

## **PEMBELAJARAN MATEMATIKA STATISTIK BERBANTUAN WEBSITE GOOGLE SITES (QUIZIZZ) DI KELAS V SDN 1 TAMANWINANGUN**

Nurhayati<sup>1</sup>, Muhammad Irfan<sup>2</sup>, Istiqomah<sup>3</sup>, Anissa Ulfa Diana<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,  
Yogyakarta,

<sup>1</sup>nurhayatirokhmat@gmail.com, <sup>2</sup>muhammad.irfan@ustjogja.ac.id,  
<sup>3</sup>ainiistiqomah07@gmail.com, <sup>4</sup>anissaulfadiana@gmail.com

### **ABSTRACT**

*In statistical material in grade 5 mathematics, students still experience difficulties, especially in terms of presenting data. Therefore, a learning method is needed that can help students overcome their difficulties in presenting statistical data. One alternative that can be done by the teacher is the presentation of learning media using the Google Sites Website (Quizizz). This study used descriptive qualitative method. The research data were obtained from school principals, teachers and students. Data collection techniques in this study were obtained through observation and interviews. Data analysis was carried out by (1) data reduction; researchers carry out the process of selecting or selecting, focusing or centralizing, simplifying, and abstracting from all types of information that support research data. (2) Data presentation; A collection of information that enables the researcher to draw conclusions and take action. (3) Drawing conclusions; The researcher must strive to understand the data under scrutiny, thoroughly and in depth. The evaluation technique used to check the validity of the data is triangulation. The triangulation used is source triangulation and method triangulation. The results of this study indicate that (1) The use of the google sites website (quizizz) can make students active in learning Mathematics Statistics in data presentation material in grade 5. (2) Google site-assisted website media can help students repeat lessons without being bound by time and place. (3) Embedding Quizizz in evaluation exercises on Google Sites can improve students' ability to present statistical data.*

*Keywords: website google sites, mathematics statistics, quizizz*

### **ABSTRAK**

Dalam materi statistik pada mata pelajaran matematika kelas 5, siswa masih mengalami kesulitan terutama dalam hal menyajikan data. Oleh karena itu maka diperlukan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa mengatasi kesulitannya dalam menyajikan data statistik. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru adalah penyajian media pembelajaran dengan menggunakan *Website Google Sites (Quizizz)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) di kelas V SD Negeri 1 Tamanwinangun. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data penelitian ini diperoleh dari kepala sekolah, guru dan peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui

observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan (1) Reduksi data; peneliti melaksanakan proses seleksi atau pemilihan, pemfokusan atau pemusatan, penyederhanaan, dan pengabstraksian dari semua jenis informasi yang mendukung data penelitian. (2) Penyajian data; Kumpulan informasi yang memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. (3) Penarikan kesimpulan; Peneliti harus berusaha untuk memahami data yang diteliti dengan cermat, menyeluruh, dan mendalam. Teknik evaluasi yang digunakan mengecek keabsahan data adalah triangulasi. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi metode. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Penggunaan website google sites (quizizz) dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran Matematika Statistik pada materi penyajian data di kelas 5. (2) Media website berbantuan google site dapat membantu siswa mengulang pelajaran tanpa terikat waktu dan tempat. (3) Penyematan Quizizz pada latihan evaluasi di Google Sites dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyajikan data statistik.

Kata Kunci: Website Google sites, Matematika Statistik, Quizizz.

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran sebagai proses komunikasi dua arah berlangsung antara guru dan siswa. Guru sebagai pengajar, siswa sebagai pembelajar. Peran guru dalam pembelajaran tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga membimbing dan memberikan kesempatan belajar agar proses pembelajaran lebih relevan. "Pembelajaran" (Faizah, 2020) dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dikonstruksi oleh guru untuk mengembangkan berpikir kreatif, yang meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan meningkatkan kemampuannya untuk berhasil menguasai materi.

Proses dalam pembelajaran membutuhkan media pembelajaran

untuk menunjang proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk merangsang minat dan keinginan siswa untuk belajar. Ketika media yang digunakan bersifat statis dan hanya menggunakan gambar, maka proses belajar mengajar terkesan kaku dan tidak bernyawa. Dengan adanya fenomena pembelajaran saat ini, guru harus senantiasa berpikir kreatif dalam merangkai media pembelajaran untuk membangkitkan minat belajar siswa. Hasil pemikiran kreatif tersebut salah satunya adalah terciptanya media pembelajaran yang interaktif (Ponza et al., 2018).

