

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *QUIZIZZ*
TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA DI MADRASAH
IBTIDAIYAH**

***THE INFLUENCE OF USING QUIZZ INTERACTIVE MEDIA ON
INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS IN MADRASAH
IBTIDAIYAH***

Desy

MIN 2 Aceh Timur, Kementerian Agama Aceh Timur, Aceh

Email: desysyukri@gmail.com

ABSTRAK

Menghadapi perkembangan teknologi yang begitu pesat di era digitalisasi atau era 4.0 saat ini, pemerintah mengeluarkan kebijakan kurikulum merdeka. Salah satu fokus dari kurikulum merdeka adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berorientasi pada peserta didik dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dalamnya. Guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang terintegrasi teknologi. Pembelajaran inovatif menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan atau *learning is fun* dengan memanfaatkan sumber dan media belajar yang interaktif sehingga suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan adalah media *Quizizz*. Media interaktif *Quizizz* efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran Matematika. Berdasarkan uraian tersebut peneliti melakukan penelitian di MIN 2 Aceh Timur untuk melihat minat belajar Matematika peserta didik kelas VI MIN 2 Aceh Timur terhadap penggunaan media interaktif *Quizizz*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI MIN 2 Aceh Timur yang berjumlah 94 peserta didik. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan datanya adalah angket minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa minat belajar Matematika peserta didik kelas VI MIN 2 Aceh Timur terhadap penggunaan media interaktif *Quizizz* berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 89% dan kategori cukup dengan persentase sebesar 11%. Untuk tiap indikator diperoleh hasil persentase melebihi 80%, dengan rincian 83% untuk indikator pertama (perasaan senang), 85% untuk indikator kedua dan keempat (ketertarikan dan keterlibatan peserta didik), dan 81% untuk indikator ketiga (perhatian peserta didik).

Kata kunci: *Pembelajaran Inovatif, Media Interaktif Quizizz, Minat Belajar Matematika*

ABSTRACT

Dealing with the rapidly developing technology in the digitalization era or era 4.0 today, the government launched an independent curriculum program. One of the focuses of the independent curriculum is to create enjoyable and learner-oriented learning by implementing Information and Communication Technology (ICT) in it. Teachers are required to create creative and innovative learning that is integrated with technology. Innovative learning uses a fun learning model by using interactive learning resources and media so that the classroom atmosphere becomes lively and enjoyable. One of the interactive media that can be used is Quizizz media. Quizizz is an appropriate interactive media that can be used to increase students' interest in mathematics learning. Based on this description, the researcher conducted research at MIN 2 East Aceh to see the interest in Mathematics learning of class VI students of MIN 2 East Aceh in the implementation of Quizizz. The subjects in this study were grade VI students of MIN 2 East Aceh, totaling 94 students. This research is descriptive quantitative research with the data collection technique is a

questionnaire of students' interest in learning. Based on the results of data analysis, it was found that the interest in learning Mathematics of class VI MIN 2 East Aceh students towards the use of Quizizz was in a very high category with a percentage of 89% and a sufficient category with a percentage of 11%. For each indicator, the percentage results exceeded 80%, with details of 83% for the first indicator (feeling happy), 85% for the second and fourth indicators (students' interest and involvement), and 81% for the third indicator (students' attention).

Keywords: *Innovative Learning, Quizizz, Interest in Learning Mathematics*

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang sangat pesat di era digitalisasi atau disebut juga era revolusi industri 4.0 saat ini. Beragam informasi dapat diperoleh oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja dalam hitungan detik. Perkembangan teknologi tersebut juga berdampak pada bidang pendidikan dan mekanisme pembelajaran (Sumarsih dkk., 2022). Perkembangan teknologi menuntut guru untuk mengubah cara mengajarnya. Jika sebelumnya guru hanya menggunakan buku dan media pembelajaran yang terbatas, kini guru dituntut untuk menggunakan media yang beragam, baik *offline* maupun *online* (Hidayat, 2021). Dengan demikian, guru dituntut untuk bertransformasi mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat.

