

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Aprilla Putri^{1*}, Machrani Adi Putri Siregar²

^{1,2}Prodi Pendidikan Matematika, FITK, UIN Sumatera Utara, Medan, 2022, Indonesia
e-mail: ^{1*}aprilla0305202063@uinsu.ac.id, ²machraniadiputri@uinsu.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diserahkan: 01-08-2024; Direvisi: 20-08-2024; Diterima: 07-09-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa pada materi perpangkatan dan bentuk akar di SMP Swasta Muhammadiyah 48 Medan. Latar belakang penelitian ini berfokus pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh banyak siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental design* yaitu *one gruppretest posttest design* di mana sampel terdiri dari 50 siswa yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada minat dan hasil belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *Quizizz* yaitu skor rata-rata minat belajar matematika setelah penggunaan aplikasi *Quizizz* sebesar 76,54 dengan nilai gain berada pada kategori sedang 0,448 dan skor rata-rata hasil belajar matematika setelah penggunaan aplikasi *quizizz* sebesar 78,60 dengan nilai gain berada pada kategori sedang 0,478 . Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,001 menandakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui aplikasi *Quizizz*, terbukti mampu membuat pembelajaran matematika lebih menarik, menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: Efektifitas; *Quizizz*; minat dan hasil belajar

Abstract: This research aims to determine the effectiveness of using the *Quizizz* application on students' interest and learning outcomes in mathematics on exponents and root forms at Muhammadiyah 48 Medan Private Middle School. The background to this research focuses on the low interest and learning outcomes of students in mathematics subjects, which are often considered difficult and boring by many students. The method used is quantitative with a pre-experimental research design, namely one group pretest posttest design where the sample consists of 50 students selected using total sampling techniques. The results of the research show that there is a significant increase in student interest and learning outcomes after using the *Quizizz* application, namely scores The average interest in learning mathematics after using the *Quizizz* application is 76.54 with a gain value in the medium category of 0.448 and the average score for learning mathematics after using the *Quizizz* application is 78.60 with a gain value in the medium category 0.478. The paired sample t-test produced a significance value of less than 0.05, namely 0.001, indicating that the use of the *Quizizz* application was effective in increasing students' interest and learning outcomes in mathematics. So it can be concluded that the integration of technology in learning, especially through the *Quizizz* application, has been proven to be able to make mathematics learning more interesting, fun and interactive, thereby increasing students' interest and learning outcomes in mathematics.

Keywords: Effectiveness; Interests; Learning Outcomes

Kutipan: Putri, Aprilla., Siregar, Machrani Adi Putri., 2024. Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol.10 No.2, (753-762). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i2.6573>



Pendahuluan

Matematika menjadi salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting pada setiap jenjang pendidikan dan dijadikan sebagai mata pelajaran wajib (Mawaddah, I & Fitriani,S.P :2022). Matematika juga merupakan ratu kehidupan dimana konsep matematika banyak dimanfaatkan dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari selain daripada memecahkan masalah matematika juga memiliki peran untuk mendukung kemajuan teknologi yang nantinya berefek pada kemajuan pendidikan. Alasan mengapa mata pelajaran matematika harus diajarkan kepada siswa dengan tujuan dapat mengembangkan kemampuan befikir yang logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Pembelajaran matematika juga bertujuan siswa memperoleh,mengelola serta menggunakan pengetahuan tersebut dalam menghadapi perubahan yang terus berlangsung dan selaras dengan perkembangan zaman yang semakin maju(Purwanto:2019).

