang sudah dilaksanakan terdapat pada tabel 5.

Tabel 5. Uji Hipotesis Uji *t-test*

<b><math>t_{hitung}</math></b>	<b><math>t_{tabel}</math></b>	<b>Keterangan</b>
8,768	2,011	$t_{hitung} > t_{tabel}$

Hasil perhitungan dari uji *t-test* diperoleh 8,768 dimana lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan nilai 2,011 dan juga dihasilkan Sig. (2-tailed) dibawah 0,05 yaitu 0,000. Maka dapat ditarik kesimpulan  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, Hasil tersebut membuktikan adanya pengaruh *Quizizz* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN Cipete Selatan 03 Pagi.

Berdasarkan hasil perhitungan penelitian diatas dapat dikemukakan bahwa penerapan media pembelajaran *Quizizz* sebagai media interaktif dengan fitur *Lesson* di kelas eksperimen berhasil

membawa pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika dibanding dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan *Quizizz* sebagai media interaktif dengan fitur *Lesson*. Hal ini didukung oleh temuan penelitian yang pernah dilaksanakan oleh (Panggabean & Harahap, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media interaktif pada saat kegiatan pembelajaran lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media *Quizizz* sebagai media interaktif.

Pada saat proses pembelajaran di kelas eksperimen, peneliti merasa ada perubahan yang signifikan dari respon siswa ketika menggunakan *Quizizz* dengan fitur *Lesson* dalam pembelajaran matematika terhadap minat belajarnya. *Quizizz* fitur *Lesson* yang peneliti gunakan saat pembelajaran matematika terkait materi bangun ruang, terdiri dari slide pemaparan materi dan slide kuis yang telah dikemas semenarik mungkin. Lalu ditampilkan pada layar proyektor di kelas, Slide pemaparan materi ini berisi pengertian dari bangun ruang kubus dan balok, gambar-gambar benda di sekitar yang berbentuk kubus dan balok, rumus volume dari kubus dan balok serta penjelasan contoh soal dari kubus dan balok yang dikaitkan dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga dapat melihat slide materi ini di *smartphonenya* masing-masing. Pada sela-sela slide penjelasan materi, peneliti menyajikan beberapa slide kuis pertanyaan sebelum berpindah ke slide materi selanjutnya. Dimana siswa dapat menjawab kuis pertanyaan secara langsung melalui *smartphonenya*, kemudian jawaban semua siswa akan tampil pada layar proyektor di kelas. Siswa terlihat begitu antusias mengikuti pembelajaran matematika, interaksi antara siswa dan guru terasa lebih aktif, siswa menunjukkan sikap senang dan tertariknya pada saat pembelajaran matematika berlangsung. Dari hal ini sangat terlihat peningkatan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika. Kemudian dengan pengemasan materi yang mudah dipahami, tampilan warna dan gambar yang menarik untuk dilihat oleh mata, juga ditambah suara musik, ini membuat siswa merasa seperti sedang bermain sambil belajar, siswa juga merasa lebih tertantang dan fokus perhatiannya menjadi lebih meningkat dalam memahami dan mendengarkan penjelasan pada slide materi selanjutnya yang peneliti sajikan. Hasil temuan penelitian oleh (Mujahidin et al., 2012) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dipandang siswa seperti sedang bermain sebuah *game* yang memuat topik pelajaran, maka dari itu siswa menjadi tidak bosan dan siswa lebih aktif terlibat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian (Ardiansyah, 2022) bahwa *Quizizz* membawa dampak yang positif pada pembelajaran matematika, karna penggunaan *Quizizz* dapat mendukung peningkatan minat belajar siswa, pemahaman siswa dalam konsep matematika, menjadikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan daya interaktif guru-siswa serta memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam penggunaan media pembelajaran bermain dengan bersama. Pendapat tersebut mengartikan dengan menggunakan *Quizizz* pada pembelajaran matematika dapat mendukung siswa untuk meningkatkan minat belajarnya yang membuat siswa lebih semangat, lebih interaktif, fokus perhatian dalam belajar dan mudah dalam memahami materi matematika, sehingga dapat tercapai keberhasilan belajar yang sebaik mungkin. Pendapat tersebut juga sejalan dengan penelitian yang didapatkan (Antara et al., 2021) bahwa dengan penerapan media pembelajaran *Quizizz* dalam proses



pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa, dengan penggunaan *Quizizz* dapat membuat siswa tertarik dan antusias dalam belajar, membuat siswa senang, ada perhatian yang lebih saat guru menjelaskan materi, serta rasa kemauan dalam belajarnya menjadi semakin meningkat.

Keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini, peneliti telah melaksanakan penelitian sebaik mungkin agar sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Namun, dikarenakan permasalahan jaringan internet oleh beberapa siswa, membuat pengaplikasian *Quizizz* dengan fitur *Lesson* yang dilakukan secara live ini menjadi sedikit terhambat.

