

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII

Elia Kristina Utami^{1)*}, Lusiana Prastiwi²⁾, Dedi Rahman Siolimbona³⁾

^{1,2,3} Universitas Dr Soetomo Surabaya - Jl Semolowaru No 84, Kec. Sukolilo, Surabaya, 60118, Indonesia

*Penulis Korespondensi : email: eliakristina28@gmail.com

Diterima : 18 Maret 2025, Direvisi : 20 April 2025, Disetujui : 23 April 2025

Abstract

The advancement of technology in Indonesia is very rapid. Now, teachers can utilize the internet as a learning media so that learning in the classroom seems interesting. One of them is by utilizing Quizizz. This study aims to determine how effective Quizizz, a learning media, is towards students' interest and learning outcomes in mathematics. The type of research is experimental, with a one-group pre-test and post-test design research model and a quantitative approach. The population in this study were all students of SMP Brawijaya Sakta 1, while the sample used was class VII students with a total of 11 students. This study found that (1) the average value of students' mathematics learning outcomes after the application of Quizizz learning media reached 91.72 which was classified as a high category; (2) there was a significant increase in mathematics learning outcomes after the use of Quizizz as a learning media with an average N Gain value of 0.7 which was also in the high category; (3) based on the questionnaire scores, students' interest in learning was also categorized as high with an average score of 48.63 with a percentage of 64% getting a category agreeing that students have an interest in learning mathematics; (4) after Quizizz was used, students' interest and mathematics learning outcomes increased. So, there is a significant effectiveness of using Quizizz learning media, which is proven through an increase in the average student learning outcomes and learning interest.

Keywords: Effectiveness; Interests; Learning Outcomes; Quizizz; two-dimensional figure

Abstrak

Kemajuan teknologi di Indonesia sangatlah pesat. Kemajuan teknologi masa kini guru dapat memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran agar pembelajaran di kelas terkesan menarik. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media Quizizz. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi memiliki dampak baik bagi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif Quizizz, sebuah media pembelajaran, terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VII tentang materi bangun datar. Jenis penelitian yang digunakan peneliti ialah eksperimen dengan model penelitian one group pre-test post test design, dengan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Brawijaya Sakta 1, sedangkan sampel yang digunakan ialah siswa kelas VII dengan jumlah siswa sebanyak 11. Instrumen yang digunakan untuk pengambilan data adalah tes hasil belajar dan angket motivasi belajar. Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah statistik deskriptif dan uji-t untuk uji hipotesis. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa (1) nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Quizizz mencapai 91,72 yang tergolong kategori tinggi; (2) terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar matematika setelah penggunaan Quizizz sebagai media belajar dengan rata-rata nilai N Gain sebesar 0,7 yang juga berada pada kategori tinggi; (3) berdasarkan nilai angket minat belajar siswa juga tergolong tinggi dengan skor rata-rata 48,63 dengan persentase 64% mendapatkan kategori setuju bahwa siswa memiliki minat belajar matematika; (4) setelah Quizizz digunakan, minat dan hasil belajar matematika siswa meningkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan penggunaan media pembelajaran Quizizz, yang terbukti melalui adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dan minat belajar.

Kata Kunci: bangun datar, efektivitas; hasil belajar; minat; Quizizz

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan [1] kemajuan era globalisasi sangatlah pesat memberikan dampak peningkatan pada aktifitas manusia bergantung dengan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Di zaman teknologi ini, sudah seharusnya kita mampu beradaptasi dengan teknologi disegala bidang kehidupan, terutama dibidang pendidikan. Hal ini dapat dicapai dengan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk kebutuhan belajar seperti penggunaan pada pembelajaran dikelas maupun di luar kelas. Maka dari itu, penting bagi orang-orang yang memiliki keterampilan tingkat tinggi, berpikir kritis, imajinatif dan inventif, serta menunjukkan tekad yang kuat untuk mengatasi tantangan yang ditimbulkan karena kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menjadi lebih cepat dan lebih mudah bagi orang untuk melakukan berbagai hal yang ada di sekolah salah satunya adalah proses pembelajaran [2]. Teknologi juga mendukung untuk pembelajaran yang menjadi lebih interaktif. Dalam dunia pendidikan, mata pelajaran matematika termasuk pembelajaran yang tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi. Matematika juga memiliki peran yang penting, mengingat setiap tingkat pendidikan selalu mencakup mata pelajaran ini sebagai menjadi pelajaran wajib [3]. Namun, kenyataannya pandangan masyarakat, terutama di kalangan siswa, sering kali berlawanan dengan pentingnya matematika, di mana banyak yang menganggap bahwa matematika membosankan dan sulit dipahami.