Minat belajar menurut Aldelfer dalam Achru(2019:208) adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin. Sedangkan Laras dan Rifai (2019:125) menyebutkan minat belajar merupakan keinginan(dorongan) yang dimiliki individu yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang akan di capai secara maksimal.Namun pada realitanya banyak siswa-siswi yang tidak menyukai mata pelajaran matematika dan seringkali menjadi momok sebab sulitnya ketika memahami konsep matematika(Irmayanti dan Danial,2019). Pandangan dan pengalaman belajar matematika yang kurang menyenangkan ini membentuk persepsi negatif siswa mengenai matematika. Ini kemudian akan berdampak pada minat belajar siswa. Saat minat belajar rendah, hal itu akan menghambat kemauan siswa untuk memahami matematika. Ketika seseorang siswa belajar tanpa minat dengan minat yang rendah sehingga mereka cenderung cepat bosan, kurang memiliki inisiatif untuk memahami materi (Zebua & Harefa, 2022). Tanpa minat belajar, siswa kehilangan motivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar, minat memiliki peran krusial karena tanpa minat, siswa akan kesulitan menyelesaikan tugas-tugas belajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SMP Swasta Muhammadiyah 48 Medan, ditemukan bahwa siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran sedang berlangsung, terutama pada jam pembelajaran matematika. Beberapa siswa bahkan tidak menunjukkan minat untuk mengikuti pelajaran, lebih suka berbicara dengan teman sebangku, dan beberapa siswa meminta diadakan jam kosong saat pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika bahwa minat belajar siswa masih rendah hal ini dibuktikan saat pembelajaran sedang berlangsung keaktifan siswa sangat kurang aktif hanya mengandalkan guru saja tanpa ada usaha untuk memperbaiki minat belajar, serta siswa menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang susah dipahami.

Menurut pendapat Setiawan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar(Setiawan,2021).Sedangkan menurut (Soebandi,2016) hasil belajar adalah perubahan pola perilaku dan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah belajar yang berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan pencapaian kompetensi siswa yang dapat diukur atau dinilai selama mengikuti proses pembelajaran.Hasil belajar mencakup pemahaman, pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperoleh oleh siswa dari proses belajar yang dilalui dan menjadi indikator penting dalam menentukan pemahaman siswa selama mengikuti

pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah pencapaian belajar siswa untuk mengukur seberapa besar pemahaman melalui latihan dan tes evaluasi belajar

Berhubungan pada hasil belajar dalam hasil survei PISA menyebutkan bahwa peringkat pendidikan di Indonesia khususnya matematika mendekati urutan terakhir dari peringkat pendidikan di negara lain. Dalam PISA peringkat Indonesia dalam matematika dilaporkan lebih rendah dibandingkan negara lain, hasil penelitian PISA Indonesia menduduki peringkat yang kurang membanggakan. tahun 2012 Indonesia peringkat 64 dari 65 negara dengan skor 375, dan tahun 2015 Indonesia peringkat 63 dari 70 negara dengan skor 386 Sedangkan hasil laporan PISA terakhir tahun 2018 khususnya bidang matematika, Indonesia menduduki peringkat 72 dari 79 negara dengan skor 379. Selain itu, penilaian TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Research*) yang dilakukan pada tahun 2015 menunjukkan prestasi matematika siswa Indonesia menduduki peringkat ke-46 dari 51 negara dengan skor 397.

Berdasarkan observasi peneliti hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan saat pemberian soal latihan rata-rata nilai siswa 70% masih dibawah standart kriteria ketuntasan minimal(KKM) dimana standart KKM yang harus dipenuhi yaitu sebesar 75.

Dari uraian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar memiliki kaitan yang erat dengan hasil belajar, jika minat belajar siswa tinggi maka berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Apabila siswa memiliki minat belajar yang baik maka motivasi untuk mempelajari mata pelajaran tersebut menjadi besar sehingga hasil belajar yang dihasilkan menjadi baik begitupun sebaliknya. Untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang baik salah-satunya dengan menumbuhkan minat belajar siswa (Zagoto, 2022). Dari hasil observasi dan wawancara maka kita simpulkan bahwa minat belajar dan hasil belajar siswa masih rendah.

Di ranah pendidikan, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat terkait dengan perkembangan teknologi. Kemajuan zaman yang semakin canggih terutama dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) begitu banyak memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia. Selain itu IPTEK juga berpengaruh besar kepada dunia pendidikan. Tantangan zaman memaksa sektor pendidikan untuk meningkatkan standar pendidikan. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui berbagai cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini menjadi sebuah hal tantangan besar bagi seorang guru agar terus bisa *upgrade* kompetensi mengajar terutama pada tantangan pembelajaran era digital sekarang.

