

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SD
NEGERI 5 SONGAN KECAMATAN KINTAMANI KABUPATEN BANGLI**

Ni Putu Kisna Dewi¹, Marsono², Ni Kadek Supadmini³

^{1,2,3} PGSD FDA Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

kisnadewi814@gmail.com¹, marsono.65.19@gmail.com²,

ayutrisnamaheswari@gmail.com³

ABSTRACT

Mathematics education in elementary school plays an important role in developing students' logical, critical, and systematic thinking skills. However, conventional mathematics learning methods often lead to low student learning interest. This study discusses (1) the implementation of Quizizz-based learning media in mathematics learning for third-grade students at SD Negeri 5 Songan, Kintamani District, Bangli Regency, (2) students' learning interest after the implementation of Quizizz-based learning media, and (3) the supporting and inhibiting factors in implementing the media. This study aims to describe the implementation of Quizizz-based learning media in mathematics learning, identify students' learning interest, and determine the supporting and inhibiting factors in its implementation. The theories used in this study are constructivist learning theory and Jean Piaget's cognitive development theory. This research employed a descriptive qualitative approach. The research subjects consisted of third-grade teachers and third-grade students at SD Negeri 5 Songan, Kintamani District, Bangli Regency. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The collected data were analyzed using descriptive qualitative analysis through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that (1) the implementation of Quizizz-based learning media was carried out through preparation, implementation, and evaluation stages by utilizing interactive quizzes that increased student engagement in learning activities, (2) the use of Quizizz improved students' learning interest, as reflected in their enthusiasm, activeness, focus, and participation during mathematics learning, and (3) supporting factors included the availability of digital devices, teacher support, and students' interest, while inhibiting factors involved internet connectivity limitations, technological skills, and learning facilities. Therefore, Quizizz-based learning media can create more engaging mathematics learning and support the improvement of students' learning interest.

Keywords: Quizizz, learning media, mathematics learning, learning interest, elementary school students.

ABSTRAK

Pendidikan matematika di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis peserta didik. Namun, pembelajaran matematika yang masih bersifat konvensional sering menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Penelitian ini membahas (1) implementasi media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri 5 Songan Kecamatan Kintamani Kabupaten

Bangli, (2) minat belajar siswa setelah penerapan media Quizizz, serta (3) faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media Quizizz dalam pembelajaran matematika, mengetahui minat belajar siswa, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapannya. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme dan teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru kelas III dan siswa kelas III SD Negeri 5 Songan Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) implementasi media Quizizz dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan kuis interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, (2) penggunaan Quizizz meningkatkan minat belajar siswa yang terlihat dari antusiasme, keaktifan, fokus, dan partisipasi selama pembelajaran matematika, serta (3) terdapat faktor pendukung berupa ketersediaan perangkat, dukungan guru, dan ketertarikan siswa, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan jaringan internet, kemampuan penggunaan teknologi, dan fasilitas pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Quizizz mampu menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menarik dan mendukung peningkatan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Quizizz, media pembelajaran, pembelajaran matematika, minat belajar, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang terencana dan berkelanjutan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Sejalan dengan itu, Mulyasa (2021) menyatakan bahwa pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pada jenjang

sekolah dasar, pembelajaran perlu dirancang secara menarik karena menjadi fondasi bagi perkembangan kemampuan akademik siswa. Dalam konteks tersebut, matematika memiliki peranan penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, kritis, dan kreatif sebagaimana dikemukakan oleh NCTM (2020), sedangkan Sundayana (2021) menegaskan bahwa pembelajaran matematika bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan

masalah melalui aktivitas belajar yang terstruktur.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala karena sering dianggap sulit dan kurang menarik oleh siswa. Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya minat belajar yang menurut Slameto (2021) ditunjukkan melalui perhatian, keterlibatan, dan dorongan siswa dalam kegiatan belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran inovatif, seperti Teams Games Tournament (TGT) yang menurut Slavin (2020) mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui kerja kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang terstruktur. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga penting karena menurut Tafonao (2021) media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian informasi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik.

Pemanfaatan teknologi pendidikan, khususnya Quizizz, dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui fitur permainan, umpan balik langsung, serta sistem penghargaan.

Ardiansyah (2022) menemukan bahwa Quizizz mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa. Azzahra dan Pramudiani (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar. Temuan tersebut diperkuat oleh Yulistiawati, Umayaroh, dan Linguistika (2021) yang menyatakan bahwa rendahnya minat belajar siswa masih menjadi tantangan sehingga diperlukan inovasi pembelajaran. Berdasarkan kondisi yang ditemukan di SD Negeri 5 Songan, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan implementasi Quizizz dalam pembelajaran matematika serta kaitannya dengan minat belajar siswa kelas III agar dapat menjadi masukan bagi pengembangan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologi dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan fenomenologi dipilih karena penelitian

berfokus pada pemahaman pengalaman subjektif siswa kelas III SD Negeri 5 Songan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz pada pembelajaran matematika serta pengaruhnya terhadap minat belajar. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 5 Songan, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli selama tiga bulan, dengan subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru wali kelas III, dan siswa kelas III. Data yang digunakan terdiri atas data primer yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta data sekunder yang berasal dari berbagai literatur ilmiah dan dokumen sekolah.