Menurut [4], matematika merupakan mata pelajaran yang membosankan karena mereka hanya diberikan tugas dan PR (Pekerjaan Rumah). Hasil belajar menunjukkan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam mengerjakan dan memahami soal matematika karena mereka memiliki kemampuan belajar yang kurang optimal dengan nilai masih dibawah KKM. Menurut [5], siswa berasumsi bahwa matematika dipenuhi dengan berbagai rumus dan angka-angka sehingga mata pelajaran ini sering dianggap sulit untuk dipahami, dimengerti dan membosankan. Kesulitan yang dihadapi siswa juga berdampak pada minat belajar mereka terhadap pelajaran matematika.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Brawijaya Sakta 1 Surabaya, terlihat bahwa banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami konsep matematika sehingga waktu pembelajaran matematika mereka tidak menyimak dengan baik karena kurangnya minat dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut berdampak pada nilai rata-rata yang dihasilkan siswa masih dibawah KKM.

Berdasarkan [6], minat belajar yang dimiliki oleh siswa merujuk pada kecenderungan, keinginan, dan semangat yang kuat terhadap suatu hal. Minat belajar yang kurang mengakibatkan hasil belajar yang tidak maksimal. Masalah tersebut dapat diatasi dengan usaha untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat dilakukan melalui beberapa cara, seperti melakukan revisi terhadap kurikulum, pengembangan model pembelajaran yang inovatif, menciptakan media pembelajaran yang efektif, serta merubah sistem penilaian.

Dalam penelitian [7] Baharudin mengemukakan bahwa meningkatkan kinerja guru dan menarik perhatian siswa serta mendorong partisipasi keaktifan siswa, memerlukan banyak model serta desain pembelajaran yang memungkinkan siswa mengeksplorasi yang mereka pelajari. Hal ini mencakup penerapan media pembelajaran yang dapat menarik serta tidak monoton, dan meliputi seluruh aspek pembelajaran siswa, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek yang sering diteliti berkaitan dengan minat serta hasil belajar siswa ialah penggunaan media belajar yang diterapkan oleh guru selama proses KBM.

Menurut National Education Asociation (NEA) dalam kutipan [8] mendefinisikan bahwa media sebagai sarana komunikasi dalam bentuk visual, audio, audio visual serta alat yang dipergunakan dengan baik saat kegiatan proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran merupakan instrument yang pergunakan untuk memberikan materi pembelajaran agar mencapai tujuan belajar. Dengan kemajuan teknologi masa kini guru dapat memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran agar pembelajaran dikelas terkesan menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Beraneka ragam desain media belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media belajar *Quizizz*.

Quizizz adalah platform pendidikan yang menyusun konsep permainan. *Quizizz* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat evaluasi diantaranya sebagai alat penguatan materi, pengayaan, latihan soal, *pre-test*, *post-test*, dan remedial. *Quizizz* memiliki banyak keunggulan dalam tampilan dan mudah dioperasikan. Disamping itu, *Quizizz* menjadi aplikasi yang sangat mendukung di era revolusi 4.0 karena *Quizizz* dapat digunakan sebagai alat ukur sejauh mana minat dan hasil belajar siswa diproses dengan cepat. Menurut [9] Integrasi teknologi melalui aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa.

Keunggulan lainnya yang dimiliki *Quizizz* yaitu memudahkan guru membuat soal dan siswa juga lebih mudah dalam mengerjakan soal serta fitur yang dimiliki *Quizizz* yaitu siswa dapat melihat skor antar siswa yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk menjawab benar, karena jika siswa menjawab benar dalam waktu yang lebih cepat siswa mendapatkan skor yang lebih tinggi. Setelah kuis guru juga tidak perlu menghitung skor satu persatu dikarenakan guru dapat melihat skor serta berapa banyak ketepatan siswa dalam menjawab. Guru juga dapat mengaktifkan fitur meme untuk menampilkan gambar-gambar motivasi ketika siswa menjawab benar ataupun salah.

