



Article

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz

Untung Nopriansyah^{1*}, Dara Ismanuar²

¹ Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Jalan Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35133, Indonesia.

² Universitas Terbuka, Lampung

* Corresponding Author. untungnopriansyah11@gmail.com.

Article Info	ABSTRAK
<p>Article History</p> <p>Received : 12-03-2024 Revised : 07-05-2024 Accepted : 27-06-2024</p> <p>Kata Kunci:</p> <p>Hasil Belajar, Matematika, Media Quizizz</p>	<p>Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika kelas VI melalui penggunaan media pembelajaran quizizz. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau <i>Class Action Research</i> (CAR). Desain penelitian mengadopsi dari model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus meliputi perencanaan (<i>planning</i>), pelaksanaan (<i>acting</i>), pengamatan (<i>observing</i>), refleksi (<i>reflecting</i>), dalam 2 kali pertemuan dan tiap-tiap siklus diakhiri dengan tes. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD yang berjumlah 18 siswa terdiri dari 13 laki-laki dan 5 perempuan. Pengumpulan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan analisis data kualitatif yaitu dengan model statistik seperti tabel dan diagram dari hasil observasi dan nilai setiap siklus serta menggunakan analisis data kuantitatif dengan membandingkan data yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan siklus I dan siklus II. Hasil penelitian pada siklus pertama diperoleh nilai rata-rata 7,28 siswa yang mendapat nilai $\geq 8,0$ sebanyak 10 siswa (56%). Kemudian pada siklus dua diperoleh nilai rata-rata 8,0, siswa yang mendapat nilai $\geq 8,0$ sebanyak 16 siswa (89%). Terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan aplikasi quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif</p>

dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI dalam mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang

Keywords:

Learning Outcomes, Math, Quizizz Media

ABSTRACT

The purpose of the study was to determine the improvement of grade VI mathematics learning outcomes through the use of quizizz learning media. This research uses the Class Action Research (CAR) method. The research design adopts the Kemmis and Taggart model which consists of two cycles, each of which includes planning, acting, observing, reflecting, in 2 meetings and each cycle ends with a test. The subjects of this study were grade VI elementary school students totaling 18 students consisting of 13 boys and 5 girls. Data were collected through observation, tests, and documentation. The data were analyzed using qualitative data analysis, namely with statistical models such as tables and diagrams from the results of observations and scores of each cycle and using quantitative data analysis by comparing the data obtained from the implementation of cycle I and cycle II activities. The results of the research in the first cycle obtained an average score of 7.28 students who scored ≥ 8.0 as many as 10 students (56%). Then in cycle two an average score of 8.0 was obtained, students who scored ≥ 8.0 were 16 students (89%). There is a significant increase in learning outcomes, so it can be concluded that the quizizz application is an effective learning media in improving the learning outcomes of grade VI students in mathematics subjects on the material of building spaces

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah hak setiap warga negara, seperti yang tercantum dalam UUD Pasal 31 Ayat 1: "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan." Untuk kemajuan bangsa, pendidikan adalah salah satu pilar utama yang harus diperkuat dalam masyarakat (El Muhtaj et al., 2020; Samidi & Suharno, 2018). Pendidikan yang baik dapat diwujudkan melalui pembelajaran yang berkelanjutan. Menurut (Muawanah & Muhid, 2021) proses pembelajaran yaitu ketika komunikasi terjalin antara guru dan siswa, sehingga menentukan nilai siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu wujud nyata dari sebuah pembelajaran adalah hasil belajar (Devi & Bayu, 2020). Menurut (Qomaruddin,

2022) berpendapat bahwa hasil belajar ialah acuan pada saat mengukur kemampuan siswa, dan mampu mengembangkan proses KBM selanjutnya agar lebih sinkron antara materi dan penilaian. Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlibat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan (Yunita, 2021). Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah acuan dalam mengukur tujuan pembelajaran yang di tetapkan sudah terpenuhi.