Berdasarkan keseluruhan hasil dan diskusi penelitian yang telah peneliti lakukan dengan merujuk pada teori dan penelitian relevan yang telah dijelaskan, terbukti bahwa adanya pengaruh *Quizizz* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN Cipete Selatan 03 Pagi. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* sebagai media interaktif dengan fitur *Lesson* menjadi suatu temuan kebaruan yang dapat pendidik jadikan sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar, agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, pembelajaran tidak berpusat pada guru, siswa menjadi lebih minat dalam belajarnya yang akan membawa pengaruh juga dalam peningkatan keberhasilan belajar, serta membuat guru dan siswa menjadi terampil dalam memanfaatkan teknologi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari menggunakan kelas kontrol dan eksperimen pada pelajaran matematika, didapatkan kesimpulan bahwa adanya pengaruh *Quizizz* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di SDN Cipete Selatan 03 Pagi. Hal ini terlihat dari hasil akhir uji hipotesis  $t_{hitung} 8,768 > t_{tabel} 2,011$ . Minat belajar siswa pada pelajaran matematika menjadi lebih meningkat, siswa terlihat aktif dalam pembelajaran, fokus perhatian siswa lebih lama dalam pembelajaran, siswa terlihat merasa senang mengikuti pembelajaran dan timbul rasa tertarik dalam pembelajaran jika menggunakan *Quizizz* dengan fitur *Lesson*. *Quizizz* dengan fitur *lesson* ini dapat mengkemas pembelajaran menjadi menarik dan interaktif, serta dapat digunakan dalam pembelajaran baik dari rumah ataupun secara tatap muka di sekolah.

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti menyarankan kepada para pendidik untuk menerapkan *Quizizz* dengan fitur *lessonnya* sebagai media interaktif untuk dijadikan variasi dalam pembelajaran. Media ini terbukti berhasil dan layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran, karena penggunaannya dapat membangkitkan minat belajar yang lebih besar untuk siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini dapat dijadikan sebuah rujukan untuk penelitian lebih lanjut, sebagai pemikiran dalam pengembangan penelitian yang meneliti pengaruh *Quizizz* sebagai media interaktif terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar dengan menambahkan variabel lain untuk lebih menganalisis faktor-faktor eksternal yang mungkin dapat mempengaruhi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil'alaamiin berkat kehadiran Allah SWT yang sudah memberikan peneliti kesehatan, kekuatan, kelancaran serta banyak nikmat lainnya, sampai akhirnya peneliti dapat menuntaskan 8 semester ini dengan baik dan lancar. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada orang tua, nenek dan kakak yang selalu mendoakan, membantu dan mendukung peneliti selama ini, serta sepupu dan teman-teman terdekat yang selalu membantu dan mendukung peneliti. Kepada para dosen khususnya dosen prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka yang sudah membagi ilmu-ilmu bermanfaatnya untuk peneliti, serta kepada keluarga besar SDN 03 Cipete Selatan Pagi yang sudah membantu dan bersedia untuk peneliti dijadikan subjek dalam penelitian ini.

## REFERENSI

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Antara, P., Problem, P., Dan, P., Ekspositori, P., Belajar, P., & Siswa, M. (2021). *Jurnal Tadris Matematika ( JTMT ) Nurjannah , Fitriani Submission Track : Copyright © 2021 Autors This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4 . 0 International License Jurnal Tadris Matematika ( JTMT )*. 2(1), 28–33. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3), 417–423.
- Dores, O. J., Huda, F. A., & Riana, R. (2019). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018/2019. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i1.408>
- Husna, L., Zunaidah, F. N., & Primasatya, N. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem pada Kelas V Sekolah Dasar*. 6, 388–396.
- Maspupah, A., & Wulan, S. R. (2021). Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Fitur Lesson Quizizz. 8(6), 439–447. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3761>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nasution, T. N., Netriwati, N., & Dewi, N. R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran CIRC dengan Strategi MURDER Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Peserta Didik di SMA Negeri 1 Sungkai Utara. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1992–2000. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.679>

- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/880>
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78.
- Rahma, & Nurhayati. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 1(1), 38–41.
- Suka Maryana, I. M., Candiasa, I. M., & Waluyo, D. (2019). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 9(2), 19. <https://doi.org/10.23887/jjpm.v9i2.19890>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Takdir, M. (2017). Kepomath Go “ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa .” *Penelitian Pendidikan INSANI*, 20, 1–6.
- Tiara Sari, R., & Patmaningrum, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Spldv Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 16(2), 59–68.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>
- Wiryanto. (2020). Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(2), 125–132.
- Yolanda, S., UNMA, S. M.-J. E. F., & 2021, undefined. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Ejournal.Unma.Ac.Id*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584>
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom.

