PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP

Maratul Fitriah[1], Rusdi[2], Isnaniah[3], M. Imamuddin[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : [1]maratulfitriah0@gmail.com, [2]rusdi@uinbukittinggi.ac.id,
[3]isnaniah@uinbukittinggi.ac.id, [4]m.imamuddin@uinbukittinggi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Bukittinggi. Diduga hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat monoton dan kurang memanfaatkan media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperiment dengan rancangan penelitian *posttest-only control group design*, populasi dalam penelitian ini adalah 160 siswa yang terdiri dari lima kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.3 sebagai kelas eksperimen dan VII.1 sebagai kelas kontrol yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Instrument penelitian berupa tes hasil belajar matematika yang telah di validasi. Teknik analisis data menggunakan uji t setelah lulus uji normalitas dan homogenitas. Berdasarkan hasil tes diperoleh rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 71% kelas eksperimen lebih tinggi disbanding kelas kontrol 50%. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 2{,}69 > 1{,}67 = t_{tabel}$. Menggunakan *software minitab* diperoleh nilai $p_{value} = 0{,}005 < 0{,}05 = \alpha$. Berdasarkan kriteria uji disimpulkan hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari siswa kelas kontrol. Hasil ini membuktikan terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa smp.

Kata Kunci : *Media Quizizz, Hasil Belajar*

ABSTRACT

This research was motivated by the low mathematics learning outcomes of seventh-grade students at SMP Negeri 8 Bukittinggi. This is suspected to be due to monotonous learning and the lack of use of interactive media. This study aimed to determine the significant effect of Quizizz on learning outcomes. The type of research used is a quasi-experimental research design with a posttest-only control group design, the population in this study was 160 students consisting of five classes. The sample in this study were students of class VII.3 as the experimental class and VII.1 as the control class selected by simple random sampling technique. The research instrument was a validated mathematics learning achievement test. The data analysis technique used the t-test after passing the normality and homogeneity tests. Based on the test results, the average mathematics learning outcomes of students in the experimental class were 71% higher than those in the control class at 50%. The results of the hypothesis test obtained a t-value of 2.69 > 1.67 = t-table. Using Minitab software, the P-value was obtained = 0.005 < 0.05 = α. Based on the test criteria, it was concluded that the mathematics learning outcomes of students in the experimental class were higher than those of students in the control class. These results demonstrate the significant influence of Quizizz media utilization on junior high school students' mathematics learning outcomes.

Keywords : *Quizizz Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu yang bersifat fundamental, pendidikan merupakan salah satu instrumen untuk mengatur,mengarahkan,sekaligus dapat mengubah tatanan hidup manusia kearah yang lebih baik. Dalam konsep islam cukup banyak memberikan perhatian, motivasi dan pandangan hidup yang bersifat universal sebagai bagian dari sinyal kehidupan untuk memacu manusia dalam mengeksplor dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, (Zulkifli, 2022). Peran pendidikan semakin penting untuk menghindari keterbelakangan pada era percepatan perkembangan zaman (Lismayeni et al, 2024).Undang-undang sistem pendiidkan nasional RI Nomor 20 Tahun 2003, bab 2 tentang dasar, fungsi dan tujuan Pendidikan berbunyi: Pendidikan nasional berfungsi sebagai pengembang bakat dan pembangun karakter peradaban bangsa, pendidikan kehidupan berbangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam dunia pendidikan, dapat dikatakan bahwa ujung tombak dalam tercapainya tujuan pendidikan terletak pada proses pembelajaran (Oktarisa et al, 2024). Pembelajaran matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, berperan penting dalam berbagai bidang, dan mampu meningkatkan daya pikir manusia. Tujuan pembelajaran matematika seperti yang tertuang dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP), yaitu: Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dan pola pikir dalam kehidupan dan dunia selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif, dan efisien. Disamping itu juga untuk mempersiapkan siswa menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan (Aniswita et al, 2021). Ilmu pengetahuan sangat berperan penting bagi kehidupan manusia manusia sesuai dengan firman Allah Al Baqarah;31. Adapun menurut Kemendikbud 2013 menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah 1) meningkatkan kemampuan intelektual siswa 2) membentuk kemampuan penyelesaian masalah 3) mendapat hasil belajar yang tinggi 4) melatih kemampuan komunikasi siswa, dan 5) mengembangkan karakter siswa. Hasil belajar merupakan salah satu indikator tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran, termasuk pembelajaran matematika (Masitoh, 2023).