Teknik penentuan informan menggunakan purposive sampling dengan mempertimbangkan pihak yang memiliki pengalaman dan pemahaman langsung terkait penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipan, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi, sedangkan analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi untuk memperoleh

gambaran yang komprehensif mengenai implementasi Quizizz dan kaitannya dengan minat belajar matematika siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implementasi Pelaksanaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 5 Songan Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli

Implementasi media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran matematika kelas III SD Negeri 5 Songan dianalisis menggunakan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara aktif. Menurut Tohari dan Rahman (2024), pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian informasi oleh guru, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif siswa dalam menemukan dan memahami pengetahuan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar (Saputra, 2024). Dalam konteks pembelajaran matematika, penggunaan Quizizz membantu siswa

terlibat secara langsung melalui aktivitas menjawab soal, menerima umpan balik, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif (Nurholifah & Zakia, 2023; Juhaeni et al., 2023).



Gambar 1 Implementasi Media Quizizz dalam Pembelajaran Matematika

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, implementasi media Quizizz dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu tahap persiapan, pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap persiapan, guru menyusun modul ajar, menentukan materi pecahan sederhana, membuat soal secara mandiri dengan menambahkan ilustrasi gambar, serta menyiapkan perangkat pembelajaran seperti laptop, TV digital, jaringan internet, dan lembar soal cadangan. Pada tahap pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan doa,

absensi, apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, serta memberikan penjelasan mengenai penggunaan Quizizz agar siswa memahami alur kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.



Gambar 2 Guru Mempersiapkan Media dan Perangkat Pembelajaran Quizizz

Tahap inti dilaksanakan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk mengerjakan soal-soal matematika yang ditampilkan melalui Quizizz. Siswa yang mendapat giliran menggunakan perangkat mengerjakan soal secara langsung, sedangkan kelompok lain menggunakan lembar kerja yang telah disiapkan guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa aktif berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan soal, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan pendampingan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa

penggunaan Quizizz mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menarik bagi siswa.



Gambar 3 Guru Mendampingi Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran



Gambar 4 Keaktifan Siswa dalam Diskusi dan Kerja Kelompok

Pada tahap penutup, guru bersama siswa membahas kembali soal-soal yang telah dikerjakan, melakukan tanya jawab, menarik kesimpulan materi, serta menutup pembelajaran dengan doa. Tahap ini berfungsi untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pecahan sederhana sekaligus memberikan kesempatan kepada guru untuk mengevaluasi hasil

pembelajaran. Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, implementasi media pembelajaran berbasis Quizizz di SD Negeri 5 Songan telah dilaksanakan secara sistematis melalui tahap persiapan, pendahuluan, inti, dan penutup sehingga mampu mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran matematika serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 5 Kegiatan Tanya Jawab dan Penarikan Kesimpulan Pembelajaran

2. Kendala dalam Implementasi Media Pembelajaran berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 5 Songan Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli

Implementasi media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran matematika kelas III SD Negeri 5 Songan belum sepenuhnya

berjalan optimal karena masih ditemukan berbagai kendala yang memengaruhi proses pembelajaran. Meskipun Quizizz mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan meningkatkan keterlibatan siswa sebagaimana dikemukakan oleh Ardiansyah (2022) serta Azzahra dan Pramudiani (2022), pelaksanaannya tetap dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang dapat menghambat efektivitas penggunaan media pembelajaran digital. Temuan ini sejalan dengan pendapat Tafonao (2018), Sitepu (2021), Nurholifah dan Zakia (2023), serta Susanto, Trisiana, dan Mustofa (2025) yang menyatakan bahwa keberhasilan media digital sangat dipengaruhi oleh kesiapan siswa, guru, perangkat, dan lingkungan pembelajaran.

Kendala internal yang ditemukan meliputi kedisiplinan dan fokus siswa, kondisi kesehatan, serta perbedaan kemampuan siswa. Sebagian siswa mengalami kesulitan mempertahankan konsentrasi ketika menunggu giliran menggunakan perangkat sehingga keterlibatan belajar belum merata. Kondisi kesehatan siswa juga memengaruhi kesiapan dan partisipasi mereka

dalam pembelajaran, sedangkan perbedaan kemampuan akademik maupun keterampilan menggunakan teknologi menyebabkan beberapa siswa memerlukan pendampingan lebih intensif dari guru. Temuan ini menunjukkan bahwa kesiapan fisik, mental, dan kemampuan siswa menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan implementasi Quizizz.