Media pembelajaran adalah perantara atau penyampai pesan yang dirancang khusus untuk

mencapai tujuan pembelajaran, dan sebagai alat untuk kegiatan belajar mengajar, digunakan untuk komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. (Fitroh et al., 2018). Adapun media pembelajaran interaktif dalam matematika SD berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Matematika di sekolah adalah matematika yang disusun dan diadaptasi sesuai dengan tahap perkembangan intelektual siswa, dan matematika merupakan salah satu ilmu yang digunakan sebagai sarana untuk menumbuhkembangkan kemampuan berpikir siswa. Ada sedikit perbedaan antara matematika sebagai ilmu alam dan matematika sekolah. Perbedaannya terletak pada bentuk ekspresi, cara berpikir, batas alam semesta, dan tingkat abstraksi (Muslihatun et al., 2019).

Media pembelajaran yang interaktif adalah jenis media yang menarik bagi siswa pada era sekarang ini. Media pembelajaran interaktif ini dapat mendorong siswa untuk belajar dari dua sisi. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa adalah pembelajaran berbasis web.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis web dapat mendukung proses dan hasil pembelajaran secara positif (Rahmadani et al., 2018). Salah satu media pembelajaran web interaktif yang dapat diterapkan adalah Google Sites. Dengan menggunakan akun Google, Anda dapat menggunakan halaman Google secara interaktif. Menurut penelitian (Sastrawan, 2021), penggunaan media pembelajaran berbasis web efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga sesuai dengan penelitian (Aini & Relmasira, 2018) yang menyatakan bahwa website Google memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di dalam dan di luar kelas, didukung oleh jaringan internet yang semakin meningkat. Google Sites merupakan produk Google yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran e-learning berbasis web (Taufiq et al., 2021).

Dalam materi statistik pada mata pelajaran matematika kelas 5, siswa masih mengalami kesulitan terutama dalam hal menyajikan data. Oleh karena itu maka diperlukan metode pembelajaran yang dapat

membantu siswa mengatasi kesulitannya dalam menyajikan data statistik. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru adalah penyajian media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif sangat diminati saat ini. Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Data adalah informasi aktual yang dapat diakui kebenarannya. Data tersebut belum final dan harus diproses. Pengolahan data ini ditampilkan sebagai hasil akhir yang valid. Membaca data adalah tentang melihat dan memahami apa yang tertulis, sedangkan menafsirkan kata-kata adalah tentang mendapatkan makna dengan menerapkan apa yang tersirat daripada apa arti kata itu. Untuk dapat menginterpretasikan data, siswa terlebih dahulu harus mampu membacanya. Menafsirkan data membutuhkan kemampuan untuk menjelaskan notasi data dan apa yang tersirat dengan menyuarakan pendapat seseorang berdasarkan data yang ada atau prediksi data.

Penggunaan quizizz yang disematkan di media pembelajaran Google Sites di menu simulasi penilaian, diharapkan dapat

mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika khususnya materi penyajian data siswa pada siswa kelas V yang berjumlah 22 siswa yang semula 18 siswa yang masih belum memahami dan menyajikan data dengan baik. Hal ini terbukti pada saat siswa kelas 5 mempresentasikan data pekerjaan orang tuanya. Data yang terkumpul sudah dapat disajikan ditampilkan dalam berbagai format grafik namun belum disajikan dengan benar

Tujuan penggunaan media Google Sites dengan menyematkan quizizz ke dalam simulasi penilaian pembelajaran adalah untuk membantu peserta lebih memahami secara mendalam mengenai penyajian data sehingga dapat disajikan dan dibaca secara efektif. Penggunaan media ini dianggap sebagai salah satu cara termudah untuk membuat informasi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini juga merupakan salah satu upaya untuk mendukung sekolah digital. Siswa diharapkan mampu menyajikan data secara detail sebagai sumber untuk menyajikan, membaca dan menginterpretasikan data.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif ini adalah untuk mengumpulkan dan mendeskripsikan secara sistematis fakta, situasi, variabel, dan fenomena yang berkaitan dengan pembelajaran statistika di Sekolah Dasar (SD) yang didukung oleh website Google Sites (Quizizz). Metode kualitatif adalah metode penelitian dimana peneliti menjadi alat utama dan untuk mempelajari keadaan objek alami, dan hasil penelitian kualitatif ini lebih menekankan pentingnya daripada generalisasi (Dewantara & E-mail, 2011).

