

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Yuni Listyoningrum ¹, Ana Fitrotun Nisa ², Berliana Henu Cahyani ³, Banun
Havifah Cahyo Khosiyono ⁴

^{1,2,3,4} Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Pascasarjana Pendidikan, Universitas
Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

¹yunilistyoningrum@gmail.com, ²ana.fitrotun@ustjogja.ac.id, Alamat e-mail :

³berliana.henucahyani@ustjogja.ac.id, ⁴banun@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

Students' interest in learning is still relatively low because quite a few students think that the lesson is difficult, as does Mathematics. Interest in learning is very important to support student learning success. This encourages educators to always increase creativity and innovation in learning. The use of interactive learning media makes students more interested in learning. The learning media applied in this research is the Quizizz application with the Lesson feature. This research is aimed at finding out the influence of Quizizz as an interactive media on the learning interest of class IV students at SD Negeri 1 Kaloran. This research is quantitative research using the Quasi Experimental Design method with Posttest Only Control Design. Sampling technique with Nonprobability Sampling. The research instrument uses a questionnaire containing 25 positive statements. In calculating the data analysis for this research, SPSS Statistics 27.0 for Windows was used to calculate the normality test with Kolmogorov-Smirnov, homogeneity test with Levene, then the hypothesis was tested using the t-test with a significance level of 0.05. The results of the calculation of the hypothesis test in the t-test in both classes showed $t_{hitung} > t_{tabel}$, namely $8.169 > 1.729$, so the conclusion was that it was proven that there was an influence of Quizizz as an interactive media on students' interest in learning in class IV mathematics at SD Negeri 1 Kaloran.

Keywords: Quizizz Application, Interactive Media, Interest In Learning

ABSTRAK

Minat belajar pada siswa masih terbilang rendah karena tidak sedikit siswa menganggap bahwa pelajaran itu sulit, begitu juga pada pelajaran Matematika. Minat belajar sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Hal tersebut mendorong pendidik untuk dapat selalu meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadikan siswa lebih tertarik pada pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah aplikasi Quizizz dengan fitur Lesson. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui adanya pengaruh Quizizz sebagai media

interaktif terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kaloran. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design* dengan *Posttest Only Control Design*. Teknik sampling dengan Nonprobability Sampling. Instrument penelitian menggunakan kuosioner yang berisi 25 pernyataan positif. Dalam perhitungan analisis data penelitian ini memakai *SPSS Statistics 27.0 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 $thitung > ttabel$ yaitu $8,169 > 1,729$, maka didapati kesimpulan terbukti adanya pengaruh *Quizizz* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 1 Kaloran.

Kata Kunci: Aplikasi *Quizizz*, Media Interaktif, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Pada jaman modern seperti saat ini teknologi semakin dimanfaatkan secara cepat. Hal ini bisa dibuktikan dengan bertambahnya penggunaan internet dari kalangan atas sampai kalangan bawah. Menurut (Takdir, 2017) 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. Peranan media dalam pembelajaran merupakan bagian penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan perhatian siswa pada pembelajaran (Tafonao,

2018). Media pembelajaran yang mudah pembuatan dan penggunaannya sangat diperlukan guru saat ini. Menurut (Nissa & Renoningtyas, 2021) hal ini menjadikan peran guru tidak hanya menjelaskan materi pelajaran, guru menjadi mampu juga menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

Manfaat media dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Azhar Arsyad, 2011). Media pembelajaran yang lebih bervariasi tidak sebatas komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata, dengan demikian media pembelajaran yang dirancang dengan kreatif dan

inovatif akan membuat peserta didik lebih memahami materi pelajaran dengan baik. Kini media pembelajaran semakin bervariasi, dulu media pembelajaran yang digunakan hanya media hasil cetak, seperti buku paket, modul, LKS, majalah, dan buku peserta didik lainnya. Sekarang media pembelajaran online berbasis game, computer, android sering pula digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran di kelas, misalnya 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).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri 1 Kaloran, terlihat minat belajar peserta didik terhadap pelajaran masih kurang, terutama pada mata pelajaran Matematika. Peneliti melihat bahwa aktivitas yang dilakukan peserta didik berbeda-beda. Sebagian ada yang

memperhatikan dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik seperti; fokus pada saat guru menyampaikan materi. Akan tetapi ada juga peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran kurang baik seperti; tidak fokus pada saat guru menyampaikan materi, bercerita atau mengobrol dengan teman lain, mengantuk, melamun, makan secara diam-diam, merasa bosan saat guru menyampaikan materi. Dalam proses pembelajaran pun terlihat masih berpusat pada guru membuat siswa menjadi kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. 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, fokus perhatiannya ketika guru menjelaskan materi tidak dapat bertahan lama. Bahkan ada beberapa anak yang sering tidak mengerjakan tugas dan juga sering tidak masuk sekolah tanpa keterangan. Dari hal ini terungkap

terjadi kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran.