Dari berbagai keunggulan yang dimiliki Quizizz, Quizizz memiliki kekurangan yaitu pada pilihan soal hanya tersedia pilihan ganda dan kuis cepat sehingga kurang menggali pemahaman siswa, serta jaringan internet. Jika jaringan internet yang digunakan siswa kurang mendukung Quizizz akan berhenti sejenak atau *loading*. Namun hal tersebut tidak menjadi masalah yang besar dikarenakan jika jaringan internet sudah membaik Quizizz akan kembali menampilkan soal.

Berdasarkan wawancara dengan guru matematika di sekolah penelitian, guru matematika menyampaikan bahwa siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran Quizizz dikarenakan kurangnya pengenalan teknologi pada siswa serta guru tidak memanfaatkan media pembelajaran online seperti Quizizz dan hanya berpacu pada buku LKS dari sekolah saja. Hal tersebut berdampak membosankan bagi siswa sehingga siswa kurang menunjukkan minat pada pembelajaran matematika.

Didasarkan pada penelitian sebelumnya oleh [10] yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dan kuat sebesar 0,766. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa belajar matematika lebih baik setelah menggunakan alat pembelajaran Quizizz. Pada penelitian sebelumnya Quizizz dilakukan secara daring untuk penelitian kali ini dilaksanakan di kelas dan melakukan intraksi secara langsung dengan siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas dan betapa pentingnya pembelajaran matematika oleh karena itu, perlu diterapkan penggunaan media belajar Quizizz untuk meningkatkan minat serta hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran Quizizz efektif untuk meningkatkan minat serta hasil belajar matematika pada siswa.

2. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design* digunakan dalam penelitian ini karena hanya terdapat satu kelompok eksperimen. Pre-test (O_1) dilaksanakan guna mengetahui keadaan pertama. Kemudian dilaksanakannya perlakuan (P). Setelah perlakuan dilakukan, dilaksanakan post-test (O_2) guna mengetahui hasil akhir. Dengan desain penelitian tersebut memudahkan peneliti untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Model Desain Penelitian			
Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O_1	P	O_2

Keterangan:

- O_1 : Nilai *Pre-test*
 T : Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz
 O_2 : Nilai *Post test*

Penelitian ini dilakukan di SMP Brawijaya Sakta 1 Surabaya, provinsi Jawa Timur. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Brawijaya Sakta 1 Surabaya tahun ajaran 2024/2025. Sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu siswa kelas VII, sejumlah 11 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik tes hasil belajar serta angket minat belajar matematika, yang terdiri dari *pre-test* dan *post test*.

Instrumen yang digunakan pada penelitian yaitu tes hasil belajar serta angket minat belajar matematika yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen tes hasil belajar dilakukan uji validitas dan uji reabilitas sedangkan kuesioner minat belajar siswa diuji validitas oleh ahli. Teknik validasi instrumen minat dan hasil belajar pada penelitian kali ini dibagi menjadi dua, yaitu menggunakan uji validitas reabilitas dengan bantuan SPSS dan validasi ahli. Validasi instrumen angket akan di validasi oleh oleh ahli, sedangkan untuk instrumen berupa soal tes akan diujikan kepada siswa diluar kelas eksperimen yaitu SMP Jalan Jawa kelas VII A dan B sejumlah 52 siswa, yang dilaksanakan pada tanggal 19 November 2024. Soal tes sebelum diuji validasi berjumlah 14 soal. Dasar pengambilan uji validitas menggunakan validitas empiris yaitu *product moment pearson* dikarenakan jumlah sampel berjumlah ≥ 30 .