Guna mengatasi perkembangan teknologi yang pesat, pemerintah mengeluarkan kebijakan kurikulum merdeka. Salah satu fokus dari kurikulum merdeka adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berorientasi pada peserta didik dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dalamnya (Marisa, 2021). Guru harus dapat memanfaatkan teknologi untuk membantu peserta didik belajar. Guru juga dituntut untuk menciptakan pembelajaran kreatif dan inovatif yang terintegrasi teknologi untuk mendukung proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar secara bermakna, yaitu memahami konsep, menguasai materi, dan mendapatkan hasil belajar yang bagus (Johar & Hanum, 2021; Juliyati, 2021; Pratama, 2021; Prastika, 2020). Purwadhi (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang menuntut kreativitas pendidik dalam mengajar agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran inovatif menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan atau *learning is fun* sehingga tidak ada lagi peserta didik yang pasif, gagal, dan mengalami kebosanan selama pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran inovatif sangat diperlukan dalam melaksanakan pembelajaran Matematika. Matematika yang memiliki karakteristik abstrak, logis, sistematis, dan penuh dengan simbol-simbol menjadikannya sulit dipahami dan dipelajari oleh sebagian besar peserta didik hingga membentuk anggapan bahwa Matematika adalah pelajaran yang sulit dipelajari. Tidak hanya itu, Matematika juga dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan tidak menarik bahkan menjadi pelajaran yang harus dihindari (Rosanti dkk., 2022; Al Mawaddah dkk., 2021). Berbagai asumsi negatif terhadap pelajaran Matematika memberikan pengaruh buruk terhadap minat belajar peserta didik pada pelajaran Matematika. Peserta didik cenderung kurang bersemangat, pasif, dan tidak fokus untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pada akhirnya, hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar Matematika peserta didik (Rusdianah & Bektiningsih, 2021; Sarah dkk., 2021).

Berbagai hasil penelitian yang relevan menunjukkan hasil belajar Matematika peserta didik belum optimal bahkan tergolong rendah. Berdasarkan teori belajar ada dua faktor yang ikut mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor internal yang dianggap penting dan menjadi penentu keberhasilan peserta didik dalam belajar adalah minat belajar peserta didik (Hudaya, 2018; Nurhasanah & Sobandi, 2016). Minat adalah ketertarikan atau keinginan besar yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan suatu hal atau aktivitas secara sukarela tanpa ada yang menyuruh (Rahmawati & Faradita, 2021; Friantini & Winata, 2019). Secara khusus, Hudaya (2018) menjelaskan bahwa minat belajar adalah keseriusan peserta didik dalam memfokuskan diri untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Minat peserta didik dalam belajar menjadi hal yang sangat penting karena memberikan dorongan kepada peserta didik untuk belajar. Menurut Hidi (dalam Nurhasanah & Sobandi, 2016) minat belajar akan memberikan dorongan dan pengaruh pada pengetahuan dan sikap. Minat belajar yang tinggi akan menjadikan peserta didik memiliki sikap yang lebih siap untuk mengikuti semua aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik dengan minat yang tinggi terlihat lebih tekun, ulet, bersemangat, dan bersungguh-sungguh dalam belajar (Prastika, 2020). Peserta didik juga akan berupaya semaksimal mungkin untuk memahami materi yang diajarkan (Friantini & Winata, 2019). Tidak hanya itu, peserta

didik juga akan berusaha untuk mengejar ketertinggalan dan pantang menyerah saat menemukan tantangan dalam setiap proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang lebih optimal (Reski, 2021). Sebaliknya, minat belajar yang rendah akan menjadikan peserta didik tidak memiliki keinginan untuk mempelajari sesuatu. Peserta didik terkesan kurang antusias, malas atau pasif, dan tidak bergairah untuk mengikuti pelajaran tersebut (Prastika, 2020; Hudaya, 2018) dan cenderung menunjukkan hasil yang tidak maksimal/tidak sesuai dengan kemampuannya (Sholehah dkk., 2018). Lebih lanjut, Prastika (2020) menggambarkan bahwa peserta didik dengan minat belajar yang rendah cenderung menghindari atau tidak mengerjakan tugas Matematika, kalau pun mengerjakan tugas yang diberikan hanya sekedar untuk memenuhi kewajiban tanpa belajar dan memahami tugas tersebut secara bermakna. Selain itu, peserta didik juga akan sangat senang ketika guru Matematika tidak hadir dan tidak ada inisiatif untuk mengisi kekosongan kelas dengan belajar secara mandiri atau berkelompok.

Minat belajar antara peserta didik yang satu dengan yang lain tidaklah sama. Minat belajar hakikatnya tidak dimiliki oleh peserta didik sejak lahir namun terbentuk karena adanya kesadaran akan kebutuhan dan pentingnya untuk mempelajari sesuatu (Friantini & Winata, 2019). Berdasarkan pernyataan tersebut, guru dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan cara memberikan kesadaran kepada peserta didik tentang pentingnya mempelajari pelajaran Matematika. Singers (dalam Friantini & Winata, 2019) menyebutkan beberapa faktor yang dapat menimbulkan minat belajar antara lain 1) adanya keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata (kontekstual), 2) adanya usaha dan bantuan yang diberikan guru terhadap peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, 3) tersedianya kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran berlangsung, dan 4) sikap guru ketika melaksanakan proses pembelajaran. Untuk itu, guru diharapkan dapat memperhatikan keempat faktor tersebut ketika melaksanakan pembelajaran Matematika agar minat belajar Matematika peserta didik meningkat.