Lokasi penelitian SDN 1 Tamanwinangun. Periode penelitian adalah dari tanggal 3 April 2023 sampai dengan 27 Mei 2023. Dalam penelitian, sumber data adalah subjek penelitian dari mana data berasal. Menurut Arikunto (dalam Aprilia, 2020), sumber data berarti entitas dari mana data berasal. Sumber data adalah perilaku yang diperoleh dari wawancara yang diperoleh dengan observasi (sumber data peristiwa situasi).

Sumber data berasal dari dokumen yang diperoleh dari instansi terkait. Menurut Lofland (Krisdiana et al., 2014), sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya merupakan data tambahan seperti dokumen. Sumber data adalah subjek dari mana data berasal berasal dari: 1) Sumber data berupa manusia: kepala sekolah, guru, dan siswa. 2) Survei dan wawancara sumber data untuk analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif. 3) Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Instrumen penelitian pembelajaran Matematika statistik berbantuan website google sites (quizizz) di Sekolah Dasar sebagai berikut: (1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran matematika statistik di kelas 5 SD; (2) Media apa saja yang sudah digunakan guru dalam pembelajaran Matematika statistik ; (3) Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang biasa digunakan; (4) Media pembelajaran berbantuan google sites (quizizz) apakah bisa menjadi solusi kendala materi statistik penyajian data di kelas 5 SD?

Analisis data dilakukan dalam tiga tahap: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penyimpulan data (Shidiq & Choiri, 2019). Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang menajamkan, menyeleksi, memfokuskan, mereduksi, dan mengorganisasikan data sehingga dapat ditarik kesimpulan akhir. Dalam penelitian kualitatif, data disajikan dalam bentuk uraian singkat, hubungan antar kategori, dan sebagainya. Miles dan Huberman (Nugrahani, 2014) mencatat bahwa penyajian data dalam penelitian kualitatif seringkali menyertakan teks naratif. Kesimpulan data mengacu pada sifat penyajian data, disusun dalam bentuk pernyataan kalimat pendek, tetapi memiliki implikasi yang luas.

Peneliti menggunakan triangulasi untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini. Dalam triangulasi peneliti menjalankan data dan menguji reliabilitas data. Cara pengecekan kehandalan data menggunakan teknik pengumpulan data dari berbagai sumber. Peneliti menggunakan triangulasi sumber dan metode (Nugrahani, 2014).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Kegiatan observasi dilakukan saat pembelajaran matematika materi statistik atau penyajian data di kelas 5 SD, Kompetensi Dasar 3.8 Menjelaskan penyajian data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis, Indikator 3.8.2 Menyajikan data yang berkaitan dengan nilai ulangan matematika dari siswa kelas 5. Berdasarkan observasi tersebut, diperoleh data dari 22 siswa sebanyak 4 peserta didik sudah dapat menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram batang, diagram garis, dan diagram gambar. Sedangkan 8 siswa baru dapat menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram daftar dan diagram gambar. 10 siswa baru dapat menyajikan data dalam bentuk tabel dan diagram gambar saja. Jadi persentase ketrampilan siswa dalam menyajikan data dalam bentuk diagram belum merata. Siswa yang sudah mampu menyajikan data secara baik ada 18,18%. Siswa yang cukup menguasai penyajian data ada 36,36% dan siswa yang masih kurang dalam menyajikan data ada 45,45%.

Bentuk dari penyajian data yang disajikan oleh siswa adalah: 1) diagram garis. Ini digunakan untuk menggambarkan kondisi berkelanjutan atau persisten dan untuk membuat grafik garis. 2) Grafik tabular atau diagram grafik. Seperti halnya diagram garis, diagram grafik memiliki karakteristik khusus ketika variabel menampilkan data dalam bentuk kategori atau atribut. 3) Piktogram atau diagram gambar adalah diagram yang berbentuk gambar, dimana setiap gambar dapat dijadikan satu kesatuan. Misalnya, 1 orang mewakili 1000 jiwa. 4) Histogram (diagram batang). Grafik yang menampilkan data dalam bentuk distribusi frekuensi. Sumbu vertikal merepresentasikan frekuensi dan sumbu horizontal merepresentasikan batas interval kelas (Putra & Syarifuddin, 2019).