Guru merupakan fasilitator, pembimbing dan pendorong bagi siswa untuk giat dalam belajar oleh sebab itu perlu adanya alternatif pengembangan media pembelajaran agar menciptakan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan serta tidak monoton untuk menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dalam proses kegiatan belajar karena media sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah Aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif selain itu *Quizizz* bisa menerapkan game sambil belajar. Menurut Purba, *Quizizz* adalah sebuah aplikasi pendidikan dengan konsep permainan, membawa pengguna ke dalam suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019:5). Siswa dapat mengerjakan soal latihan didalamnya sehingga hal ini memotivasi mereka untuk meningkatkan minat belajar. *Quizizz* bisa menjadi pilihan alternatif untuk media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi para siswa dan hasil belajar mereka pun meningkat (Aini, 2019).

Kelebihan *Quizizz* untuk minat dan hasil belajar matematika adalah pembelajaran menjadi menyenangkan dimana siswa disajikan dengan fitur-fitur menarik yang tersedia di *Quizizz* diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan proses pembelajaran. Didalam *Quizizz* juga siswa dapat

melihat peringkat pengerjaan benar soal yang mereka kerjakan dengan hal ini maka siswa dapat bersaing serta memotivasi belajar untuk meraih peringkat tertinggi. Dengan menggunakan *Quizizz* maka pendidik dapat membuat soal matematika dengan bentuk games sehingga siswa saat belajar matematika menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan maka dengan penggunaan *Quizizz* diharapkan dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Hasil penelitian sebelumnya mendukung penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa (mulyati,2020)

Mengingat pentingnya pelajaran matematika, guru dituntut harus memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan berbagai jenis media pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pembaruan yang mampu lebih dalam membahas mengenai topik pembahasan dengan judul “**Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Perpangkatan dan Bentuk Akar Di SMP Swasta Muhammadiyah 48 Medan**”.

Metode

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP Muhammadiyah 48 Medan dengan waktu penelitian pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IX SMP Swasta Muhammadiyah 48 Medan berjumlah 2 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling sebanyak 50 sampel siswa. Adapun materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu Perpangkatan dan Bentuk Akar. Desain penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan *One Group Pretest Posttest Design*, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada suatu subyek yaitu siswa. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas tanpa menggunakan kelas pembanding. Adapun tabel desain sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian Kuantitatif

Model Desain Penelitian			
Kelas	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen	O ₁	T	O ₂

Keterangan:

O₁ : Tes Awal (*Pre-Test*)

T : Perlakuan (Treatment) dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*.

O₂ : Tes Akhir (*Post-Test*)

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen angket minat belajar dan tes hasil belajar. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis data deskriptif dan analisis statistik inferensial serta pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t yaitu Paired Sampel T-Test.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum instrumen digunakan pada penelitian terlebih dahulu instrumen harus diuji cobakan pada responden yang bukan dari kelas penelitian untuk diuji validitas dan reliabilitasnya. Apabila instrumen tersebut dinyatakan valid dan reliable maka instrumen

tersebut layak digunakan untuk penelitian. Adapun Hasil uji validitas dan uji uji reabilitas sebagai berikut:

Table 2. Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar

Correlations			
No Item Pernyataan	Pearson Correlation	R_{tabel} Sign 0,05 atau 5%	Keterangan
P1	0,48	0,361	Valid
P2	0,5	0,361	Valid
P3	0,48	0,361	Valid
P4	0,499	0,361	Valid
P5	0,452	0,361	Valid
P6	0,56	0,361	Valid
P7	0,418	0,361	Valid
P8	0,404	0,361	Valid
P9	0,51	0,361	Valid
P10	0,43	0,361	Valid
P11	0,73	0,361	Valid
P12	0,75	0,361	Valid
P13	0,743	0,361	Valid
P14	0,587	0,361	Valid
P15	0,3981	0,361	Valid
P16	0,732	0,361	Valid
P17	0,732	0,361	Valid
P18	0,368	0,361	Valid
P19	0,428	0,361	Valid
P20	0,743	0,361	Valid

