



Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika

Titin Supriyatin

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia

Corresponding Author. E-mail: titinsupriyatin06@gmail.com

Received: 1 Januari 2024 Revised: 23 Januari 2024 Accepted: 1 Februari 2024

Abstrak

Peneliti melakukan penelitian ini didasari oleh tingkat kejenuhan siswa di sekolah SMK S Binong Permai dalam belajar matematika yang terkesan membosankan dan menakutkan. Sehingga Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui pandangan atau persepsi siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media penilaian pada pembelajaran matematika dikelas pada materi persamaan kuadrat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 10 TKJ yang berjumlah 35 orang. Instrumen yang digunakan adalah angket yang berupa pernyataan tertutup untuk 35 siswa dan wawancara. Data penelitian diperoleh dengan menyebarkan angket kepada siswa melalui *Google Form* dan wawancara dilakukan secara terbuka. Dari Hasil penelitian pada indikator kemudahan *quizizz* mudah digunakan dengan presentase rata-rata yaitu 92, indikator penguasaan materi yang memiliki presentase tertinggi adalah pada pernyataan *quizizz* membantu siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari dikelas mencapai 84, indikator selanjutnya adalah indikator kepuasan pada pernyataan *quizizz* menurut siswa adalah aplikasi yang menyenangkan yaitu sebesar 93,14, sedangkan pada indikator keaktifan rata-rata presentase tertinggi terdapat pada pernyataan *quizizz* membuat siswa lebih aktif belajar yaitu sebesar 80, indikator terakhir adalah indikator motivasi. Pada indikator ini pernyataan peserta didik termotivasi untuk memperoleh peringkat dan skor tertinggi ketika menggunakan *quizizz* diperoleh data rata-rata sebesar 93,14. Sedangkan dari hasil wawancara, peserta didik merasa senang dan semangat belajar matematika mereka meningkat, selain itu pembelajaran di kelas tidak terasa membosankan. Sehingga Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan *Quizizz* Dalam Pembelajaran Matematika di SMKS Binong Permai mempunyai respon yang positif dan aplikasi *quizizz* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mengambil penilaian secara interaktif.

Kata Kunci: persepsi, *quizizz*, pembelajaran matematika

Students' Perceptions of the Use of Quizizz in Mathematics Learning

Abstract

Researcher conducted this researched based on the leveled of boredom of students at smk s binong permai in learned mathematics which seemed boring and scary. So this researched aims to determine students' perceptions of used quizzes as an assessment medium for mathematics learned in class regarding quadratic equations. This researched used descriptive qualitative methods. The subjects of this researched was 35 grade 10 tkj students. The instruments used was questionnaires in the form of closed statements for 35 students and interviews. Researched data was obtained by distributing questionnaires to students via google form and interviews was conducted openly. From the results of researched on the eased of used indicator, quizzes was easy to used with an average percentage of 92, the indicator of material mastery which had the highest percentage was the statement quizzes helps students remembered material that had been studied in class reaching 84. The next indicator was the indicator of satisfaction with the quizzes statement according to students. was a fun application, namely 93,14, while the highest average percentage of activeness indicators was found in the statement that quizzes made students more active in learned, namely 80, the last indicator was the motivation indicator. In this indicator, students' statements were motivated to obtain the highest ranking and score when used quizzes. The average data obtained was 93. 14. Meanwhile,

from the results of the interviews, students felt happy and their enthusiasm for learned mathematics increased, besides that learned in class did not felt boring. So that students' perceptions of the used of quizizz in mathematics learned at binong permai vocational school had a positive response and the quizizz application could been one of the learned media used to took interactive assessments

Keywords: *perception, quizzes, mathematics learning*

How to cite: Supriyatin, Titin. (2024). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Nusantara Education*, 3(2), 19-29.

Pendahuluan

Dewasa ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi hampir tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Secara spesifik, dengan maraknya penggunaan perangkat pintar (*smartphone*), telah menjangkau hampir semua lapisan masyarakat, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. *Smartphone* mungkin banyak membantu dalam kehidupan seseorang terasa lebih mudah. Meluasnya penggunaan *smartphone* merupakan faktor utama dalam pertumbuhan pengguna Internet saat ini. penduduk Indonesia menjadi pengguna internet. Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) merilis data jumlah pengguna internet pada tahun 2018. Ada orang atau 171,17 juta atau 6,8% dari penduduk. Pertumbuhan pengguna internet tahun 2018 sebesar hingga 10,12%. Jumlah ini lebih tinggi dari pertumbuhan penduduk yang hanya 0,63%.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga mempengaruhi dunia pendidikan khususnya pada bidang studi mata pelajaran tertentu. Pengaruh dari perkembangan ini adalah, diantaranya adalah adanya perubahan proses dan metode belajar siswa. Dengan demikian, untuk memenuhi salah satu dari tridharma tugas perguruan tinggi, diperlukan peneliti yang juga bersedia merangkul teknologi informasi khususnya dalam bidang pengajaran (Wijayanti, 2021). Di sisi lain, untuk siswa itu sendiri, berbagai ruangan juga diperoleh dengan bantuan teknologi informasi dalam mata pelajaran studi. Selain itu, metode pembelajaran juga lebih mudah dikembangkan lebih fleksibel dan efektif (Noor, 2020).