Menurut Lestari dan Mokhammad (dalam Friantini & Winata, 2019) minat belajar dapat diukur dengan menggunakan empat indikator, yaitu adanya perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, perhatian saat belajar, dan keterlibatan dalam belajar. Hal

senada juga diungkapkan oleh Situmorang & Siahaan (2019) yang menjelaskan bahwa empat indikator minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik, dan keterlibatan peserta didik. Indikator tersebut nantinya akan digunakan untuk melihat minat belajar Matematika peserta didik.

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik adalah melaksanakan pembelajaran inovatif dengan menggunakan media interaktif. Media adalah perantara atau alat yang digunakan untuk memudahkan seseorang menyampaikan pesan/informasi (Johar & Hanum, 2021; Hidayat, 2021). Media pembelajaran berguna untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi (Pratama, 2021). Lebih lanjut Johar & Hanum (2021) menjelaskan ada enam kriteria untuk memilih media, yaitu relevansi, ketepatan, kemudahan, kepraktisan, waktu, dan keterampilan. Saat ini, ada banyak media interaktif *online* yang tersedia seperti *Mentimeter*, *Kahoot*, *Liveworksheet*, *Quizizz*, dan *Wordwall*. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah media interaktif *Quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan yang menggunakan konsep game (Lastari, 2022). Media interaktif tersebut dipilih dengan beberapa alasan. Pertama, peserta didik pada tingkat dasar masih senang bermain. Jika Matematika dapat diajarkan dengan cara bermain, tentu peserta didik akan merasa senang dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias sehingga mendapatkan pengetahuan secara bermakna (Rahmawati & Faradita, 2021). Kedua, sebagian besar peserta didik senang dan menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *game online*. Ketiga, media interaktif *Quizizz* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena memiliki fitur-fitur menarik, seperti tampilan yang berwarna-warni, animasi gambar yang bergerak, suara/musik, ada umpan balik ketika menjawab benar atau salah (meme), dan terdapat *leaderboard*. Keempat, media *Quizizz* menjadikan peserta didik lebih aktif dan membantu meningkatkan keterampilan serta lebih konsentrasi terhadap materi yang diajarkan (Asria dkk., 2021). Kelima, media *Quizizz* juga dapat menggabungkan *slides* dan kuis bersamaan. Keenam, media *Quizizz* tersebut sesuai untuk menampilkan bagian-bagian lingkaran sehingga peserta didik dapat memahami bagian-bagian lingkaran dengan tepat.

Beberapa penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik. Hal tersebut disampaikan oleh Azzahra & Pramudiani (2022) dalam penelitiannya bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Matematika. Hal serupa juga dijelaskan oleh Rahmawati & Faradita (2021) bahwa aplikasi *Quizizz* dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Penelitian Yulistiawati dkk. (2021) juga menunjukkan hasil yang sama, yaitu terdapat peningkatan minat belajar setelah menggunakan aplikasi belajar *Quizizz*. Pratama (2021) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Game *Quizizz* dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penting untuk meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik dengan menggunakan media interaktif *Quizizz*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI MIN 2 Aceh Timur yang berjumlah 94 orang peserta didik. Jumlah tersebut terbagi menjadi 3 (tiga) kelas, yaitu kelas VI A sebanyak 32 peserta didik, kelas VI B sebanyak 30 peserta didik, dan kelas VI C sebanyak 32 peserta didik. Data mengenai minat belajar peserta didik diperoleh melalui instrumen angket minat belajar peserta didik. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil modifikasi dari berbagai sumber dengan berpedoman pada empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik, dan keterlibatan peserta didik. Angket tersebut terdiri dari 25 butir pernyataan positif. Angket bersifat tertutup dengan empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Kisi-kisi angket dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Minat Belajar Peserta didik

No	Indikator Minat Belajar Peserta didik	Nomor Item
1.	Perasaan Senang	1, 2, 3, 4, 5, 24
2.	Ketertarikan Peserta didik	6, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 23
3.	Perhatian Peserta didik	7, 8, 13
4.	Keterlibatan Peserta didik	9, 19, 20, 25

Setelah data angket minat belajar peserta didik terkumpul, data dianalisis secara deskriptif. Hasil angket diberi skor jawaban untuk setiap pernyataan. Adapun kriteria pemberian skornya adalah skor 4 untuk SS (Sangat Setuju), skor 3 untuk S (Setuju), skor 2 untuk TS (Tidak Setuju), dan skor 1 untuk STS (Sangat Tidak Setuju). Selanjutnya skor dijumlahkan dan dihitung persentasenya untuk dilihat kategori persentase minat belajar peserta didik. Kategori persentase dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kategori Persentase Minat Belajar Peserta didik