Selama ini guru mengajar dengan cara klasikal dan belum mengoptimalkan penggunaan media yang menarik. Guru menggunakan baru menggunakan gambar dalam media pembelajaran. Selanjutnya, siswa tidak terlibat langsung dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah pembelajaran. Selain faktor tersebut. Di kelas 4, siswa mengalami

keterlambatan dalam menerima materi yang belum lengkap. Hal ini dikarenakan siswa belajar secara daring (dalam jaringan) karena adanya pembatasan kehadiran (PTM Terbatas). Pandemi Covid-19 telah membatasi PTM sehingga menyebabkan keterlambatan belajar siswa (Waryana, 2021).

Permasalahan yang ada mendorong guru untuk berinovasi dalam merancang konten pembelajaran secara kreatif untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang cepat dan menyenangkan bagi siswanya. Hal ini menciptakan pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif didukung oleh kombinasi e-learning dan pembelajaran tradisional. Pembelajaran ini juga membutuhkan media yang interaktif. Kombinasi pembelajaran ini disebut juga blended learning. Blended learning (Widiara, 2018) adalah sistem pembelajaran yang memadukan pembelajaran tatap muka (tatap muka/tradisional) dan pembelajaran daring (menggunakan fasilitas/media internet). Media interaktif dalam proses belajar mengajar adalah produk atau layanan digital (multimedia) yang diberikan guru kepada siswa melalui penyajian konten pembelajaran seperti teks,

gambar bergerak atau animasi, video, audio, bahkan video game. Pemanfaatan produk dan layanan digital (multimedia) diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi siswa, eksplorasi dan pemahaman tentang apa yang diajarkan guru (Putera Permana & Nourmavita, 2017).

Penggunaan media interaktif adalah untuk meningkatkan pemahaman keterampilan siswa dalam menyajikan grafik data menggunakan media website. Situs web adalah kumpulan halaman dalam domain yang berisi berbagai informasi bagi pengguna internet untuk dibaca dan dilihat melalui mesin pencari. Pada umumnya informasi yang dapat dimuat dalam suatu website meliputi gambar, ilustrasi, video, teks, dan lain-lain, dan tujuannya bermacam-macam. Kendaraan situs web pilihan adalah Google Sites. Ini termasuk halaman Google tempat guru dapat memasukkan atau memodifikasi konten pembelajaran yang menarik (Azkiya & Suryaman, 2021).

Media ajar Google Sites dibuat dengan beberapa konten. 1) Google Sites menyediakan tombol navigasi bergantung pada kontennya. 2) Konten tombol navigasi dapat dibuat

oleh guru. Dalam pembelajaran statistika, guru menginput isi menu, tujuan pembelajaran, dan bahan ajar, serta melakukan simulasi dalam Quizizz. 3) Masukkan konten Anda dan Situs Google Anda akan dipublikasikan. 4) Tautan publik akan dibagikan kepada siswa melalui grup WA dan Google Classroom. 5) Selanjutnya siswa mengakses link gadget Android. Setelah penonaktifan Google Sites selesai. Guru dapat memasukkan media pembelajaran sesuai menu yang ada di website Google. Karena penelitian ini berfokus pada menu simulasi rating. Guru kemudian menyiapkan media simulasi penilaian. Media simulasi evaluasi yang digunakan adalah Quizizz. Berikut langkah-langkah membuat kuis atau game edukasi: Sebelumnya, guru sudah memiliki akun Quizizz sebagai Theacer dan melakukan hal berikut: 1) Klik Buka Pembuat Kuis. 2) Klik Buat Pertanyaan Baru untuk mulai membuat pertanyaan Anda. 3) Anda akan diarahkan ke halaman seperti di bawah ini. Berikan detail yang diperlukan saat meminta opsi 1, opsi 2, opsi 3, dll. 4) Untuk menghapus pilihan Anda, cukup tekan ikon tempat sampah. Untuk melakukannya dengan benar, klik tanda centang di



sebelah kiri hingga berubah menjadi hijau. Tambahkan opsi respons dan atur waktu respons. Nilai yang mungkin adalah 5, 10, 15, 20, dst. (dalam detik). 5) Klik Simpan setelah semuanya selesai. 6) Ajukan pertanyaan sebanyak yang Anda suka. Jika ya, klik Selesai Kuis, masukkan nilai dan pilih mata pelajaran yang relevan. Nilai: Jika Anda seorang siswa, silakan pilih nilai Anda dan mata pelajaran terkait: Silakan pilih konten kuis.