Kendala eksternal yang ditemukan mencakup keterbatasan perangkat, kondisi jaringan internet, serta pengelolaan waktu pembelajaran. Jumlah perangkat yang terbatas menyebabkan penggunaan Quizizz harus dilakukan secara bergantian sehingga tidak semua siswa dapat terlibat secara langsung dalam waktu yang sama. Selain itu, gangguan jaringan internet meskipun tidak sering terjadi tetap berpengaruh terhadap kelancaran pembelajaran. Penggunaan Quizizz juga membutuhkan waktu yang lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional karena guru harus mengatur persiapan perangkat, pelaksanaan kuis, hingga pembahasan hasil pembelajaran secara efektif.

Faktor orang tua turut menjadi kendala eksternal yang berpengaruh secara tidak langsung terhadap implementasi Quizizz. Perbedaan kebiasaan belajar dan pengalaman penggunaan teknologi di rumah menyebabkan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis digital menjadi beragam. Siswa yang memperoleh dukungan dan pembiasaan penggunaan teknologi dari orang tua cenderung lebih mudah beradaptasi, sedangkan siswa yang kurang mendapatkan pendampingan memerlukan bimbingan lebih lanjut. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi Quizizz tidak hanya dipengaruhi oleh kondisi di sekolah, tetapi juga oleh dukungan keluarga dalam membentuk kesiapan dan kemandirian belajar siswa.

3. Dampak Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 5 Songan.

Implementasi media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran matematika kelas III SD Negeri 5 Songan memberikan dampak terhadap minat belajar siswa yang ditinjau dari indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan

keterlibatan. Penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan melalui fitur permainan, animasi, musik, skor, serta peringkat yang mendorong siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nurjanah et al. (2022), Tafonao (2018), Azzahra dan Pramudiani (2022), Ardiansyah (2022), serta Yulistiarawati, Umayaroh, dan Linguistika (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dampak positif penggunaan Quizizz terlihat dari meningkatnya rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran matematika berlangsung. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih fokus saat mengerjakan soal, serta lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar maupun diskusi kelompok. Kehadiran unsur gamifikasi membuat pembelajaran matematika terasa lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berusaha memperoleh hasil

terbaik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Quizizz mampu mendukung peningkatan minat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Meskipun demikian, implementasi Quizizz juga menimbulkan beberapa dampak negatif, yaitu keterlibatan siswa yang belum merata, penurunan fokus pada siswa yang menunggu giliran menggunakan perangkat, serta ketergantungan terhadap teknologi dan jaringan internet. Keterbatasan perangkat menyebabkan tidak semua siswa dapat terlibat secara langsung dalam waktu yang bersamaan sehingga perhatian dan partisipasi siswa menjadi berbeda-beda. Oleh karena itu, meskipun Quizizz terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, efektivitas penggunaannya masih dipengaruhi oleh ketersediaan sarana pendukung, kondisi pembelajaran, serta pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana siswa kelas III di SD Negeri

5 Songan dilaksanakan melalui tahap pendahuluan, tahap pelaksanaan (inti), dan tahap penutup yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Penggunaan Quizizz memberikan dampak positif berupa meningkatnya keaktifan, antusiasme, ketertarikan, serta kerja sama siswa dalam pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Meskipun demikian, implementasinya masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat, perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi, dan masih adanya siswa yang kurang fokus selama pembelajaran. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pembagian kelompok, pemberian bimbingan langsung oleh guru, serta pengelolaan pembelajaran yang baik sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung secara efektif dan kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Kementerian Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.

- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi guru penggerak merdeka belajar*. Bumi Aksara.
- National Council of Teachers of Mathematics. (2020). *Principles to actions: Ensuring mathematical success for all*. National Council of Teachers of Mathematics.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn & Bacon.
- Slameto. (2021). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sundayana, R. (2021). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Alfabeta.
- Jurnal :**
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas penggunaan platform Quizizz dalam meningkatkan minat dan pemahaman konsep matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3).
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Juhaeni, J., Pratiwi, N. O. D., Luthfiyah, R., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran e-learning melalui aplikasi Quizizz pada mata pelajaran matematika kelas 5 SD/MI. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(1), 1–14.
<https://doi.org/10.53621/jider.v3i1.107>
- Nurholifah, L., & Zakia, N. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui implementasi Quizizz dalam konteks pendidikan digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 51–61.
- Nurjanah, E., Reynaldi, M. R., Hilmiyah, N., & Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Mutiara Sukabumi. (2022). Analisis minat belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Journal of Elementary Education*, 5.
- Saputra, H. (2024). Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar menurut Jean Piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 701–715.
- Sitepu, E. N. (2021). Media pembelajaran berbasis digital. *Journal Mahesacenter*, 1.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Susanto, C. A., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran Quizizz paper mode dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas III SDN Sambirejo 148 Banjarsari Surakarta. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(2), 760–769.
<https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.6811>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model pembelajaran aktif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228.

<https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>

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>