Skor Persentase	Kategori
$75\% < skor \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$50\% < skor \leq 75\%$	Cukup
$25\% < skor \leq 50\%$	Kurang
$0\% < skor \leq 25\%$	Sangat Rendah

Sumber: adaptasi dari Sholeha dkk. (2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis menggunakan media interaktif *Quizizz* untuk mengajarkan materi bagian-bagian lingkaran. Di bagian awal, guru menampilkan bagian-bagian lingkaran dengan menggunakan *Quizizz slides*. *Quizizz slides* memberikan kemudahan untuk menampilkan bagian-bagian lingkaran karena dapat dikombinasikan dengan video, audio, *website*, gambar, dan aplikasi lainnya. Setelah itu, peserta didik diminta untuk menjawab kuis bersama-sama dilanjutkan dengan mengisi angket minat belajar Matematika terhadap

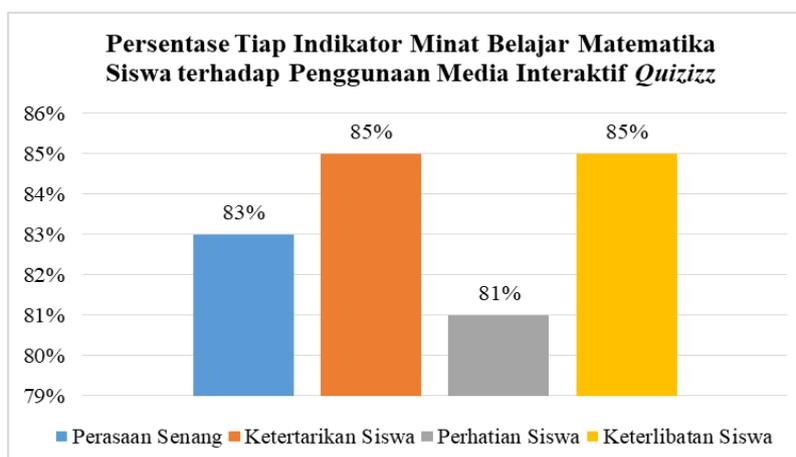
penggunaan *Quizizz*. Data dari angket minat belajar Matematika peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus persentase dan didapatkan hasil sebagai berikut (Tabel 3).

Tabel 3. Persentase Minat Belajar Matematika Peserta didik

No	Kategori	Banyak Peserta didik	Persentase
1	Sangat Tinggi	84	89%
2	Cukup	10	11%
3	Kurang	0	0%
4	Sangat Rendah	0	0%

Berdasarkan hasil yang disajikan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa minat belajar Matematika peserta didik kelas VI terhadap penggunaan media interaktif *Quizizz* secara umum berada pada kategori sangat tinggi. Sebanyak 84 peserta didik atau 89% berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan 10 peserta didik atau 11 % berada pada kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas VI MIN 2 Aceh Timur memiliki minat belajar yang tinggi terhadap pelajaran Matematika dengan bantuan media interaktif *Quizizz*. Selanjutnya, persentase minat belajar peserta didik untuk masing-masing indikator disajikan pada Grafik 1.

Grafik 1. Persentase Tiap Indikator Minat Belajar Peserta didik



Persentase yang ditampilkan pada Grafik 1 menunjukkan bahwa persentase untuk indikator pertama (perasaan senang) adalah sebesar 83%, indikator kedua dan keempat (ketertarikan dan keterlibatan peserta didik) sebesar 85%, dan indikator ketiga (perhatian peserta didik) sebesar 81%. Persentase untuk keempat indikator minat belajar peserta didik dalam penelitian ini tergolong tinggi karena melebihi 80%. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif yang diberikan oleh media *Quizizz* terhadap minat belajar Matematika peserta didik kelas VI MIN 2 Aceh Timur. Media *Quizizz* menjadikan peserta didik memiliki perasaan senang selama pembelajaran Matematika, tertarik untuk belajar Matematika, memberikan perhatian selama proses belajar mengajar berlangsung, dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diharapkan mampu menunjang hasil belajar peserta didik, karena minat yang tinggi akan berdampak pada hasil belajar yang tinggi pula.