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. Jadi minat sangatlah berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar. Menurut Yulistiarawatiet al. (2021) jika siswa mempunyai minat belajar yang besar, mereka akan merasa senang dan lebih memperhatikan pembelajaran. Dores et al. (2019) mengatakan 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.

Untuk itu diperlukan penggunaan alat peraga yang menyenangkan dan interaktif dalam pelajaran 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). Media interaktif telah dirancang khusus, sehingga tampilannya dapat memberikan informasi dan membuat adanya interaktivitas antara siswa dengan medianya (Rahma & Nurhayati, 2021). Menurut Husna et al. (2022) karakteristik dari media pembelajaran interaktif itu sendiri yakni melibatkan siswa sebagai pengguna medianya, sehingga dengan media interaktif siswa jadi dapat meningkatkan minat belajarnya. Dengan menggunakan media interaktif mampu menolong siswa untuk mempermudah pemahaman materi yang dijelaskan guru. Siswa juga merasa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan timbul rasa

tertarik serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif (Rahma & Nurhayati, 2021).

Media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran salah satunya yakni dengan penggunaan *Quizizz*. *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 mata pelajaran dengan kehidupan sehari-

harinya melalui gambar-gambar yang disajikan, agar objek-objek abstrak yang sulit dapat dibayangkan dengan mudah. Maspupah & Wulan (2021) mengatakan bahwa untuk Fitur *Quiznya* dapat dipergunakan sebagai media evaluasi dengan mengadakan kuis pertanyaan di akhir pembelajaran dari bahan materi yang telah diajarkan. Fitur *Lesson* ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran *online* dari rumah ataupun secara tatap muka di sekolah. Penggunaanya mudah dan cukup nyaman, tidak diperlukan kuota internet yang besar dan tempat penyimpanan yang besar untuk mengunduh (Wijayanti et al., 2021). Pendidik dapat lebih mudah mengetahui siswa mana yang sudah memahami materi, dengan melihat hasil kuis yang diletakan di sela-sela slide pemaparan materi pada fitur *Lesson* ini. Pendidik bisa melanjutkan pemaparan materi ke slide selanjutnya apabila siswa sudah memahami materi yang disampaikan. Siswa dapat belajar sambil bermain dengan menjawab kuis secara bersama-sama, kemudian siswa dapat melihat peringkat hasil dari yang telah

dikerjakan. Menurut Zhao (2019) 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. Akan tetapi fitur *Lesson* juga memiliki kekurangan dalam penggunaannya, jika ada 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 Amany, A (2020) dengan judul “Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika” penelitian kualitatif menekankan pada deskripsi holistic (menyeluruh), yaitu penggambaran secara rinci tentang semua yang terjadi dalam kegiatan atau situasi tertentu, Sampel guru mata pelajaran matematika di SMPIT AR Rahmah Pacitan, Hasil penelitian berdasarkan literature review, pelaksanaan ujian atau penilaian harian dapat dilakukan melalui

Quizizz dengan mengoptimalkan penggunaan fitur pada Quizizz salah satunya yaitu Live Quiz. Evaluasi pembelajaran melalui Quizizz dapat memudahkan guru pembelajaran melalui quizizz dapat memudahkan guru dalam melakukan penilaian secara detail dan objektif. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Yolanda et al. (2021) yang menerapkan Quizizz dengan fitur Quiznya sebagai kuis pada pelajaran IPA kelas V SD saat proses pembelajaran daring di rumah, 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.