Untuk memenuhi kebutuhan dunia pendidikan di era milenium ini, diperlukan integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan. Salah satu dari metode yang dapat dipraktikkan adalah penggunaan lingkungan pembelajaran berbasis webite atau metode pembelajaran berbasis game (*game-based learning*). Siswa lebih memahami materi

yang diberikan oleh guru dengan bantuan lingkungan belajar yang sesuai (Cristiyanda, G., & Sylvia, 2021)). Saat ini terdapat metode dan media pembelajaran yang digunakan secara umum. Di dalam dunia pendidikan, menjadikan ilmu matematika menjadi salah satu pelajaran yang tidak mungkin bisa terlepas dari perkembangan teknologi itu sendiri, sehingga dalam hal ini menjadikan matematika menjadi salah satu ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan cukup penting karena setiap jenjang pendidikan selalu ada dan dijadikan sebagai mata pelajaran yang wajib ada. Akan tetapi, hal tersebut masih bertolak belakang dengan peranan penting matematika itu sendiri karena masih banyak siswa yang masih beranggapan bahwa mata pelajaran matematika itu membosankan, menakutkan dan sulit untuk bisa dipahami. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari tingkat SD, SMP, SMA bahkan sampai Perguruan Tinggi. Matematika memegang peranan penting didalam kehidupan sehari-hari karena semua bentuk aktivitas dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari sebuah konsep matematika. Namun, matematika terkadang menjadi momok bagi sebagian besar siswa, karena sulitnya siswa dalam memahami sebuah konsep matematika (Irmayanti dan Danial, 2019). Kesulitan belajar Mata pelajaran matematika yang dialami pada siswa secara tidak langsung berhubungan dengan kemampuan belajar yang kurang maksimal. Sehingga Kekurangan tersebut dapat kiat lihat dari adanya respon dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran matematika itu sendiri. Sementara siswa yang terlihat berprestasi dengan menunjukkan hasil belajar yang cukup meningkat, hal tersebut membuktikan bahwa siswa tersebut bisa dikategorikan berhasil dalam pembelajaran matematika (Fitriani, 2020). Di dalam Proses belajar mata pelajaran matematika yang efisien dan terarah itu tidak hanya fokus pada jenis model pembelajaran yang diterapkan ataupun jenis media pembelajaran yang digunakan, akan tetapi harus rasa suka atau ketertarikan,

perhatian, keinginan ataupun minat belajar siswa. Dalam hal ini, semua itu merupakan bagian indikator yang perlu seorang pendidik atau guru perhatikan. Supaya saat proses pembelajaran mata pelajaran matematika yang berlangsung di kelas bisa terlaksana dengan baik dengan suasana pembelajaran lebih interaktif. Sehingga, hasil belajar akan menjadi optimal jika terdapat minat belajar siswa yang baik (Hidayatullathifah dan A.A Sujadi, 2017). Dari semua upaya yang bisa dilakukan adalah dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan melakukan sebuah perubahan dalam kurikulum pembelajaran, mengembangkan jenis model pembelajaran, mengembangkan alat media pembelajaran, mengubah porsi dalam penilaian, dan lainnya. Salah satu aspek yang sering digunakan dan dikaji adalah jika hal tersebut berhubungan dengan minat dan hasil belajar siswa. Karena dengan media pembelajaran yang tepat digunakan oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Hal ini didukung dengan munculnya aplikasi edukasi berbasis game online seperti *Kahoot!*, *Socrative*, *iClickers*, *Edpuzzle* dan *Quizizz* yang telah digunakan oleh banyak pihak, baik pada tingkatan jenjang pendidikan dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah keatas dan tingkat perguruan tinggi negeri. Namun, dalam ini tentunya aplikasi yang berbasis game online tersebut juga perlu dipantau penggunaannya. Jangan sampai dengan alih-alih memanfaatkan aplikasi berbasis game, dimana dalam ini adalah dengan memanfaatkan gadget /handphone malah para peserta didik lupa waktu. Metode pembelajaran dengan menggunakan game ini dapat memberikan pengalaman belajar yang baru kepada siswa (Annisa, R., & Erwin, 2021) Siswa menjadi lebih aktif, suasana belajar yang lebih dinamis dan pengalaman belajar yang lebih banyak secara umum adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan ini. aplikasi – aplikasi berbasis game (Ardiansyah, 2022). Hal ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya literatur bahwa penggunaan lingkungan belajar berbasis teknologi secara umum dianggap lebih baik daripada sistem tradisional (Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Mulyasaroh, U., & Rahmawati, 2021). Penggunaan informatika dalam dunia pendidikan namun oleh para peneliti di tingkat SD dan perguruan tinggi kini telah menjadi

trend. Ilmuwan komputer masih jarang mau menggunakan inovasi pembelajaran teknologi informasi dan lebih memilih menggunakan metode tradisional (Kalahatu, 2021)