Dari keempat indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini, indikator kedua dan keempat memiliki persentase yang sama dan tertinggi dari dua indikator lainnya. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh peserta didik kelas VI MIN 2 Aceh Timur memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran Matematika yang diajarkan dengan menggunakan media interaktif *Quizizz* (indikator kedua). Tidak hanya itu, peserta didik kelas VI MIN 2 Aceh Timur juga memiliki keterlibatan yang tinggi pada pembelajaran Matematika yang diajarkan dengan menggunakan media interaktif *Quizizz* (indikator keempat). Hasil tersebut tentu memberikan *feedback* yang positif bagi penulis sebagai pengajar. Penulis memiliki informasi bahwa peserta didik tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran Matematika jika diajarkan dengan menggunakan media *Quizizz*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif menjadi strategi yang ampuh untuk mengajarkan peserta didik kelas VI MIN 2 Aceh Timur karena mampu memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik, meningkatkan minat peserta didik, dan mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan sehingga tidak ada lagi peserta didik yang pasif, gagal, dan mengalami kebosanan selama pembelajaran berlangsung.

Setelah menganalisis hasil angket minat belajar peserta didik secara keseluruhan, selanjutnya hasil angket tersebut dianalisis secara khusus untuk setiap kelas. Subjek yang berjumlah 94 peserta didik dalam penelitian ini berasal dari tiga kelas yang berbeda, yaitu kelas VI A, VI B, dan VI C. Peserta didik di kelas VI A dan VI C berjumlah 32 peserta didik dan kelas VI B berjumlah 30 peserta didik. Persentase minat belajar peserta didik untuk kelas VI A, VI B, dan VI C dapat dilihat pada Tabel 4, 5, dan 6.

Tabel 4. Persentase Minat Belajar Matematika Peserta didik Kelas VI A

No	Kategori	Banyak Peserta didik	Persentase
1	Sangat Tinggi	28	87,5%
2	Cukup	4	12,5%
3	Kurang	0	0%
4	Sangat Rendah	0	0%

Berdasarkan Tabel 4, minat belajar Matematika peserta didik di kelas VI A termasuk dalam kategori sangat tinggi karena sebanyak 28 dari 32 peserta didik atau 87,5% peserta didik berada pada kategori tersebut, sedangkan 4 orang peserta didik atau 12,5% berada pada kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas VI A memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran Matematika dengan bantuan media *Quizizz*. Padahal sebelumnya, peserta didik memiliki minat yang cenderung cukup bahkan kurang. Dari pengamatan penulis selama mengajar, tidak semua peserta didik aktif dan senang dengan pelajaran Matematika. Sebagian besar peserta didik mengeluhkan bahwa pelajaran Matematika sebagai pelajaran yang sulit dan semakin sulit setiap harinya. Namun, pendapat itu berbeda dengan hasil angket minat belajar peserta didik. Perubahan itu diduga karena adanya penggunaan media *Quizizz* selama proses pembelajaran, yang sebelumnya belum pernah digunakan. Dugaan tersebut semakin kuat karena beberapa peserta didik yang biasanya terlihat pasif menjadi aktif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media *Quizizz* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap minat belajar Matematika peserta didik di kelas VI A.

Tabel 5. Persentase Minat Belajar Matematika Peserta didik Kelas VI B

No	Kategori	Banyak Peserta didik	Persentase
1	Sangat Tinggi	26	86,7%
2	Cukup	4	13,3%
3	Kurang	0	0%
4	Sangat Rendah	0	0%

Berdasarkan persentase minat belajar yang disajikan pada Tabel 5 terlihat bahwa dari 30 peserta didik kelas VI B, sebanyak 26 peserta didik atau 86,7% berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan 4 orang peserta didik lainnya atau 13,3% berada pada kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas VI B juga memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran Matematika dengan bantuan media *Quizizz*. Peserta didik kelas VI B juga mengeluhkan kesulitan terhadap pembelajaran Matematika sama seperti peserta didik kelas VI A. Menurut mereka, Matematika semakin lama semakin banyak/besar angka-angkanya sehingga mereka kesulitan untuk memahami dan menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Pada akhirnya, kesulitan tersebut membuat mereka pasif dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran Matematika. Namun, setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* mereka menjadi lebih aktif dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka berpendapat bahwa media *Quizizz* dapat membantu meningkatkan minat belajar mereka terhadap pembelajaran Matematika. Hal tersebut terlihat dari hasil angket minat peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menjadi masukan dan menjadi poin penting yang harus digarisbawahi oleh penulis sebagai pengajar bahwa peserta didik akan memiliki minat belajar Matematika yang tinggi jika guru menciptakan pembelajaran yang inovatif yang memadukan teknologi atau media interaktif lainnya dalam pembelajaran. Pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku sebagai satu-satunya sumber belajar membuat peserta didik bosan dengan pembelajaran Matematika sehingga pasif dan tidak belajar secara bermakna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media *Quizizz* membantu meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik di kelas VI B.