Hasil belajar siswa merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan dalam dunia pendidikan, hasil belajar itu sendiri adalah untuk melihat sejauh mana perkembangan siswa dalam mencerna informasi yang disampaikan pendidik dalam setiap proses belajar mengajar di kelas maupun di lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti proses pengajaran di sekolah bisa dilihat dari hasil belajar yang diperolehnya (Refdi et al, 2024). Untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan strategi pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Menurut (Tafonao, 2018) media adalah alat yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan proses informasi, sedangkan peranan media dalam pembelajaran yaitu:

1. Sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima

2. Sebagai alat yang membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik
3. Sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menjalin hubungan yang baik selama proses pembelajaran berlangsung
4. Sebagai salah satu metode untuk mengatasi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran.

Merujuk dari hasil observasi dan wawancara terlihat bahwa masih rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Bukittinggi. Berikut ini hasil ulangan harian siswa kelas VII SMP Negeri 8 Bukittinggi yang peneliti sajikan dalam bentuk data persentase di bawah:

Tabel 1. Data Hasil Ulangan Harian Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Bukittinggi Tahun Ajaran 2025/2026

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah		Persentase	
		Nilai Siswa ≤ 75	Nilai Siswa > 75	≤ 75	> 75
VII.1	32	28	4	87,5 %	12,5 %
VII.2	32	29	3	90,62 %	9,37%
VII.3	32	28	4	87,5 %	12,5 %
VII.4	32	28	4	87,5 %	12,5 %
VII.5	32	28	4	87,5 %	12,5 %

Sumber : Guru Matematika Kelas VII SMPN 8 Bukittinggi

Berdasarkan data diatas terlihat bahwa masih rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Bukittinggi. Hal ini diduga disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat monoton dan kurang memanfaatkan media interaktif. Dimana nilai siswa yang mencapai rata-rata >75 lebih sedikit yaitu 12,5% dibandingkan dibawah rata-rata <75 sebanyak 90,62%.

Berdasarkan permasalahan tersebut media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu murid-muridnya mendapatkan perspektif baru. Memudahkan guru dalam memberikan materi, membantu mempercepat penyampaian materi, serta mempermudah daya kepemahaman siswa. (Ramli, 2012). Media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi mampu menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan efesien, serta membangun partisifasi aktif siswa dalam kelas. Dengan demikian kualitas belajar siswa menjadi lebih baik, (Andari, 2021). Media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi, dan e-learning mampu menghadirkan materi secara interaktif dan menarik sehingga memperkuat pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajarnya (Iksal, 2025).

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Salah satu danpak positif dari perkembangan ini adalah munculnya berbagai aplikasi digital yang dapat digunakan sebagai bahan ajar. Perkembangan teknologi yang semakin maju memungkinkan tenaga pendidik menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran.(Anggraeni et al, 2024). Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang dipakai dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi pembelajaran *quizizz* (Izzah, 2024). *Quizizz* merupakan alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi *online* yang terdiri dari fitur kuis, *survey*, *game*, maupun diskusi.

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

Beberapa riset menyebutkan bahwa Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfera Bekti Susanti, 2020) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh (Panggabean & Harahap, 2020) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dalam penggunaan media kuis interaktif *Quizizz* lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media kuis interaktif *Quizizz.* Penelitian yang dilakukan oleh Ashimatul et al. (2021), tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika diperoleh hasil rata-rata meningkat sebesar 88,08. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama memakai media *quizizz* dalam pembelajaran matematika, sedangkan perbedaannnya adalah tempat dan sampel penelitian yang berbeda serta metode penelitian yang dipakai.

Begitu juga dengan penelitian Rahma et al (2021) tentang pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar ipa siswa di sekolah dasar, hasil uji t-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai 84,55, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai 75,84, sesuai dengan hasil penelitian ini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan media *quizizz* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya dapat dilihat dari segi tempat penelitian dan juga pembelajaran yang dipakai. Penelitian yang dilakukan oleh Regina et al (2024) tentang pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Abdi Maryke. hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif yang terlihat pada nilai sigsebesar 0,000 < 0,05 dan perhitungan dengan uji paired samples testdengan nilai thitung 17.417 >ttabel 2.093 maka h_0 ditolak dan h_a diterima. hal ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest yang artinya ada pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa smp abdi maryke. Persamaan penelitian peneliti dengan yang sebelumnya sama-sama menerapkan media *quizizz* dan sama-sama untuk melihat hasil belajar siswa. sedangkan perbedaannya tempat penelitian dan jumlah sampel penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Bukittinggi. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Bukittinggi.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen merupakan jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan pada sebuah objek (kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuanya, (Sugiyono, 2018). Variable bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *quizizz* (X). Variable terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa yang dinyatakan dalam simbol (Y). Desain eksperimen yang digunakan yaitu *posttest-only control group design,* yakni peneliti sama-sama melakukan *posttest* kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen akan tetapi hanya kelompok eksperimen saja yang mendapat perilakuan,(John W Creswell, 2016). Bagan dari rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Rancangan Penelitian

