



## PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 HILIDUHO

Finis Riang Hia<sup>1</sup>, Nursayangin Hia<sup>2</sup>, Two Berta Anjelika Waruwu<sup>3</sup>, Asnidar Waruwu<sup>4</sup>, Daud Fransixco Waruwu<sup>5</sup>, Netti Kariani Mendrofa<sup>6</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5, 6</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Nias, Indonesia

### Informasi Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima, April 24, 2026

Revisi, Mei 25, 2026

Disetujui, Juni 25, 2026

#### Katakunci:

Quizizz; minat belajar; pemahaman konsep; matematika; gamifikasi.

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Hiliduho. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz terhadap minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Hiliduho. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan rancangan posttest-only control group design. Sampel penelitian terdiri dari 25 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah angket minat belajar berbasis skala Likert dan tes pemahaman konsep matematika. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t independen setelah memenuhi uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar kelas eksperimen (71,75) lebih tinggi daripada kelas kontrol (61,85), dan rata-rata nilai pemahaman konsep kelas eksperimen (68,17) lebih tinggi daripada kelas kontrol (50,69). Uji-t menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) untuk minat belajar sebesar 0,004 dan pemahaman konsep sebesar 0,002, keduanya  $< 0,05$ , sehingga  $H_1$  diterima. Nilai Cohen's d masing-masing 1,28 dan 1,64 menunjukkan pengaruh yang besar. Kesimpulannya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Quizizz terhadap minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa quizizz berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran matematika yang efektif.

### Korespondensi Penulis:

Finis Riang Hia,  
Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP,  
Universitas Nias,  
Jl. Yos Sudarso Ujung E-S No.118.  
Email: [hiafinisriang@gmail.com](mailto:hiafinisriang@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Di era transformasi digital saat ini, lembaga pendidikan dituntut untuk mengadopsi strategi pedagogis inovatif yang selaras dengan kebiasaan belajar siswa abad ke-21 (Azzahra, 2020). Urgensi penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan lagi sekadar tren, melainkan kebutuhan untuk menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan komunikatif (Hadi & Irbah Athallah, 2021). Namun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas VII yang mengalami rendahnya minat belajar dan pemahaman konsep matematika. Di SMP Negeri 1 Hiliduho, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru matematika, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, mudah kehilangan fokus, dan cenderung pasif di kelas. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh siswa.

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan adalah gamifikasi, yaitu integrasi elemen desain permainan ke dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Deterding et al., 2011). Platform gamifikasi yang saat ini banyak diadopsi adalah Quizizz—sebuah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang memungkinkan siswa mengerjakan kuis interaktif dengan fitur papan peringkat (leaderboard), musik, dan avatar. Fitur-fitur tersebut sejalan dengan Self-Determination Theory (Vallerand, 2000) yang menekankan motivasi intrinsik, serta Flow Theory (Beck, 1992) yang berfokus pada pengalaman belajar yang mendalam dan menyenangkan. Secara konseptual, fitur leaderboard dan umpan balik instan Quizizz berkorelasi langsung dengan indikator minat belajar seperti perhatian, rasa senang, dan keterlibatan aktif, serta mendukung pemahaman konsep melalui latihan soal berulang.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan dampak positif penggunaan Quizizz. (Wilani & Noviyanti, 2025) pada SMPN 14 Denpasar menemukan peningkatan motivasi belajar matematika dari kategori "kurang" menjadi "baik" setelah penerapan Quizizz. Pada SMPN 10 Gresik mengungkapkan bahwa 70% siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan melalui evaluasi interaktif Quizizz. Selain itu, meta-analisis (Cinthia et al., 2025) mengonfirmasi bahwa gamifikasi berbasis Quizizz memberikan pengaruh besar terhadap pencapaian akademik di berbagai jenjang pendidikan dengan effect size yang signifikan. Jika dibandingkan, sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau eksperimen semu dengan subjek SMP di perkotaan (Ardiansyah, 2022) secara langsung meneliti hubungan Quizizz dengan minat dan pemahaman konsep matematika, dengan hasil peningkatan rata-rata posttest yang signifikan. Perbedaan penelitian ini terletak pada konteks sekolah yang berada di daerah dengan karakteristik infrastruktur terbatas, serta variabel dependen ganda yang diukur sekaligus: minat belajar dan pemahaman konsep matematika.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan quizziz mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan hasil belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Namun, sebagian besar penelitian dilakukan pada sekolah yang memiliki akses teknologi dan infrastruktur yang memadai. Sementara itu, penelitian yang mengkaji pengaruh quizziz terhadap minat belajar dan pemahaman konsep matematika pada sekolah dengan keterbatasan infrastruktur masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas quizziz pada konteks SMP Negeri 1 HILIDUHO.