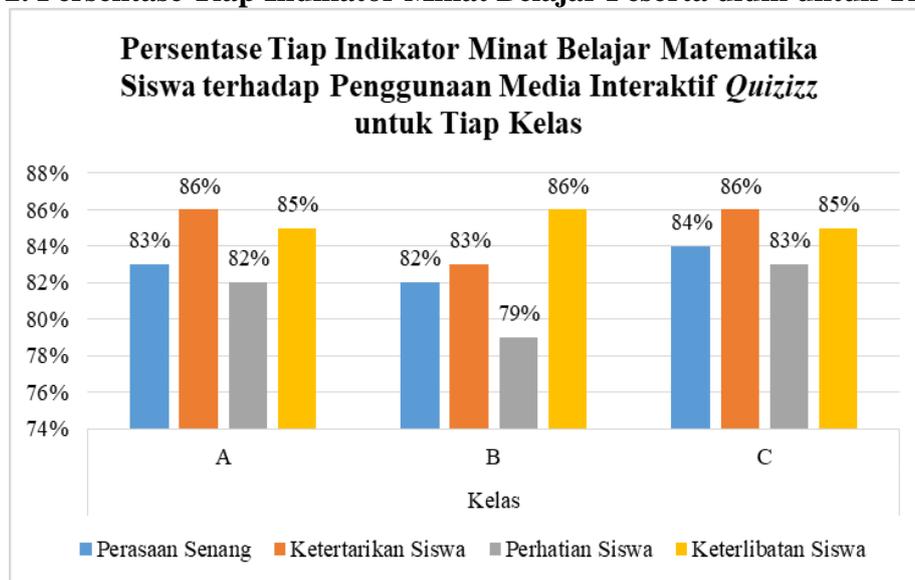
Tabel 6. Persentase Minat Belajar Matematika Peserta didik Kelas VI C

No	Kategori	Banyak Peserta didik	Persentase
1	Sangat Tinggi	30	94%
2	Cukup	2	6%
3	Kurang	0	0%
4	Sangat Rendah	0	0%

Minat belajar Matematika peserta didik di kelas VI C juga termasuk dalam kategori sangat tinggi karena sebanyak 30 peserta didik atau 94% berada pada kategori sangat tinggi dan 2 orang peserta didik atau 6% berada pada kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas VI C memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran Matematika dengan bantuan media *Quizizz*. Padahal selama ini peserta didik di kelas VI C mengatakan bahwa semakin lama pelajaran Matematika semakin sulit. Hal tersebut dikarenakan peserta didik mempelajari materi-materi yang semakin kompleks. Penyajian atau susunan materi Matematika biasanya menggunakan pola spiral, yaitu dimulai dengan materi yang sederhana kemudian dikembangkan dan diperluas menjadi materi yang lebih kompleks. Berdasarkan hasil pengamatan selama mengajar, penulis menemukan bahwa peserta didik-peserta didik tersebut masih terkendala dengan materi dasar seperti perkalian dan pembagian. Tidak hanya itu, bahkan beberapa diantara mereka juga terkendala dengan materi penjumlahan dan pengurangan. Penulis menduga kendala tersebut yang menjadi penyebab peserta didik kesulitan untuk mempelajari Matematika pada tingkat akhir, yaitu kelas VI sehingga mereka tidak fokus dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran Matematika. Namun, penggunaan media *Quizizz* dapat membantu peserta didik untuk fokus dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran Matematika. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap minat belajar Matematika peserta didik di kelas VI C.

Lebih lanjut, hasil angket peserta didik dari masing-masing kelas dianalisis berdasarkan empat indikator minat belajar peserta didik dan hasilnya disajikan pada Grafik 2 berikut.

Grafik 2. Persentase Tiap Indikator Minat Belajar Peserta didik untuk Tiap Kelas



Persentase yang disajikan pada Grafik 2 memperlihatkan bahwa untuk indikator pertama (perasaan senang), ketiga kelas memiliki persentase di atas 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik-peserta didik di ketiga kelas memiliki perasaan senang selama mengikuti pembelajaran Matematika yang diajarkan dengan menggunakan media *Quizizz*. Perasaan senang menjadi modal awal bagi peserta didik untuk belajar dengan sukarela tanpa adanya paksaan sehingga fokus untuk mengikuti pembelajaran Matematika. Perasaan senang menjadikan peserta didik tidak mudah bosan untuk melakukan sesuatu, sama seperti saat bermain *game*. Peserta didik atau anak menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain *game* tanpa mengalami rasa bosan bahkan membuat mereka lupa untuk melakukan aktivitas lainnya. Hal itu terjadi karena mereka melakukan hal yang mereka sukai (bermain *game*). Tampilan *Quizizz* dengan fitur-fitur menarik yang mirip seperti *game* dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Indikator kedua yaitu ketertarikan peserta didik, persentase untuk kelas VI A dan VI C mencapai 86% dan kelas VI B mencapai 83%. Peserta didik dari ketiga kelas

memiliki ketertarikan yang besar terhadap pembelajaran Matematika yang diajarkan dengan menggunakan media *Quizizz*. Hal tersebut mendorong peserta didik antusias untuk mengikuti pembelajaran Matematika dari awal sampai akhir tanpa ada rasa bosan.