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, bangun ruang, dan perubahan-perubahan yang pada suatu bilangan. Menurut (Hanifah & Budiman, 2019) menyatakan pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Mata pelajaran matematika secara umum dipandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit. Sampai saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan merasa takut untuk belajar matematika (Hakim, 2021). Berdasarkan penilaian awal pada mata pelajaran matematika kelas VI SDS Krishna dalam materi bangun ruang menunjukkan bahwa dari 18 siswa hanya 4 orang yang mendapat nilai \geq KKM yaitu 8,0 sedangkan sisanya 14 siswa mendapat nilai \leq KKM. Jadi siswa yang belum menguasai materi pelajaran dan nilainya dibawah KKM sebanyak 80%. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton ataupun karena tidak begitu menyenangkannya belajar matematika. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan begitu menyenangkannya belajar matematika, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran meliputi alat yang baik secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Gading et al., 2019). Menurut (Zahwa & Syafi'i, 2022) media adalah alat yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi. Penggunaan media pembelajaran menjadi hal penting dalam proses belajar mengajar yang patut dipertimbangkan sebelum pelaksanaan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menarik bagi siswa (Sipayung & Sihotang, 2022).

Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan atau dengan kata lain Quizizz. Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Suhartini, 2022).

Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas (Kartiwi & Rostikawati, 2022). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terdapat siswa yang kurang

mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Masalah tersebut disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa dikarenakan pembelajaran hanya memakai metode ceramah lalu guru kurang kreatif dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis game dengan latihan interaktif dan menyenangkan (Mulyati & Evendi, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer (Hamid et al., 2023). Pihak sekolah perlu melakukan inovasi-inovasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan berkesinambungan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus pembinaan profesi guru, sehingga permasalahan-permasalahan pembelajaran akan dapat teratasi. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi.

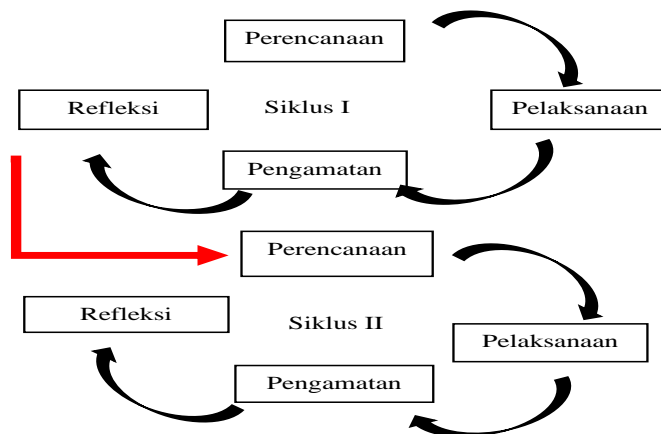
Penelitian terdahulu tentang penggunaan quizizz telah dilakukan oleh (Arrahim et al., 2022; Jati & Mediatati, 2022; Mulyati & Evendi, 2020; Yustina & Khosiyono, 2023) penerapan media pembelajaran quizizz ini membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran, motivasi siswa dalam belajar, menghilangkan rasa bosan siswa, dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaan dengan penelitian yang diteliti terletak pada subjek penelitian, materi pelajaran, dan game quizizz. Berdasarkan uraian di atas maka tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika kelas VI melalui penggunaan media pembelajaran quizizz.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar (Astutik & Bektiarso, 2021). Lokasi penelitian di SDS Krishna Kecamatan Jatinegara dengan subjek penelitian adalah 18 siswa kelas VI SD yang terdiri dari 13 laki-laki dan 5 perempuan. Objek penelitian adalah media pembelajaran quizizz dan hasil belajar matematika. Adapun penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi langsung dan dokumentasi.

Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari dua siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Aliyyah et al., 2021). Selama tahap perencanaan, peneliti melakukan identifikasi masalah yang muncul dari pengamatan langsung di kelas selama waktu sebelum siklus. Selanjutnya membuat perangkat belajar seperti

rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi dan tes. Pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan media pembelajaran quizizz yang berisi materi slide dan trivia kemudian ditampilkan di LCD Proyektor. Pada tahap observasi, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengamati keterlaksanaan media pembelajaran quizizz dan tes untuk memantau hasil belajar. Kemudian, di tahap refleksi menyimpulkan dari data yang diperoleh. Tahap refleksi berakhir ketika data diambil, karena adanya peningkatan hasil belajar matematika maka penelitian mencapai siklus II dan tidak diperlukan tindak lanjut pada siklus berikutnya.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Data dianalisis menggunakan analisis data kualitatif yaitu dengan model statistik seperti tabel dan diagram dari hasil observasi dan nilai setiap siklus serta menggunakan analisis data kuantitatif dengan membandingkan data yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan siklus I dan siklus II. Sedangkan data kuantitatif terhadap perhitungan rata-rata hasil belajar siswa dan persentase peningkatan hasil belajar. Berikut rumus dalam perhitungan rata-rata hasil belajar siswa:

$$KK = \frac{\sum x}{Z} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = ketuntasan klasikal

$\sum x$ = jumlah siswa yang tuntas

Z = jumlah siswa yang ikut tes

Jika ketuntasan klasikal $\geq 85\%$ maka kelas tersebut dianggap tuntas secara klasikal dan jika ketuntasan klasikal $< 85\%$ maka tersebut dianggap belum tuntas secara klasikal. Ketuntasan keberhasilan dalam melaksanakan siklus diharapkan 100% sesuai dengan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah perolehan Skor}}{\text{Skore Maksimal}} \times 100\%$$

Apabila hasil belajar tidak mencapai 100% karena suatu hal, maka standar minimal ketuntasan nilai observasi yaitu di atas 86 – 100 %.

3. Hasil Dan Pembahasan

Pada tahap **perencanaan (Planning)** yaitu (1) merumuskan fokus penelitian pembelajaran matematika melalui penggunaan media *quizizz*, (2) merancang tindakan dengan menyusun materi pembelajaran matematika yang dikemas dalam materi slide dan trivia kemudian ditampilkan di LCD Proyektor yang menarik dan interaktif, melatih penggunaan media *quizizz* dalam pembelajaran, menyiapkan instrumen pengumpulan data, seperti lembar observasi dan jurnal guru, menyiapkan instrumen pengumpulan data pada lembar observasi untuk mengamati keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran,

Pada tahap **pelaksanaan (Acting)** yang dilakukan adalah menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz*, yang telah disusun, menggunakan berbagai variasi slide dan trivia, seperti gambar, animasi, dan video untuk menarik perhatian siswa, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, dan permainan edukatif. Selanjutnya tahap **observasi** yang dilakukan adalah mengamati keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran, mencatat hasil observasi pada lembar observasi. Dengan media *quizizz*, maka diperoleh hasil belajar siswa pada siklus I yang dikonversi dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

No.	Nama	Nilai Siklus I	Keterangan
1	A N	8	Tuntas
2	A D H	8	Tuntas
3	A R C	8	Tuntas
4	A P	5	Belum Tuntas
5	A N A	8	Tuntas
6	B G	10	Tuntas
7	F R S	7	Belum Tuntas
8	G	7	Belum Tuntas
9	K S D	9	Tuntas

10	K E P	8	Tuntas
11	M S B	6	Belum Tuntas
12	M A A A	6	Belum Tuntas
13	M Q Z	5	Belum Tuntas
14	M R S	8	Tuntas
15	N A	6	Belum Tuntas
16	R R B	7	Belum Tuntas
17	Y A	8	Tuntas
18	Z A D	8	Tuntas
Rata-rata		7,28	