Melihat hasil penelitian-penelitian sebelumnya, adanya 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. Tentu ini akan menjadi suatu inovasi atau kebaruan dalam penelitian. Karena belum adanya penelitian yang mengkaji penggunaan *Quizizz* dengan fitur *Lesson* di sekolah secara tatap muka saat pembelajaran. Selanjutnya peneliti akan menerapkan *Quizizz* sebagai media interaktif dengan fitur *Lesson* ini untuk mengukur minat belajar siswa pada pelajaran Matematika di kelas IV yang mana dalam observasi ditemukan kurangnya

minat belajar siswa dalam pembelajaran. Dengan menerapkan fitur *Lesson* ini, dapat digunakan sebagai media untuk memaparkan bahan-bahan materi pelajaran, sekaligus digunakan sebagai media evaluasi berupa kuis-kuis pertanyaan mengenai materi. Jadi menggunakan *Quizizz* ini tidak hanya sebagai media evaluasi saja untuk meningkatkan

Kelompok	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	X	O1
Kontrol		O2

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 IV pada pelajaran.

Berdasarkan dari pembahasan di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kaloran Temanggung, mengambil sampel pada mata pelajaran Matematika.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah *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. Rancangan Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	X	O1
Kontrol		O2

Keterangan:

X : Diperlakukan dengan menerapkan *Quizizz* sebagai media interaktif

O1 : Hasil *posttest* penerapan *Quizizz* sebagai media interaktif

O2 : Hasil *Posttest* tanpa diperlakukan penerapan *Quizizz* sebagai media interaktif

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kaloran Temanggung. Teknik *sampling* mempergunakan *Nonprobability Sampling*. Populasi mencakup seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 42 siswa. Sampel penelitian diambil dari 2 kelas sebanyak 42 siswa. Kelas IVA dengan jumlah 21 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB dengan

jumlah 21 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 statistika dan dosen ahli pembelajaran.

Perhitungan analisis data penelitian ini memakai *SPSS Statistic 27.0 for windows* dengan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* dan melakukan uji homogenitas *levene*, 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.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu melakukan uji instrumen dengan uji validitas. Uji validitas yang dilakukan

Posttest	Kontrol	.122	21	.200*	.959	21	.493
Est	Eksp	.146	21	.200*	.938	21	.201

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel diatas dapat dilihat yakni kedua kelas menyatakan bahwa nilai sig.>0,05 maka kesimpulan dari kedua sampel kelas yang digunakan ini berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas mempergunakan *Levene* memakai SPSS *statistics 27.0 for windows* dengan tingkat signifikan 0,05. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas tertera pada tabel 4.

<i>t</i> hitung	<i>t</i> tabel	Keterangan
8,169	1,729	<i>t</i> hitung > <i>t</i> tabel

Tabel 4. Uji Homogenitas Levene
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest based on Student Mean	.782	1	40	.382
	.591	1	40	.447
	.591	1	37.757	.447
	.704	1	40	.407

Dari hasil uji homogen diatas pada kelas eksperimen dan kontrol didapati nilai sig. 0,382 > 0,05, artinya H0 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 27.0 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

Hasil perhitungan dari uji *t-test* diperoleh 8,169 dimana lebih besar dari *t*tabel dengan nilai 1,729 dan juga dihasilkan Sig. (2-tailed) dibawah 0,05 yaitu 0,000. Maka dapat ditarik kesimpulan *H1* diterima dan *H0* ditolak, Hasil tersebut membuktikan adanya pengaruh *Quizizz* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 1 Kaloran.

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, peneliti merasa ada perubahan yang signifikan di kelas eksperimen 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 pembulatan dan penafsiran bilangan, 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 pembulatan dan penafsiran bilangan satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan beserta dengan penjelasannya. 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 serta 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 dan 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 IV SD Negeri 1 Kaloran. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* sebagai media interaktif dengan fitur *Lesson* menjadi suatu temuan baru yang dapat pendidik jadikan sebagai referensi 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.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari menggunakan kelas kontrol dan eksperimen pada pelajaran matematika, didapatkan kesimpulan bahwa adanya efektivitas penggunaan *Quizizz* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 1 Kaloran. Hal ini terlihat dari hasil akhir uji hipotesis $t_{hitung} 8,169 > t_{tabel} 1,729$. 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.

DAFTAR PUSTAKA

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.

Marsya, D.A., & Puri, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar

- Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia*, 4(4), 3203-3213 ,
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Maspupah, A., & Wulan, S. R. (2021). *Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Fitur Lesson Quizizz*. 8(6), 439–447.
- 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>
- 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/cendekia.v5i2.679>
- 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.
- Siska, Y & Septi, F.M. Pengaruh Aplikasi Quizziz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*. Vol. 7 No 3, 2021, 915-921.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Rahma, & Nurhayati. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media 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>