Indikator ketiga yaitu perhatian peserta didik, persentase untuk kelas VI A adalah sebesar 82%, kelas VI B sebesar 79%, dan kelas VI C sebesar 83%. Ketiga kelas memiliki persentase yang tergolong tinggi. Hal itu menandakan bahwa peserta didik dari ketiga kelas memberikan perhatiannya selama proses pembelajaran Matematika berlangsung. Peserta didik yang memberikan perhatiannya ketika belajar akan berkonsentrasi dan bersungguh-sungguh untuk belajar secara bermakna. Perhatian untuk mempelajari sesuatu muncul ketika adanya perasaan senang dan ketertarikan terhadap yang dipelajari. Dengan demikian, persentase yang tinggi untuk indikator 1 dan 2 berdampak pada indikator ketiga.

Indikator keempat yaitu keterlibatan peserta didik, persentase untuk kelas VI A dan VI C adalah sebesar 85% dan kelas VI B sebesar 86%. Ketiga kelas memiliki persentase yang sangat tinggi. Hal itu menandakan bahwa peserta didik dari ketiga kelas melibatkan diri dalam proses pembelajaran Matematika. Tidak hanya mengikuti pelajaran dengan fokus, tetapi juga ikut berpartisipasi secara aktif seperti menjawab, bertanya, dan memberikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil yang sudah disajikan di atas diperoleh informasi bahwa penggunaan media interaktif *Quizizz* memberikan dampak yang positif terhadap minat belajar Matematika peserta didik kelas VI MIN 2 Aceh Timur. Hal tersebut dikarenakan persentase minat belajar peserta didik, baik dilihat secara keseluruhan maupun secara khusus (masing-masing kelas) berada pada kategori sangat tinggi. Persentase untuk masing-masing indikator juga berada pada kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi terhadap pelajaran Matematika jika diajarkan dengan menggunakan media interaktif *Quizizz*. Hasil ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa aplikasi *Quizizz* membantu meningkatkan minat belajar peserta didik (Azzahra & Pramudiani, 2022; Rahmawati & Faradita, 2021; Yulistiarawati dkk., 2021; Pratama, 2021).

Minat tinggi yang dimiliki oleh peserta didik dalam belajar Matematika menjadi awal yang bagus karena sudah memiliki modal utama untuk belajar. Minat merupakan bagian dari faktor internal yang harus dimiliki seseorang atau peserta didik dalam belajar karena memotivasi peserta didik untuk melakukan suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Rahmawati & Faradita, 2021; Friantini & Winata, 2019). Minat belajar dianggap penting karena menjadi penentu keberhasilan peserta didik dalam belajar (Hudaya, 2018; Nurhasanah & Sobandi, 2016). Minat belajar yang tinggi akan mengubah sikap/pandangan dan pengetahuan peserta didik dalam belajar. Minat yang tinggi menjadikan peserta didik memiliki kesiapan untuk mengikuti semua aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik dengan minat yang tinggi akan menunjukkan sikap lebih tekun, ulet, bersemangat, dan bersungguh-sungguh dalam belajar (Prastika, 2020). Peserta didik juga akan melakukan berbagai usaha untuk memahami materi yang diajarkan (Friantini & Winata, 2019). Jika ada materi yang belum dimengerti, peserta didik akan bertanya kepada guru maupun kepada temannya. Dengan kata lain, minat belajar menjadikan peserta didik pantang menyerah saat menghadapi tantangan/kesulitan dalam setiap proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang lebih optimal (Reski, 2021). Untuk itu, pemanfaatan media belajar yang interaktif dan inovatif sangat diperlukan untuk membantu meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami konsep, menguasai materi, dan mendapatkan hasil belajar yang bagus (Johar & Hanum, 2021; Juliyati, 2021; Pratama, 2021; Prastika, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif *Quizizz* membantu meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik kelas VI MIN 2 Aceh Timur. Secara keseluruhan, minat belajar Matematika peserta didik kelas VI MIN 2 Aceh Timur terhadap penggunaan media interaktif *Quizizz* berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 89% dan kategori cukup dengan persentase sebesar 11%. Persentase minat belajar peserta didik kelas VI MIN 2 Aceh Timur untuk tiap indikator minat belajar melebihi 80%, dengan rincian 83% untuk indikator pertama (perasaan senang), 85% untuk indikator kedua dan keempat