Untuk memperjelas hasil belajar siklus I di atas dibuat rangkuman tabel hasil belajar sebagai berikut :

Tabel 2. Ringkasan Hasil Belajar Siklus I

No	Skore	Frekuensi	Persentase (%)	s x f
1	10	1	5,55%	10
2	9	1	5,55%	9
3	8	8	44,44%	64
4	7	3	16,66%	21
5	6	3	16,66%	18
6	5	2	11,11%	10
Jumlah		18	100%	132

Berdasarkan tabel di atas siswa yang mendapatkan nilai ≥ 8.0 sebagai standar KKM berjumlah 10 siswa dengan persentase 56%. Siswa yang mendapatkan nilai $\leq 8,0$ berjumlah 8 siswa dengan persentase 44 %, nilai 10 berjumlah 1 siswa dengan persentase 5.55%, nilai 9 berjumlah 1 siswa dengan persentase 5.55%, dan nilai 8 berjumlah 8 siswa dengan persentase 44.44%. Adapun yang mendapatkan nilai dibawah KKM berjumlah 11 siswa dengan rincian nilai7 berjumlah 3 siswa dengan persentase 16.66 %, nilai 6 berjumlah 3 siswa dengan persentase 44.44 % dan nilai

5 berjumlah 2 siswa dengan persentase yaitu 11.11%. Dengan demikian nilai rata-rata kelas VI SDS Krishna pada siklus I adalah 7,2 serta ketuntasan klasikal mencapai 55.55 %. Sebagian besar siswa masih banyak yang belum tuntas maka dari itu peneliti akan melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Pembelajaran siklus II ini merupakan lanjutan dari pembelajaran siklus I. Pada siklus II terdiri dari 2 pertemuan. Pada pertemuan pertama siklus II, hasil belajar matematika mengalami peningkatan dari siklus ke I, namun peningkatan yang terjadi belum memenuhi syarat pencapaian yang ditentukan sebelumnya. Untuk itu dilanjutkan pada pertemuan berikutnya, yang ditujukan untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang.

Tahapan pertama siklus II yaitu *perencanaan*, hal yang dilakukan adalah merumuskan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); merancang dan menyusun materi pembelajaran matematika yang dikemas dalam slide dan trivia yang menarik dan interaktif, melatih penggunaan media *quizizz* dalam pembelajaran, menyiapkan instrumen pengumpulan data. Selanjutnya tahap *pelaksanaan*, yakni menerapkan media *quizizz* yang telah disusun, menggunakan berbagai variasi slide dan trivia, seperti gambar, animasi, dan video untuk menarik perhatian siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, dan permainan edukatif. Tahap ketiga yaitu *observasi*, hal yang dilakukan adalah mengamati keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran, mencatat hasil observasi pada lembar observasi. Dilihat dari hasil belajar siswa siklus II mengalami peningkatan, siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* secara optimal. Berikut hasil akhir yang diperoleh pada akhir pertemuan siklus II.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

No.	Nama	Nilai Siklus II	Keterangan
1	A N	9	Tuntas
2	A D H	9	Tuntas
3	A R C	8	Tuntas
4	A P	6	Belum tuntas
5	A N A	8	Tuntas
6	B G	10	Tuntas
7	F R S	8	Tuntas
8	G	8	Tuntas
9	K S D	9	Tuntas

10	K E P	8	Tuntas
11	M S B	8	Tuntas
12	M A A A	8	Tuntas
13	M Q Z	8	Tuntas
14	M R S	8	Tuntas
15	N A	7	Belum tuntas
16	R R B	8	Tuntas
17	Y A	8	Tuntas
18	Z A D	8	Tuntas
Rata-rata		8,00	