Untuk memainkan kuis untuk siswa, kunjungi [join.quizizz.com](https://join.quizizz.com) dan klik ikon gabung. Siswa memasuki permainan kuis dan memasukkan kode permainan. Siswa kemudian dapat mengikuti kuis. Siswa harus memperhatikan ketepatan waktu dan tanggapan. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dapat melanjutkan permainan ke level berikutnya. Di Google Sites, tautan Quizizz disertakan dalam menu simulasi konten atau peringkat. Tujuannya adalah agar siswa dapat mempelajari materi secara menyeluruh dan berulang-ulang. Quizizz (Hidayati & Aslam, 2021) adalah aplikasi yang digunakan untuk menilai hasil belajar dan dapat digunakan untuk mengolah masalah

pembelajaran dalam bentuk permainan bermusik yang meningkatkan semangat siswa dalam pemecahan masalah. Pertanyaan kuis (Sari, 2020), di sisi lain, dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan, sehingga mengembangkan kemampuan yang lebih berkembang untuk mengungkapkan ide dan konsep, serta secara alami membantu siswa dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan aktivitas belajar, dampak yang lebih besar, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Simulasi penilaian yang berjalan berulang kali membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana data ditampilkan dalam bagan daftar, tabel, garis, dan gambar. Data menunjukkan bahwa 16 siswa mampu menyajikan data dalam bentuk daftar, tabel, gambar, diagram batang dan garis dengan baik, serta penyajian data yang terbaca dan akurat. Empat peserta berhasil dan dapat menampilkan data dalam bentuk daftar, tabel, angka, batang, dan grafik garis, tetapi hasilnya tidak terlalu tepat. Dua siswa yang tersisa dapat merepresentasikan data secara

memadai dalam bentuk daftar, tabel, angka, grafik batang dan garis. Tampilan data sulit dibaca dan kurang akurat. Oleh karena itu persentase kemampuan siswa dalam menyajikan data dalam bentuk grafik tidak merata. 72,72% siswa menguasai penyajian data sangat baik. 18,18% siswa pandai menyajikan data, dan 9,1% siswa masih kurang baik dalam menyajikan data.

Media pembelajaran Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam penguasaan materi penyajian data. Media Quizizz yang dibuat dan didukung oleh aplikasi ini adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi Quizizz yang disematkan pada media web Google Sites menawarkan keunggulan mudah digunakan tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi juga sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Misalnya, kami memiliki data dan perhitungan statistik tentang kinerja siswa, yang hasilnya dapat menggambarkan seberapa baik siswa memahami konten, dan nantinya dapat digunakan untuk menilai pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini menambah warna baru pada penilaian guru dan menciptakan pola belajar yang menyenangkan bagi

siswa. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian (Baei et al., 2021) (Supriadi et al., 2021), (Al Mawaddah et al., 2021)). Quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan konsentrasi siswa, meningkatkan semangat belajar, dan target hasil belajar meningkat.

Aplikasi Quizizz ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik. Tidak hanya itu, aplikasi Quizizz ini juga dapat ditambahkan berupa materi pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran, gambar maupun musik. Quizizz sendiri dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dijalankan menggunakan perangkat elektronik apapun yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan menggunakan aplikasi tersebut proses pembelajaran akan berjalan kondusif, menarik, dan menyenangkan. Beberapa riset menyebutkan bahwa Penggunaan

media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfera Bekti Susanti, 2020) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ju et al., 2018) menyimpulkan bahwa menggunakan Quizizz membuat peserta didik lebih tertarik belajar dan lebih berpusat pada materi yang disampaikan. Begitupun hasil penelitian yang dilakukan oleh (Panggabean & Harahap, 2020) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dalam penggunaan media kuis interaktif Quizizz lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media kuis interaktif Quizizz.

#### **D. Kesimpulan**

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang berupa website, Google Sites (quizizz) merupakan salah satu solusi dari permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika pada materi statistik mengenai penyajian data. Memang tidak terlalu

sulit bagi siswa untuk merepresentasikan atau menyajikan data dalam berbagai bentuk diagram, namun penyajian tersebut belum dapat dibaca secara valid atau akurat.