Teruji bahwa 20 item pernyataan angket valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}(0,361)$ sehingga dapat digunakan untuk mengukur minat belajar matematika siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Hasil Belajar

Correlations			
No Item Pernyataan	Pearson Correlation	R_{tabel} Sign 0,05 atau 5%	Keterangan
P1	0,42	0,361	Valid
P2	0,62	0,361	Valid
P3	0,57	0,361	Valid

P4	0,48	0,361	Valid
P5	0,615	0,361	Valid
P6	0,51	0,361	Valid
P7	0,48	0,361	Valid
P8	0,52	0,361	Valid
P9	0,52	0,361	Valid
P10	0,519	0,361	Valid

Teruji bahwa 10 item soal dinyatakan valid karena $t_{hitung} > t_{tabel}(0,361)$ sehingga dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Reabilitas Minat Belajar

Reability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
.875	20

Diperoleh hasil reabilitas nilai *Cronbach's Alpha sebesar 0,875* dimana $0,875 > 0,60$ dari 20 item pernyataan angket minat belajar dapat disimpulkan memiliki tingkat reabilitas tinggi sehingga dapat digunakan untuk mengukur minat belajar matematika siswa.

Tabel 5. Hasil Uji Reabilitas Hasil Belajar

Reability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
.705	10

Diperoleh hasil reabilitas nilai *Cronbach's Alpha sebesar 0,705* dimana $0,705 > 0,60$ dari 10 item soal tes hasil belajar dapat disimpulkan memiliki tingkat reabilitas tinggi sehingga dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Berikut adalah hasil uji normalitas dengan rumus Kolmogorov-Smirnov:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Minat Belajar dan Hasil Belajar

Test of Normality				
Kelas		Kolmogrov Smirnov		
		statistic	df	Sig
Hasil Belajar	<i>Pretest</i>	.120	50	.071
	<i>Posttest</i>	.114	50	.118
Minat Belajar	<i>PreAngket</i>	.118	50	.081
	<i>PostAngket</i>	.104	50	.200

Dari hasil belajar, didapatkan nilai signifikansi dari nilai pretest sebesar 0.071 pada tabel sig, yang lebih besar dari 0.05 ($0.071 > 0.05$). Untuk nilai posttest, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.118 pada tabel sig, yang juga lebih besar dari 0.05 ($0.118 > 0.05$). Sedangkan untuk minat belajar, nilai signifikansi dari nilai preAngket adalah 0.081 pada tabel sig, yang juga lebih besar dari 0.05 ($0.081 > 0.05$). Nilai signifikansi dari nilai postAngket adalah 0.200 pada tabel sig, yang lebih besar dari 0.05 ($0.200 > 0.05$). Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar dan minat belajar matematika siswa berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk melihat apakah data penelitian bersifat homogen apa tidak berikut adalah tabelnya:

Tabel 7. Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	sig
Hasil Belajar	.234	1	98	.629
Minat Belajar	2.608	1	98	.110

Berdasarkan tabel, diperoleh bahwa uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi untuk hasil belajar adalah $0.629 > 0.05$ dimana nilai *signifikan* yang dihasilkan tersebut lebih besar dari 0.05 dan untuk nilai signifikansi minat belajar adalah $0.110 > 0.05$ dimana nilai *signifikan* yang dihasilkan tersebut lebih besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan varians data tersebut bersifat homogen.

Selanjutnya pada penelitian ini menggunakan 2 analisa data yaitu analisis deskriptif dan analisis infrensial. Adapun hasil analisis deskriptif sebagai berikut:

Tabel 8. Kriteria tingkat N-Gain Minat Belajar dan Hasil Belajar

Koefisien Normalisasi Gain	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

Sumber : Hake, 2002

Data dari pre-angket dan post-angket siswa dihitung menggunakan rumus *normalized gain* untuk mengukur seberapa besar efektifitas peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran matematika. Hasil perhitungan menggunakan Excel menunjukkan nilai gain sebesar 0,448, yang masuk dalam kategori sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Selanjutnya, analisis deskriptif terhadap data pretest dan posttest hasil belajar siswa juga dihitung dengan rumus *normalized gain* untuk menilai efektivitas peningkatan hasil belajar setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran matematika. Hasil perhitungan Excel menunjukkan nilai gain sebesar 0,478, yang juga masuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sampel t-test Minat Belajar