Tabel 4. Ringkasan Hasil Belajar Siklus II

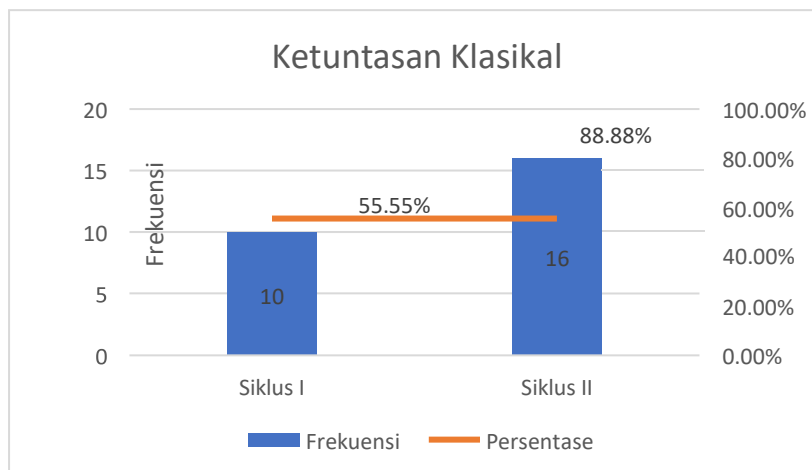
No	Skore	Frekuensi	Persentase %	S X F
1	10	1	5,5%	10
2	9	3	16,66%	27
3	8	12	66,66%	80
4	7	1	5,55%	14
5	6	1	5,55%	12
Jumlah		18	100%	143

Berdasarkan tabel di atas pada siklus II siswa yang mendapatkan nilai ≥ 8.0 sebagai standar KKM berjumlah 1 siswa dengan rincian siswa yang mendapatkan nilai 10 berjumlah 1 siswa dengan persentase 5,55 %, nilai 9 berjumlah 3 orang dengan persentase 16,66 %, nilai 8 berjumlah 12 orang dengan persentase 66,66 %. Adapun yang mendapatkan nilai dibawah KKM berjumlah 2 siswa dengan rincian nilai 7 berjumlah 1 siswa dan nilai 6 berjumlah 1 siswa dengan persentase masing masing 5,55%. Dengan demikian nilai rata-rata kelas VI SDS Krishna pada siklus II adalah 8,00 serta ketuntasan klasikal mencapai 88,88 %. Perbandingan hasil pembelajaran siklus I dan siklus II dengan menggunakan media pembelajaran quizizz terhadap mata pelajaran matematika materi bangun ruang seperti pada table 5. sebagai berikut:

Tabel 5. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Nilai	Siklus I		Siklus II	
	<i>f</i>	Persentase%	<i>f</i>	Persentase%
10	1	5,55%	1	5,55%
9	1	5,55%	3	16,66%
8	8	44,44%	12	66,66%
7	3	16,66%	1	5,55%
6	3	16,66%	1	5,55%
5	2	11,11%	0	0%
4	0	0 %	0	0%
Jumlah	18	100%	18	100%
Ketuntasan Klasikal	10	55,55%	16	88,88%

Dari tabel di atas maka didapatkan hasil pembelajaran siklus I terdapat 10 siswa yang tuntas dan mendapatkan nilai di atas KKM dan memiliki persentase ketuntasan klasikal 55,55% artinya dari 18 siswa yang mendapatkan nilai di atas 8,0 sebanyak 10 siswa dan 8 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I sudah menerapkan media quizizz akan tetapi belum sempurna karena masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II terdapat 16 siswa yang tuntas mendapatkan nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan klasikalnya 88,88% hal tersebut menunjukkan bahwa pada pembelajaran siklus II meningkat dari siklus I karena pembelajaran siklus II siswa sudah mulai menerapkan media pembelajaran quizizz dalam kegiatan pembelajaran dengan sangat baik dan optimal. Sehingga dari 18 siswa di kelas VI SDS Krishna yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 16 siswa sedangkan terdapat 2 siswa yang nilainya belum tuntas masih dibawah KKM. Artinya peningkatan pada pembelajaran siklus II menunjukkan keberhasilan yang ditandai dengan ketuntasan klasikalnya di atas 85% yang telah ditetapkan sebelumnya. Dari tabel di atas maka dapat digambarkan grafik ketuntasan klasikal hasil pembelajaran Siklus I dan Siklus II seperti pada gambar 2. sebagai berikut:



Gambar 2. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VI SD menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Peningkatan ini tidak terlepas dari penggunaan Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran (Citra & Rosy, 2020; Haryadi & Nurmala, 2023; Suhartini, 2022). Quizizz membantu siswa belajar secara interaktif dengan menyelesaikan berbagai soal yang disediakan (Ariati & Andriani, 2020; Faradina & Hidayanto, 2022). Soal-soal di Quizizz memiliki batasan waktu, bertujuan mengajarkan siswa berpikir cepat dan tepat dalam mengerjakannya (Irawan & Amirudin, 2024). Selain itu, Quizizz memiliki fitur-fitur yang memfasilitasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Jong & Tacoh, 2024), sehingga menunjukkan bahwa Quizizz dapat menjadi inovasi pembelajaran. Quizizz sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran karena siswa dituntut untuk menggunakan media digital seperti Quizizz (Rahim & Rahman, 2022; Sa'diyah et al., 2021). Penggunaan berbagai media digital dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Utami et al., 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS (Nahdhiah et al., 2024). Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Jati & Mediatati, 2022). Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, *pertama*, penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas tertentu, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. *Kedua*, durasi penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam penelitian ini tidak cukup panjang untuk

memberikan gambaran yang lengkap mengenai efektivitas dalam jangka panjang. Selain itu, faktor-faktor eksternal seperti dukungan dari lingkungan keluarga dan kondisi psikologis siswa, yang bisa mempengaruhi hasil penelitian. Terakhir, penelitian ini bergantung pada kemampuan dan pengalaman guru dalam menggunakan Quizizz, sehingga keterampilan guru bisa mempengaruhi hasil yang diperoleh.

4. Kesimpulan Dan Saran

Dengan adanya media pembelajaran yang variatif dan interaktif maka hasil belajar siswa kelas VI dapat meningkat secara signifikan. Penggunaan media belajar quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDS Krishna. Hasil penelitian pada siklus pertama diperoleh nilai rata-rata 7,28 siswa yang mendapat nilai $\geq 8,0$ sebanyak 10 siswa (56%). Kemudian pada siklus dua diperoleh nilai rata-rata 8,0, siswa yang mendapat nilai $\geq 8,0$ sebanyak 16 siswa (89%). Terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan aplikasi quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI dalam mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang. Untuk penelitian selanjutnya terkait dengan peningkatan hasil belajar matematika melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz, beberapa saran dan rekomendasi dapat dipertimbangkan. *Pertama*, disarankan untuk memperluas subjek penelitian dengan melibatkan beberapa kelas atau sekolah yang berbeda agar hasil penelitian dapat lebih digeneralisasikan. *Kedua*, memperpanjang siklus penggunaan Quizizz dalam pembelajaran agar dapat mengamati efek jangka panjangnya terhadap hasil belajar siswa. Peneliti juga dapat mengeksplorasi berbagai dalam penggunaan Quizizz, seperti jenis kuis, frekuensi penggunaan, dan integrasi dengan metode pembelajaran lainnya. *Terakhir*, pelatihan yang memadai bagi guru dalam menggunakan Quizizz perlu diperhatikan untuk memastikan bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan secara efektif dan maksimal dalam proses belajar mengajar.

5. Kontribusi Penulis

UN menyusun konsep, desain penelitian, dan mengumpulkan data. Firman Robiansyah membimbing dalam penyusunan artikel. DI menyusun abstrak menyusun simpulan dan saran, pendahuluan dan pembahasan.