Kelas	Treatment	Posttest
Eksperimen	X	T_2
Kontrol	-	T_2

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 8 Bukittinggi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Bukittinggi. yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah keseluruhan adalah 160 siswa, dan kelas yang menjadi subjek penelitian adalah kelas VII.3 sebagai kelas eksperimen dan VII.1 sebagai kelas kontrol. sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Berdasarkan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya maka penulis mengambil sampel penelitian sebanyak 30% dari total populasi yaitu 160 siswa yaitu diperoleh sampel sebanyak 64 orang. Peneliti melakukan pengambilan acak dengan bantuan gulungan kertas dan kotak pengundian. Instrument yang digunakan adalah tes hasil belajar matematika siswa. Analisis data yang digunakan adalah uji-t.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Deskripsi Data

Berdasarkan tes hasil belajar matematika siswa pada kelas sampel maka diperoleh skor maxsimum 100 dan skor minimum 36 untuk kelas eksperimen, dan skor maksimum 100 dan skor minimum 20 untuk kelas kontrol. siswa pada tentang hasil belajar matematika siswa. Tes hasil belajar diikuti sebanyak 64 siswa yang terdiri dari 32 orang siswa dari kelas eksperimen dan 32 orang siswa dari kelas kontrol. Data dari kedua sampel dapat dilihat pada tabel 1.5 berikut:

Tabel 3. Hasil Perhitungan Data Hasil Belajar

Kelas	$\bar{X}$	N	X_{max}	X_{min}	Tuntas (≥ 75)	Tidak Tuntas (< 75)
Eksperimen	72,65	32	100	30	50%	50%
Kontrol	57,56	32	100	12	21,88%	78,13%

Berdasarkan deskripsi data diatas dapat dilihat bahwa rata-rata kelas eskperimen yaitu 72,65 sedangkan rata-rata kelas kontrol yaitu 57,56. Untuk nilai maxsimum kelas eksperimen 100, nilai minimum 36, nilai maxsimum kelas kontrol 100, nilai minimum 20. Persentase ketuntasan kelas eksperimen 50% sedangkan persentase kelas kontrol yaitu 21,88%.

Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan *uji Lilliefors.* Diperoleh hasil seperti yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

Kelas	α	P_{value}	N	L_0	L_{tabel}	Distribusi
Eksperimen	0,05	0,061	32	0,11308	0,1569	Normal
Kontrol	0,05	0,244	32	0,10108	0,1569	Normal

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa kedua kelas sampel memiliki L_0 kurang dari L_{tabel}. Pada kelas eksperimen diperoleh $L_0 = 0{,}11308$ dan $L_{tabel} = 0{,}1569$, sehingga $L_0 < L_{tabel}$. Begitu juga pada kelas kontrol diperoleh $L_0 = 0{,}10108$ dan $L_{tabel} = 0{,}1569$, sehingga $L_0 < L_{tabel}$.

Pengujian dilakukan juga dengan *software minitab* untuk lebih mengakuratkan data. Dengan hasil $P_{value} > \alpha$, dengan nilai $\alpha = 0{,}05$. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai $P_{value} = 0{,}061$, sehingga $P_{value} > \alpha$. Begitu juga dengan kelas kontrol diperoleh $P_{value} = 0{,}244$ sehingga $P_{value} > \alpha$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedua data sampel berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas variansi kedua kelas sampel dengan menggunakan uji barttlet diperoleh $F_{hitung} = 1{,}468$ jika $\alpha = 0{,}05$, dari daftar *chi-kuadrat* dengan dk=(k-1)=(2-1)=1 didapatkan $F_{tabel} = 1{,}82$. Ternyata $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $1{,}468 < 1{,}82$, sehingga terima H_0 untuk taraf $\alpha = 0{,}05$ artinya data sampel mempunyai variansi homogen.

Hasil perhitungan uji homogenitas variansi dengan *software minitab* diperoleh nilai $P_{value} = 0{,}164$, sehingga $P_{value} > \alpha$. Begitu juga dengan kelas kontrol diperoleh $P_{value} = 0{,}372$ sehingga $P_{value} > \alpha$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedua data sampel berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data kedua kelas sampel berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t uji satu arah. Hasil uji-t pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar

Kelas	N	$\bar{X}$	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	32	72,65	2,69	1,67
Kontrol	32	57,56		

Berdasarkan analisis tersebut terlihat bahwa pada selang kepercayaan 95% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 2,69 > 1,67 dengan kriteria pengujian jika $t > t_{1-\frac{\alpha}{2}}$,maka tolak H_0. Peneliti juga menggunakan *software minitab* dalam melakukan uji homogenitas variansi untuk lebih mengakuratkan data.