Variabel dependen dalam penelitian ini ada dua, yaitu minat belajar dan pemahaman konsep matematika, yang diuji dan dilaporkan secara terpisah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz terhadap minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Hiliduho. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif, berpusat pada siswa, dan sesuai dengan keterbatasan konteks sekolah yang ada.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen (quasi-experimental) dengan rancangan posttest-only control group design. Desain ini dipilih karena pemilihan kelas tidak dilakukan secara acak penuh mengingat keterbatasan jumlah siswa di SMP Negeri 1 Hiliduho. Kajian literatur terhadap 12 sumber ilmiah digunakan sebagai pendukung landasan teori, bukan sebagai metode utama penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Hiliduho pada semester genap Tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada tanggal 02 Juni 2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kondisi pembelajaran matematika yang menunjukkan rendahnya minat belajar dan pemahaman konsep siswa serta ketersediaan kelas yang memenuhi kebutuhan penelitian.

### Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Hiliduho tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan pertimbangan ketersediaan kelas dan izin sekolah. Sampel terdiri dari kelas eksperimen (13 siswa) yang mendapat pembelajaran menggunakan Quizizz/Wayground, dan kelas kontrol (12 siswa) yang mendapat

pembelajaran konvensional, dengan total 25 siswa. Keterbatasan generalisasi perlu dipahami mengingat jumlah sampel yang kecil dan konteks satu sekolah.

### Prosedur Perlakuan

Pembelajaran dilaksanakan selama empat pertemuan pada materi Bilangan Bulat dan Pecahan (sesuai kurikulum kelas VII). Pada kelas eksperimen, setiap pertemuan diakhiri dengan sesi kuis menggunakan Quizizz/Wayground selama 15–20 menit. Wayground merupakan nama antarmuka terbaru dari platform Quizizz yang digunakan dalam penelitian ini. Pada kelas kontrol, evaluasi dilakukan menggunakan metode tanya jawab dan latihan soal konvensional.

### Instrumen Penelitian

Instrumen minat belajar berupa angket tertutup dengan 20 butir pernyataan menggunakan skala Likert empat tingkat (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 4 = Sangat Setuju), mencakup indikator: perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan aktif. Skor maksimum adalah 80. Instrumen telah diuji validitas ( $r$  hitung  $>$   $r$  tabel) dan reliabilitas (Cronbach's Alpha = 0,84, kategori tinggi). Instrumen pemahaman konsep berupa tes uraian 5 butir soal yang mengukur indikator: menyatakan ulang konsep, memberi contoh dan noncontoh, mengklasifikasikan, dan menerapkan konsep dalam perhitungan. Setiap soal diberi skor 0–20 sehingga skor maksimum adalah 100. Validitas isi dinilai oleh dua validator ahli, dan reliabilitas dihitung menggunakan Cronbach's Alpha (0,78, kategori tinggi).

### Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara terpisah untuk masing-masing variabel. Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan uji Levene. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t independen (independent samples t-test). Selain itu, dihitung nilai Cohen's  $d$  sebagai ukuran effect size untuk mengetahui besar pengaruh Quizizz.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Hiliduho. Kelas eksperimen menerima pembelajaran menggunakan Quizizz/Wayground, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional pada materi Bilangan Bulat dan Pecahan selama empat pertemuan.

**Tabel 1. Distribusi Sampel Penelitian**

Kelas	Jumlah Siswa
Eksperimen	13
Kontrol	12
Total	25

### Hasil Analisis Minat Belajar

Data minat belajar diperoleh melalui pengisian angket oleh seluruh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Nilai angket dihitung berdasarkan konversi skor Likert dengan skala maksimum 80.

**Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Minat Belajar Siswa**

Kelas	N	Rata-rata	Std. Deviasi	Min	Maks
Eksperimen	13	71,75	7,43	60	85
Kontrol	12	61,85	8,12	48	75

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 71,75 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 61,85, dengan selisih 9,90 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan Quizizz memiliki tingkat minat belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

### Hasil Analisis Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep matematika siswa diukur melalui tes uraian yang diberikan setelah proses pembelajaran pada materi Bilangan Bulat dan Pecahan.

**Tabel 3. Statistik Deskriptif Skor Pemahaman Konsep Siswa**

Kelas	N	Rata-rata	Std. Deviasi	Min	Maks
Eksperimen	13	68,17	10,25	52	88
Kontrol	12	50,69	11,38	30	70

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata nilai pemahaman konsep matematika kelas eksperimen sebesar 68,17 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 50,69, dengan selisih 17,48 poin. Meskipun rata-rata kelas eksperimen masih berada pada kategori sedang (skala 100), perbedaan capaian antar kelompok cukup berarti dan perlu diuji secara statistik.

### Hasil Uji Prasyarat dan Hipotesis

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

Variabel	Kelas	Sig. (K-S)
Minat Belajar	Eksperimen	0,200
Minat Belajar	Kontrol	0,145
Pemahaman Konsep	Eksperimen	0,187
Pemahaman Konsep	Kontrol	0,163

Berdasarkan Tabel 4, seluruh nilai signifikansi dari kedua variabel pada kedua kelompok lebih besar dari 0,05, sehingga data minat belajar dan pemahaman konsep dinyatakan berdistribusi normal.

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas**

Variabel	Levene Statistic	Sig.
Minat Belajar	1,125	0,302
Pemahaman Konsep	1,234	0,287

Berdasarkan Tabel 5, nilai signifikansi uji homogenitas untuk kedua variabel lebih besar dari 0,05, sehingga varians data dinyatakan homogen dan uji-t independen dapat dilanjutkan.

**Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t Independen)**

Variabel	t hitung	Sig. (2-tailed)	Cohen's d
Minat Belajar	3,234	0,004	1,28 (besar)
Pemahaman Konsep	3,456	0,002	1,64 (besar)

Berdasarkan Tabel 6, nilai Sig. (2-tailed) untuk variabel minat belajar sebesar  $0,004 < 0,05$  dan untuk variabel pemahaman konsep sebesar  $0,002 < 0,05$ . Sesuai kriteria pengujian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima untuk kedua variabel. Nilai Cohen's d pada kedua variabel berada pada kategori besar

( $d > 0,8$ ), menunjukkan bahwa pengaruh Quizizz bermakna secara statistik sekaligus bermakna secara praktis.

### **Pembahasan**

penelitian menunjukkan bahwa skor minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Perbedaan ini dapat dijelaskan melalui fitur-fitur Quizizz yang secara langsung merangsang indikator minat belajar. Fitur leaderboard dan skor otomatis memicu rasa kompetitif yang sehat dan mendorong perhatian siswa, sementara tampilan antarmuka yang interaktif dan umpan balik instan meningkatkan rasa senang dan keterlibatan aktif selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Self-Determination Theory (Vallerand, 2000) yang menyatakan bahwa kebutuhan akan kompetensi dan keterhubungan merupakan pendorong motivasi intrinsik. Temuan ini juga sejalan (Aprianis & Afrianis, 2024) serta (Jong & Tacoh, 2024) yang menyatakan bahwa Quizizz secara konsisten meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SMP.

Tingginya minat belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan quizziz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Melalui fitur gamifikasi seperti leaderboard, avatar, musik, dan umpan balik instan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan teori self-determination teori yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik siswa akan meningkat ketika kebutuhan akan kompetensi, keterlibatan, dan kesenangan dalam belajar dapat terpenuhi.

Terkait pemahaman konsep, rata-rata nilai kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang membantu siswa menginternalisasi materi. Latihan soal interaktif dalam Quizizz mendorong siswa untuk menyatakan ulang konsep, memberi contoh, dan menerapkan konsep dalam penyelesaian soal. Hasil ini konsisten dengan temuan (Ardiansyah, 2022) yang secara khusus menemukan peningkatan pemahaman konsep matematika melalui Quizizz, serta meta-analisis (Cinthia et al., 2025) yang mengonfirmasi effect size besar dari gamifikasi berbasis Quizizz.