Berdasarkan hasil *output* uji validitas jika hasil nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka disimpulkan soal tes *pre-test* dan *post tes* tersebut dinyatakan valid dan berlaku sebaliknya. Adapun hasil *output* uji validitas dengan bantuan SPSS 23 dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Kesimpulan Tes Uji validitas

No. Soal	Hasil nilai Signifikan	Taraf Signifikan	Kesimpulan
1	0,885	0,05	Tidak Valid
2	0,009	0,05	Valid
3	0,072	0,05	Tidak Valid
4	0,020	0,05	Valid
5	0,841	0,05	Tidak Valid
6	0,000	0,05	Valid
7	0,661	0,05	Tidak Valid
8	0,000	0,05	Valid
9	0,000	0,05	Valid
10	0,000	0,05	Valid
11	0,001	0,05	Valid
12	0,000	0,05	Valid
13	0,000	0,05	Valid
14	0,000	0,05	Valid

Berdasarkan output SPSS dapat dilihat bahwa nilai signifikan item soal nomor 2, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, dan 14 kurang dari $\alpha = 0,05$ artinya soal tes tersebut memenuhi kriteria dan dinyatakan valid. Sehingga soal yang dapat digunakan yaitu berjumlah 10. Setelah diuji validasi, selanjutnya dilakukan uji reabilitas soal menggunakan uji Cronbach's Alpha karena mudah dihitung dan diinterpretasikan. Cronbach's Alpha juga dapat digunakan untuk berbagai jenis skala dan item. Soal yang tidak valid tidak dimasukkan dalam uji reabilitas soal. Instrumen dikatakan reliabel jika beberapa pengukuran yang dilakukan pada berbeda kelompok sample menghasilkan hasil pengukuran yang relatif sama. Berikut hasil *output* uji reabilitas tersaji pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	
N of Items	
,719	10

Menurut hasil uji reabilitas memiliki Alpha $0,719 > 0,60$. Sehingga uji reabilitas soal tes tersebut memenuhi syarat dan dinyatakan reliabel. Syarat untuk dapat penggunaan uji T dengan diuji prasyarat yaitu menggunakan uji normalitas serta homogenitas.

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif serta statistik inferensial. Uji t, *uji sampel T-Test* digunakan peneliti guna menguji hipotesis. Tujuan *uji sampel T-Test* ini adalah guna mengetahui keefektifan *Quizizz* sebagai alat pembelajaran dalam meningkatkan minat serta hasil belajar matematika siswa. Dengan Hipotesis sebagai berikut.

- $H_0: \mu = \mu_0$ Media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar
- $H_1: \mu \neq \mu_0$ Media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar
- $H_0: \mu = \mu_0$ Media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa
- $H_1: \mu \neq \mu_0$ Media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti menganalisis data, diperoleh hasil data *pre-test* dan *post test* seperti yang disajikan pada tabel 4. Berdasarkan tabel 4 didapatkan nilai hasil rata-rata *pre-test* 69,09 sedangkan

----- Vol 13(1), Maret 2024, Halaman 95 - 106 -----

nilai rata-rata post test yaitu 91,72. Pengujian selanjutnya yaitu uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Karena nilai yang dapat di uji menggunakan uji t harus berdistribusi normal. Uji ini juga membantu peneliti dalam mengetahui apakah data memiliki rata-rata di tengah atau berdistribusi normal. Uji normalitas ini bisa dilakukan menggunakan berbagai rumus, peneliti memilih uji *Shapiro-Wilk* sebagai metode untuk menganalisis normalitas distribusi, mengingat jumlah sampel yang ada < 30 . Berikut adalah dasar untuk pengambilan keputusan:

- a) Jika Nilai Sig. $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.
- b) Jika Nilai Sig. $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah di uji *Shapiro-Wilk test* tersaji pada tabel 5.