6. Daftar Pustaka

Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–72. <https://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034>

- Ariati, N., & Andriani, Y. (2020). Pengenalan aplikasi belajar online di tengah masa pandemi pada kelompok belajar ikhtiari Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(2). <https://doi.org/10.36982/jam.v4i2.1271>
- Arrahim, A., Yulianti, H., & Sugiharti, R. E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 208–218. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.120037>
- Astutik, S., & Bektiarso, S. (2021). Pelatihan penelitian tindakan kelas (PTK) bagi guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 54–62. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v8i2.26525>
- El Muhtaj, M., Siregar, M. F., Pa, R. B. B., & Rachman, F. (2020). Literasi hak asasi manusia dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di perguruan tinggi. *Jurnal Ham*, 11(3), 369. <http://dx.doi.org/10.30641/ham.2020.11.369-386>
- Faradina, E., & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 51–65. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v7i1.2601>
- Gading, I. K., Magta, M., & Pebrianti, F. (2019). Pengaruh metode suku kata dengan media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 270–276. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21417>
- Hakim, R. N. (2021). Analisis tingkat kecemasan matematis siswa SMA. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 809–816. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.p809-816>
- Hamid, A., Babo, R., & Shaleh, S. F. (2023). Pengaruh Metode Blended Learning Berbantuan Aplikasi Quiziz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Wilayah 1 Kecamatan Mallawa. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 55–63. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v8i1.3068>
- Hanifah, N. M., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh Model Open Ended Problem Berbantu Media Kotak Telur Pelangi (Kotela) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 3(3), 134–139. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21734>
- Haryadi, R., & Nurmala, R. (2023). Pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran Fisika. *Academy of Education Journal*, 14(1), 133–141. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i1.1371>

- Irawan, I. C., & Amirudin, N. (2024). Penerapan Metode Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 7(1), 37–44. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v7i1.2937>
- Jati, D. H. P., & Mediatati, N. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 383–389. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i3.50348>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan media canva dan aplikasi quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61–70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid–19: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1). <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nahdhiah, U., Rahayuningsih, S., & Untari, S. (2024). Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Perkembangan Teknologi Transportasi Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6578–6589. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14754>
- Qomaruddin, F. (2022). Problematika implementasi kurikulum merdeka dalam mata pelajaran bahasa Arab di MA Nasyi'in Sidoarjo. *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 6(2), 251–268.
- Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 232–238. <http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1845>
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Widjaya, S. F. G., Wicaksono, F., & Wibisono, A. D. R. (2021). peningkatan keterampilan mengajar Guru SD/MI melalui pelatihan media pembelajaran edugames berbasis teknologi: Quizizz dan baamboozle. *Publikasi Pendidikan*, 11(3), 198–204. <https://dx.doi.org/10.26858/publikan.v11i3.22951>
- Samidi, R., & Suharno, S. (2018). Implementasi nilai keadilan sosial melalui pendidikan perspektif TGKH Zainuddin Abdul Majid. *Fikri: Jurnal Kajian Agama, Sosial Dan Budaya*, 3(2), 374–384. <https://doi.org/10.25217/jf.v3i2.314>
- Sipayung, Z., & Sihotang, H. (2022). Peranan Belajar Behaviorisme dalam Hubungannya dengan Teknologi Pendidikan Serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 7129–7138. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3871>

- Suhartini, N. (2022). Penerapan Media Interaktif Quizizz Sebagai Sarana Evaluasi Belajar Siswa Berbasis Daring Di Kelas III A SDN Sidokumpul Kecamatan Sidoarjo. *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 187–202. <http://dx.doi.org/10.55403/hikmah.v11i1.335>
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Quiziz Dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420–2425. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.646>
- Yunita, A. R. (2021). Manifestasi Perilaku Belajar bagi Perkembangan Self Esthem Santri. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 32–45. <https://doi.org/10.36835/attalim.v7i1.523>
- Yustina, A., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 593–598. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.977>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>