Penguatan materi dengan simulasi asesmen dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kemampuannya merepresentasikan data dalam berbagai format grafik. Quizizz yang disematkan di google sites dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Bentuk kuis ini memungkinkan siswa bersaing satu sama lain untuk mendapatkan nilai bagus. Dengan demikian, simulasi penilaian berbasis kuis secara tidak langsung merangsang minat siswa untuk bekerja dengan materi statistik matematika untuk mempresentasikan data.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V Sd. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–7. <https://doi.org/10.32832/Educate.V6i2.4891>
- Aini, Q., & Relmasira, S. C. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis

- Kontekstual Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Sd. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 8285(November), 124–132.
- 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>
- Aprilia, R. Z. (2020). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Aktifitas Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Masa Pandemi Covid-19 Kelas V Sekolah Dasar Negeri 44/X Rantau Rasau. In *Uin Sutha Jambi* (Vol. 43, Issue 1). Uin Sutha Jambi.
- Baei, I., Google, B., & Dan, S. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (Baei) Berbantuan Google Slide Dan Quizizz. 1(4).
- Dewantara, K. H., & E-Mail, S. (2011). Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan. *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 11(2), 173–179. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v11i2.2210>
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Fitroh, S. F., Jannah, R., Fajar, Y. W., Nisaâ, T. F., & Karim, M. B. (2018). Penggunaan Metode Iqro' untuk Anak Usia Dini. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 1(1), 15-26. Retrieved from: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eceji/article/view/23986>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Ju, S. Y., Adam, Z., & Others. (2018). Implementing Quizizz As Game Based Learning In The Arabic Classroom. *European Journal Of Social Science Education And Research*, 5(1), 194–198.
- Krisdiana, I., Apriandi, D., & Setiansyah, R. K. (2014). Analisis Kesulitan Yang Dihadapi Oleh Guru Dan Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Matematika (Studi Kasus Eks-Karesidenan Madiun). *Jipm (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 3(1). <https://doi.org/10.25273/jipm.v3i1.492>
- Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Narendra, R., & Hasaleh, L. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Media Pembelajaran Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22.
- Nugrahani, F. (2014). Metode Penelitian Kualitatif. In *Buku* (Vol. 1, Issue 1). [Http://EJournal.Usd.Ac.Id/Index.Php/Lit%0ahttp://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jpdpb/Article/Viewfile/11345/10753%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Sbspro.2015.04.758%0awww.losrjournals.Org](http://EJournal.Usd.Ac.Id/Index.Php/Lit%0ahttp://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jpdpb/Article/Viewfile/11345/10753%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Sbspro.2015.04.758%0awww.losrjournals.Org)
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz. *Mes: Journal Of Mathematics Education And Science*, 6(1), 78–83
- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Medeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.33369/Pgsd.10.2.79-85>
- Ponza, J. R., Nyoman Jampel, I., & Komang Sudarma, I. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. In *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 6, Issue 1).
- Putra, R. P., & Syarifuddin, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Penyajian Data Berbasis Pendidikan Karakter Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 264–270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.1>
- Rahmadani, H., Roza, Y., & Murni, A. (2018). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Matematika Berbasis Teknologi Informasi (TI) Di SMA IT Al Bayyinah Pekanbaru. In *Journal For Research In Mathematics Learning* P (Vol. 1, Issue 1).
- Sari, E. M. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi Melalui Media Quizizz Kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021. *Dimensi Pendidikan*, 16(2), 73–84.
- Sastrawan, H. R. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Google Sites Berbasis Ensiklopediamateri Teks Eksplanasi Kelas VIII SMP. *Seminar Nasional Saga*, 3(1), 137–144. [Http://Seminar.Uad.Ac.Id/Index.Php/Saga/Index](http://Seminar.Uad.Ac.Id/Index.Php/Saga/Index)
- Shidiq, U., & Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan. In *Journal Of Chemical Information And Modeling* (Shidiq, U., Vol. 53, Issue 9).
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/Apsmi.V5i1.101>
- Susanti, A. B. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas

VI SdNegeri Kesongo 01 Kab  
upaten Semarang. 73–82.

- Taufiq, I., Istiqomah, & Rikani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Pada Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel ( Spltv ). *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (6th Senatik) Program Studi Pendidikan Matematika Fpmipati-Universitas PGRI Semarang*, 54–61.
- Waryana, S. V. 1 M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Google Sites Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS. *Edutech; Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(3), 2013–2015.  
<https://doi.org/10.51878/Edutech.V1i3.712>
- Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Purwadita*, 2(2), 50–56.