Tabel 4 Hasil Nilai Pre-test dan Post-test

Nama	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
Anugrah Ramadhan	65	100
Arfi Maulana P.P	54	100
Devina Tasya	73	81
Galih Rahmat	81	100
Ilyas Ferdianasari	73	92
Moch Inya	73	84
Muhammad Afandi	65	92
Muhammad Yusuf	73	92
Naufal Abimanyu	65	84
Rhino Hermansya	65	92
Angel vebby	73	92
Rata-rata	69,09	91,72

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	g.
hasil pre test	,253	11	,048	,883	11	,115
hasil post test	,244	11	,067	,869	11	,076

a. Lilliefors Significance Correction

Dari *output* pada tabel 4, jika nilai signifikan pada hasil *pre-test* sebesar (Sig. 0,115) dan hasil *post-test* sebesar (sig.0,076). Berdasarkan kriteria pengujian yaitu jika nilai signifikannya $> 0,05$ maka hasil nilai *pre-test* dan *post-test* dinyatakan berdistribusi normal yang artinya data yang tersebar secara acak dan simetris, dengan bentuk kurva lonceng.

Uji homogenitas ialah uji prasyarat kedua yang digunakan guna menentukan apakah data dari dua tes menunjukkan variansi yang homogen. Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a) Jika Nilai Sig. $< 0,05$ maka data tidak homogen.
- b) Jika Nilai Sig. $> 0,05$ maka data homogen.

Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini ialah uji Levene, hasil uji homogenitas dapat diketahui pada tabel 6.

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas			
Test of Homogeneity of Variances			
hasil nilai matematika			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,294	1	20	,594

Dari hasil pada tabel 5 dapat ketahui nilai signifikan *pre-test* serta *post-test* yaitu (Sig. 0,594). Berdasarkan kriteria pengujian yaitu jika nilai signifikan nya $> 0,05$ maka hasil dari *pre-test* serta *post-test* tergolong homogen.

Setelah perhitungan uji prasyarat selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Uji Paired Sample t dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua tes.

Tabel 7 Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Correlations				
Pair		N	Correlation	Sig.
1	hasil pre test & hasil post test	11	-,210	,536

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	hasil pre test - hasil post test	-22,636	10,736	3,237	-29,849	-15,424	-6,993	10	,000

Dari tabel 6 dapat diketahui nilai signifikan Uji *Paired Sample t test* yaitu (Sig. 0,000). Berdasarkan kriteria pengujian ialah jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka ditolaknya H_0 dan diterimanya H_1 , yang artinya terdapat perbedaan nilai pre-test dan post test. Untuk menguji keefektifan pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu menggunakan Quizizz

----- Vol 13(1), Maret 2024, Halaman 95 - 106 -----

dapat melalui uji N Gain. Nilai uji N-Gain tersaji pada tabel 8. Dari hasil uji N Gain pada tabel 8 didapatkan hasil 0,7182 dimana berdasarkan tabel 9, hasil tersebut termasuk pada kategori tinggi.

Setelah mengerjakan pre-test dan post-test siswa pada tanggal 16 Januari 2025 siswa mengisi angket untuk mengukur minat belajar. Perhitungan angket menggunakan skala likert. Dengan kriteria penilaian jawaban dibagi menjadi 4 kategori sebagaimana Tabel 10. Sedangkan hasil perhitungan angket siswa disajikan pada tabel 11.

Tabel 8 Hasil Uji N Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	11	,30	1,00	,7182	,23449
Valid N (listwise)	11				

Tabel 9 Kategori Uji N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 10 Kategori skala likert

Kategori	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

Dari hasil angket respon siswa di atas bisa dilihat bahwa minat belajar matematika mendapatkan skor rata-rata 48,63 dengan persentase 64% menggunakan perhitungan jumlah skor total dibagi skor maksimum dikali 100% sehingga mendapatkan kategori setuju bahwa siswa memiliki minat belajar matematika. Dapat disimpulkan diterimanya H_1 dan ditolaknya H_0 yang artinya media belajar berbasis aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keefektifan yang signifikan antara sebelum dan setelah penggunaan Quizizz sebagai media. Hasil ini ditunjukkan dengan hasil uji statistik deskriptif pada Tabel 4 yang menunjukkan adanya peningkatan pada nilai rata-rata hasil belajar *pre test* sebesar 69,09 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar *post test* sebesar 91,72. Sehingga didapatkan hasil uji paired sampel T test diperoleh nilai

(Sig. 0,000) < 0,05 maka ditolakanya H_0 dan diterimanya H_1 , yang artinya terdapat perbedaan antara nilai pre-test dan post test.