Tabel 6. Hasil *Software Minitab*

Null hypothesis	$H_0: \mu_1 - \mu_2 = 0$
Alternative hypothesis	$H_1: \mu_1 - \mu_2 > 0$

T-Value	DF	P-Value

	2,69	60	0,005

Dimana diperoleh $P_{value} < \alpha$ yaitu, $P_{value} = 0{,}005$ kurang dari $\alpha = 0{,}05$. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Bukittinggi.

Pembahasan

Hasil Belajar Matematika Siswa

Dari analisis data yang dilakukan terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol, dimana rata-rata kelas eskperimen yaitu 72,65 sedangkan rata-rata kelas kontrol yaitu 57,56. Persentase ketuntasan kelas eksperimen juga lebih tinggi yaitu 50% dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 21,88%, Selanjutnya juga dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menggunakan uji-t dan Software Minitab. Berdasarkan analisis tersebut terlihat bahwa pada selang kepercayaan 95% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 2,69 > 1,67 dengan kriteria pengujian jika $t > t_{1-\frac{\alpha}{2}}$,maka tolak H_0. Begitu juga dengan pengujian *software minitab*, P-Value < α, diperoleh $P_{value} = 0{,}005$ kurang dari $\alpha = 0{,}05$. Dimana 0,005 < 0,05. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Bukittinggi.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh alfera et al. (2024), mengatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Ashimatul et al. (2021), bahwa hasil penelitian menunjukkkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika diperoleh hasil rata-rata meningkat sebesar 88,08. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan Setiawan, et al (2019), bahwa implementasi game *Quizizz* pada materi matematika yang sedang dipelajari mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan tentang pengaruh penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Bukittinggi dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Bukittinggi. Yang dilihat dari segi ketuntasan belajar siswa secara individu maka terlihat bahwa pada kelas eksperimen nilai siswa yang berada di atas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah untuk mata pelajaran matematika adalah 75 yaitu sebanyak 16 orang atau 50% sedangkan pada kelas kontrol yaitu sebanyak 7 orang atau 21,87 % dari jumlah siswa. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alfera, B. 2020. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas Vi Sd Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang*.

Andari, A. 2021. *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Bogor: Guepedia.

Anggraeni, Silfi, Aniswita, Isnaniah, and Risnawita. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Game Kuis

Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika." *Journal on Education* 7(1).

Aniswita, Yogi Saputra, Gema Hista. Medika. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas VII SMP N 1 V Koto Kampung Dalam Padang Pariaman Tahun Ajaran 2019/2020." *Journal for Research in Mathematics Learnin* 4(1).

Arifin, Z. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Ashimatul, W. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 5(5).

Azizah, N. R.2022. Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin. *JURING (Journal For Research In Mathematics Learning*, 5(3).

Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar:* Teori Dan Prosedur. Serang: Laksita Indonesia.

Iksal. 2025. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.* Bogor: Ruang Karya.

Izzah.2024.*Penelitian Bahan Ajar: Teori Dan Implementasi.* Palembang: Bening Media Publishing.

Lismayeni, Isnaniah, Aprison, W., & Rusdi. 2024. Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VIII MTsN 10 Agam. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *4*(2), 2153–2161.

Oktarisa, Fira, Tasnim Rahmat, and Pipit Firmanti. 2024. "Pengaruh Self Confidence Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Journal Of Social Science Research* 4(2).

Putu Ade Andre Payadnya dan Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, (2018) *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistic Dengan SPSS*, Deepublish.

Pribadi. 2017. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Ramli, M. 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.

Rahma, A. 2021.Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5(5)

Refdi, Aniswita, Haida Fitri, and Tasnim Rahmat. 2024. "PENGARUH KELUARGA DAN SEKOLAH TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI KELAS VIII MTS NU BATAHAN KABUPATEN MANDAILING NATAL." *Jurnal Edu Research Indonesia Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 5(3):875–86.

Regina S. 2024. pengaruh penggunaan quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Abdi Maryke *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 4(1)

Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan (A. Nuryanto, Ed.)*. Yogyakarta: Alfabeta.

Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2)

Zulkifli. 2022. *Konsep Dasar Pengajaran & Pembelajaran Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Budi Utama.