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig.(2-tailed)
	Mean	Std.Deviation	Std.Error Mean	95% Confidence Interval Of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest – Posttest	-16.560	10.438	1.476	-19.526	-13.594	-11.219	49	<,001

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar <0,001. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 (0,001 < 0,05), sesuai dengan kaidah pengujian, H₀ ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H₀ ditolak, sehingga penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa pada materi perpangkatan dan bentuk akar di SMP Swasta Muhammadiyah 48 Medan.

Tabel 10. Hasil Uji Paired Sampel t-test Hasil Belajar

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig.(2-tailed)
	Mean	Std.Deviation	Std.Error Mean	95% Confidence Interval Of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest – Posttest	-26.400	18.156	2.568	-31.560	-21.240	-10.282	49	<,001

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar <0,001. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 (0,001 < 0,05), sesuai dengan aturan pengujian, H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H₀ ditolak, sehingga penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi perpangkatan dan bentuk akar di SMP Swasta Muhammadiyah 48 Medan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan aplikasi *Quizizz* secara efektif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa pada materi perpangkatan dan bentuk akar di SMP Swasta Muhammadiyah 48 Medan. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada minat dan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *Quizizz*. Sebelum menggunakan *Quizizz*, siswa cenderung hanya menerima materi tanpa benar-benar memperhatikan atau merasa tertarik, sehingga proses pembelajaran terasa membosankan dan hasil belajarnya rendah. Namun, setelah menggunakan aplikasi *Quizizz*, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, membuat siswa lebih fokus dan berkonsentrasi, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar. Dengan kata lain, teknologi

berkontribusi besar dalam proses pembelajaran matematika, tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu, disarankan agar para guru dapat mengaplikasikan berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan matematika sesuai dengan perkembangan zaman. Hasil penelitian juga menunjukkan peningkatan signifikan pada minat dan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *Quizizz*, dengan nilai gain berada pada kategori sedang. Uji Paired Sample T-Test mendukung temuan ini, dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, aplikasi *Quizizz* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

Daftar Pustaka

- Aini, N. (2019). Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (hal. 45-57). Universitas Pendidikan.
- Achru, A. (Ed.). (2019). *Teori Belajar: Pendekatan Minat dan Motivasi*. Penerbit Ilmu.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada. Hal 10.
- Hake, R.R. 2002. *Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanis With Gender, High School Physics, and Pretest Score on Mathematics and Spatial Visualization*. *Physics Education Research Conference*
- Irmayanti, & Danial, M. (2019). Persepsi Negatif Siswa terhadap Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 75-85.
- Istiqomah, A & Diffany, S. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. Vol 4 No.2. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Juliati, Nila. 2017. *Efektivitas Penerapan Metode Enjoyfull Learning Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas Sma Negeri 1 Bolo Kab. Bima*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Fisika Pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar
- Laras, S. A., & Rifai, A. (2019). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di BBPLK Semarang. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 4(2).
- Mawaddah, I., & Fitriani, S. P. (2022). *Peran Matematika dalam Pendidikan*. Penerbit Pendidikan.
- Mulyati, S. dan H. E. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, III, 64.
- Ndraha, I. S. (2002). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672-681.
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Didaktik Pendidikan (JDP)*, 12(1), 29.
- Purba, R. (2019). Penggunaan *Quizizz* untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 1-15. <https://doi.org/10.1234/jip.2019.0501>
- Purwanto, A. (2019). Pengaruh Teknologi Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 123-135. <https://doi.org/10.1234/jpm.2019.0502>
- PISA (2018). PISA 2018 Results. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Ricardo, & Rini, I. M. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 190.
- Setiawan, B. (2021). Hasil Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(3), 301-314.

- Soebandi, A. (2016). Perubahan Pola Perilaku Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 4(2), 95-104.
- Zebua, T., & Harefa, A. (2022). Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 45-56. <https://doi.org/10.5678/jpi.2022.1001>
- Zagato, M. M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Word Square. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.1>