Tabel 11 Hasil Angket Minat Belajar

Nama	Nomor Item Soal																			Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	S
A R	3	3	2	3	3	2	1	3	2	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	49
A M	2	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	3	1	2	3	4	3	3	3	52
D T	2	1	1	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	43
G R	3	2	4	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	1	4	3	2	4	50
I F	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	47
M I	3	3	2	3	1	3	2	3	1	2	2	3	2	3	4	4	3	3	2	49
M A	3	2	3	3	3	3	3	2	1	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	51
M Y	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	48
N A	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	1	3	2	3	1	43
R H	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	4	2	3	3	4	3	4	54
A G	3	3	3	2	2	2	3	4	3	2	2	1	3	3	2	3	3	2	3	49
Rata-rata																				48,63
% Rata-rata																				64%

Hasil pembelajaran siswa yang meningkat inovatif dan tentu saja menarik bagi siswa dengan menyediakan media pembelajaran interaktif dan inovatif. *Quizizz* dapat membantu pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, interaktif, menyenangkan, sekaligus meningkatkan hasil belajar [11].

Hasil penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian [7] yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* meningkatkan minat serta hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai, dilihat dari hasil uji t dengan nilai Sig. Sebesar $0.000 < 0,05$. Dan dinilai N-Gain didapatkan skor 0,4 dengan kriteria $> 0,29$ yang termasuk dalam kategori tinggi. Diperkuat juga oleh penelitian [12] di SMK Muhammadiyah 1 Ciputat memberikan kesimpulan adanya pengaruh game edukasi *Quizizz* pada keaktifan dan hasil belajar matematika siswa dengan nilai Sig $0.000 < 0,05$.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, maka kesimpulan pada penelitian ini yaitu terdapat efektivitas pada media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat serta hasil belajar siswa. Hasil tersebut terlihat dari hasil nilai rata-rata *pre test* dan *post test* serta angket minat belajar pada siswa kelas VII. Hasil dari penerapan media pembelajaran *Quizizz* yaitu terlihat peningkatan pemahaman siswa pada materi bangun datar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. Tri Santi, M. Nurwahidin, M. Keguruan Guru Sekolah Dasar, and U. Lampung, “Peran Filsafat Ilmu Dalam Perkembangan Ilmu Pengetahuan Di Era Modern,” *Journal of Innovation Research and Knowledge*, vol. 2, no. 6, 2022.
- [2] Mauliya Mauliya, “Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2,” *urnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, vol. 3, Dec. 2022.
- [3] F. Rahmawati, “Pengaruh Pendekatan Pendidikan Realistik Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar,” Lampung, 2013.
- [4] D. L. Situmeang, Ardiani Nunik, and Harahap Sinar Depi, “Pengembangan Media Pembelajaran Iinteraktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas X SMA NEGERI 1 KOLANG,” 11, 2022. [Online]. Available: <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- [5] T. Supriyatin, “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika,” 2024. [Online]. Available: <http://journal.unu-jogja.ac.id/fip/index.php/JONED>
- [6] Aprijal, Alfian, and Syarifudin, “Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling,” *Mitra PGMI*, vol. 6, pp. 76–91, 2020.
- [7] K. M. Amsul, I. Irmayanti, F. Fitriani, and S. P, “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai,” *JTMT: Journal Tadris Matematika*, vol. 3, no. 1, pp. 10–17, Jul. 2022, doi: 10.47435/jtmt.v3i1.973.
- [8] H. A. Hafid, “Sumber Dan Media Pembelajaran,” 2011.
- [9] M. Dini Rahayu, M. Saifuddin Zuhri, L. Ariyanto, A. Wibawa, and U. PGRI Semarang, “Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA,” *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, vol. 8, no. 1, pp. 198–205, 2025, doi: 10.30605/proximal.v8i1.4433.
- [10] A. W. Al 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, pp. 3109–3116, Aug. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1288.

- [11]D. A. Rohana, S. Maharani, and S. Sunarni, “Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Asesmen dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SMPN 11 Madiun,” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, vol. 4, pp. 2155–2167, 2024.
- [12]D. Dityaningsih, A. Astriyani, and viarti Eminita, “Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa,” tanggerang selatan, 2020. [Online]. Available: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>