(ketertarikan dan keterlibatan peserta didik), dan 81% untuk indikator ketiga (perhatian peserta didik). Secara khusus, minat belajar Matematika peserta didik kelas VI MIN 2 Aceh Timur terhadap penggunaan media interaktif *Quizizz* untuk masing-masing kelas tergolong tinggi karena memiliki persentase di atas 80%. Hasil penelitian ini merekomendasikan penggunaan media interaktif seperti *Quizizz* bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran karena terbukti dapat meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik dan diharapkan minat belajar yang tinggi tersebut memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar Matematika peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu Vol 5 (5). ISSN 2580-1147. (Media Online)
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Vol 3 (1). DOI: [10.35316/alifmatika](https://doi.org/10.35316/alifmatika)
- Azzahra, M. D. & Pramudiani, P. (2022). *Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Peserta didik pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Vol 6 (3). E-ISSN:2579-9258. DoI:<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Friantini, R. N. & Winata, R. (2019). *Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia Vol 4 (1). p-ISSN: 2477-5967
- Hidayat, A. (2021). *Peran seorang Guru terhadap Inovasi Pendidikan di Era Modern*. Seri Publikasi Pembelajaran Vol 1 (2): Inovasi Pendidikan.
- Hudaya, A. (2018) *Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta didik*. Research and Development Journal of Education Vol 4 (2). ISSN 2406-9744.
- Juliyati, E. D. (2021) *Peran Guru dalam Berinovasi terhadap Perkembangan Teknologi Informasi*. Seri Publikasi Pembelajaran Vol 1 (2). DOI:[10.31219/osf.io/p3xjz](https://doi.org/10.31219/osf.io/p3xjz)

- Johar, R. & Hanum, L. (2021). *Strategi Belajar Mengajar untuk Menjadi Guru yang Profesional*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press
- Lastari, D. S. (2022) Using Quizizz Application to Enhance Student's Grammar Competence. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 7 (2). P-ISSN 2460-7770.
- Marisa, M. (2021). *Inovasi kurikulum "Merdeka Belajar" di era society 5.0*. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 66–78. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/view/1317>
- Nurhasanah, S. & Sobandi, A. (2016). *Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vo 1 (1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Prastika, Y. D. (2020). *Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Yadika Bandar Lampung*. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* Vol 1 (2). E-ISSN: 2723-6153.
- Pratama, R. Y. (2021). *Utilization of Quizizz Educational Game Media to Increase Learning Interest and Achievement*. *Indonesian Journal of Educational Research and Review* Vol 4 (2). DOI: <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i2.30690>
- Purwadhi (2019). *Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Peserta didik*. *Mimbar Pendidikan: Jurnal Indonesia untuk Kajian Pendidikan* Vol 4 (1). ISSN 2527-3868 (print), 2503-457X (online).
- Rahmawati, F. P. I., Afiyani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2021). *Aplikasi Quizizz Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Peserta didik Kelas 2 SD Muhammadiyah 18 Surabaya di Era Pandemi Covid-19*. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* Vol 6 (1). ibriez.
- Reski, N. (2021). *Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh*. *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol 1 (11). ISSN 2722-9467 (Online).
- Rosanti, A., Tahir, M., & Mauliyda, M. A. (2022) *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Kelas II di SDN 3 Pringgajurang*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* Vol 7 (3b). ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (online): 2620-8326.

- Rusdiyana & Bektiningsih, K. (2021). *Hubungan Minat Belajar dan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Matematika*. Joyful Learning Journal 10 (1). ISSN 2252-6366.
- Sarah, C., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. K. (2021). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Matematika di Gugus III Cakranegara*. Progres Pendidikan Vol 2 (1). p-ISSN: 2721-3374, e-ISSN: 2721-9348.
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). *Minat Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Karangroto 04 Semarang*. Jurnal Mimbar Ilmu, Vol. 23 (3), ISSN: 1829-877X.
- Situmorang, A. S. & Siahaan, F. B. (2019). *Desain Model Pencapaian Konsep terhadap Minat Belajar Mahapeserta didik FKIP UHN*. Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Vol 25 (1) 55-61.
- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansyah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). *Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu Vol 6 (5) halaman 8248-8258. Research & Learning in Elementary Education.
- Wardani, R. A., Suhartono, & Mas'ula, S. (2021). *Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang*. Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 1(12), 2021, 1020–1035 ISSN: 2797-3174 (online).
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). *Analisis Minat Belajar Peserta didik dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 1(7), 2021, 573–584. DOI: 10.17977/um065v1i72021p573-584