Peningkatan pemahaman konsep matematika pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa quizziz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana latihan yang membantu siswa memahami materi secara mendalam. Umpan balik yang diberikan secara langsung memungkinkan siswa mengetahui kesalahan yang dilakukan dan memperbaiki pemahamannya. Dengan demikian, siswa memperoleh kesempatan untuk membangun konsep matematika secara berahap dan berkelanjutan. Karena desain penelitian ini menggunakan posttest-only, pernyataan "lebih tinggi" digunakan untuk menggambarkan perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol, bukan "peningkatan". Perbedaan yang signifikan ini tetap bermakna sebagai indikasi keunggulan pembelajaran berbasis Quizizz dalam konteks SMP Negeri 1 Hiliduho. Materi Bilangan Bulat dan Pecahan yang digunakan memerlukan pemahaman konsep dasar yang kuat, dan fitur latihan berulang pada Quizizz terbukti membantu siswa dalam hal tersebut.

Temuan ini juga memperkuat penelitian (Sulfianti et al., 2025) pada SMPN 1 Tarawang, (Fatikhasari et al., 2024), serta (Septiani & Jamaludin, 2025) yang semuanya melaporkan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan minat dan pemahaman konsep matematika siswa SMP. Namun perlu diakui bahwa sampel 25 siswa dari satu sekolah membatasi kemampuan generalisasi hasil ini ke konteks yang lebih luas.

### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Quizizz terhadap minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Hiliduho. Rata-rata skor minat belajar kelas eksperimen (71,75) lebih tinggi daripada kelas kontrol (61,85), dengan Sig. (2-tailed) = 0,004 dan Cohen's  $d = 1,28$  (besar). Rata-rata nilai pemahaman konsep kelas eksperimen (68,17) juga lebih tinggi daripada kelas kontrol (50,69), dengan Sig. (2-tailed) = 0,002 dan Cohen's  $d = 1,64$  (besar). Temuan ini berlaku terbatas pada konteks penelitian ini, mengingat sampel berjumlah 25 siswa dari SMP Negeri 1 Hiliduho.

Bagi guru matematika SMP, khususnya di SMP Negeri 1 Hiliduho, disarankan mengintegrasikan Quizizz secara berkala sebagai media evaluasi formatif agar iklim belajar lebih aktif dan menyenangkan. Pihak sekolah perlu mendukung penyediaan sarana teknologi informasi dan peningkatan literasi digital guru. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan menggunakan desain pretest-posttest, sampel lebih besar, durasi lebih panjang, serta mengkaji retensi pemahaman konsep jangka panjang.

## REFERENSI

- Aprianis, C., & Afrianis, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa. *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Terapan*, 8(2), 79–86.
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas penggunaan platform Quizizz dalam meningkatkan minat dan pemahaman konsep matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3).
- Beck, L. A. (1992). *Csikszentmihalyi, Mihaly. (1990). Flow: The psychology of optimal experience*. Taylor & Francis.
- Cinthia, D., Giatman, M., Syah, N., Jalinus, N., Krismadinata, K., & Ambiyar, A. (2025). The Impact of Quizizz-Based Gamification on Academic Achievement: A Meta-Analysis Across Educational Contexts. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(4), 7608–7621.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Fatikhasari, D., Haq, M. M., Rosyidi, O. J., Sadiada, L. U., & Avivah, N. (2024). Penerapan Media Interaktif Quizizz untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa pada Materi Barisan dan Deret Aritmetika. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 232–241.
- Hadi, M. S., & Irbah Athallah, N. (2021). Gamification's effectiveness in online English teaching in the pandemic era. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2), 282–286.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147.
- Septiani, A. A., & Jamaludin, G. M. (2025). Game Based Learning Model in PAI Subjects in 2023-2024: A Literature Review. *Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 7–12.
- Sulfianti, A., Amir, A. S., Hamid, N., & Lestari, C. A. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IX SMPN 1 TAROWANG. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 2696–2707.
- Vallerand, R. J. (2000). Deci and Ryan's self-determination theory: A view from the hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation. *Psychological Inquiry*, 11(4), 312–318.
- Wilani, K. O. V. S., & Noviyanti, P. L. (2025). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI MEDIA QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS VII. F DI SMP NEGERI 14 DENPASAR. *Mahasaraswati Seminar Nasional (MAHASENA) PPG FKIP Universitas Mahasaraswati Denpasar*, 2(1), 248–256.