Siswa biasanya menganggap Pelajaran matematika itu banyak rumus dan angka-angka sehingga dianggap sebagai mata pelajaran yang dianggap sulit untuk dipahami, dimengerti dan cenderung membosankan. Dari Kondisi tersebut seharusnya memotivasi para peneliti, khususnya para pendidik /guru yang menguasai mata pelajaran matematika, untuk melakukan sebuah inovasi dan perubahan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian dapat diharapkan adanya persepsi Siswa terkait tentang mata pelajaran matematika yang diantaranya selama ini dianggap kurang baik sehingga dapat berubah menjadi yang lebih baik. Diantara inovasi tersebut dan variasi dari beberapa jenis metode pembelajaran matematika yang dianggap menarik dan menyenangkan, terdapat soal latihan dalam bentuk format game dengan menggunakan aplikasi berbasis game online (Mulyati, S., & Evendi, 2020).

Quizizz adalah merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi yang berbasis game online yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar didalam kelas untuk dijadikan media pembelajaran oleh seorang pendidik atau guru. Semua pengguna aplikasi *quizizz* dapat memainkan atau menggunakan program ini dan pengguna dapat mengikuti kuis secara gratis di dalam atau di luar kelas dengan bermodal kuota internet saja tanpa harus berlangganan dan berbayar. Dengan *Quizizz*, siswa dapat mengerjakan kuis selama waktu pemrosesan dengan waktu pilihan mereka sendiri. dari sekian banyak keunggulan *Quizizz* dibandingkan dengan aplikasi lainnya, keunggulan aplikasi *quizizz* antara lain adalah adanya papan skor yang memungkinkan peserta kuis mengetahui skor mereka dan skor dibandingkan dengan peserta lain (Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, 2019). Sehingga, siswa dapat termotivasi karena perolehan skor peserta *quizizz* bisa dilihat oleh peserta *quizizz* lainnya karena jika perolehan skor mereka tinggi akan memberikan rasa kebanggaan tersendiri.

Beberapa penelitian sebelumnya telah melakukan penelitian tentang variasi penggunaan aplikasi *Quizizz* dengan cara dan metode yang berbeda. Studi-studi yang dilakukan ini telah menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam proses

belajar mengajar mempunyai manfaat yang cukup baik. Menggunakan *Quizizz* di dalam proses kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran matematika sangatlah mempunyai pengaruh yang cukup positif terhadap siswa (Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, 2021). Studi tersebut juga menjelaskan bahwa siswa akan merasa lebih bahagia jika *Quizizz* dapat digunakan secara teratur selama proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran matematika di dalam kelas. Sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa Penggunaan *Quizizz* pada mata pelajaran matematika dapat memberikan dampak yang positif yaitu meningkatkan konsentrasi siswa (Matlan, S. J., & Maat, 2021). *Quizizz* juga memiliki dampak lebih besar lagi pada kelas yang menggunakan aplikasi tersebut secara teratur daripada kelas yang hanya menggunakan *Quizizz* satu kali, *quizizz* meningkatkan prestasi akademik dan keterampilan matematika dari siswa di tingkat sekolah menengah atas (SMA) yaitu ditandai dengan meningkatnya penguasaan kalimat matematika pada siswa (Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyarningsih, 2019)

Berdasarkan penjelasan-penjelasan sebelumnya, maka kita dapat mengetahui bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai alat media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran matematika telah mengerakkan minat belajar siswa bahkan di kalangan para peneliti untuk melakukan sebuah penelitian untuk menyelidiki keefektifan *Quizizz* sebagai alat media pembelajaran dalam berbagai metode dan beberapa konteks yang lain. Meskipun penelitian sebelumnya telah meneliti keefektifan *Quizizz* dalam pembelajaran tertentu, namun sejauh pengetahuan peneliti jarang ada penelitian yang menganalisis keefektifan *Quizizz* sebagai metode pembelajaran dan bagaimana siswa secara khusus melihatnya.

Hal ini dikarenakan banyak siswa pada umumnya yang menganggap mata pelajaran matematika itu sulit dan mata pelajaran menakutkan serta membosankan (Rusmana, 2020), Alasan penting lainnya adalah dengan melakukan kajian tentang keefektifan penggunaan *Quizizz* dalam konteks adalah para pendidik yang jarang menggunakan aplikasi pembelajaran seperti *Quizizz* dalam kegiatan proses pembelajaran dapat tergugah untuk menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran. Dengan demikian mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut

tentang efektivitas penggunaan *Quizizz*, khususnya pada mata pelajaran matematika.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa tentang keefektifan *Quizizz* dalam mata pelajaran matematika. Siswa diberikan pekerjaan rumah untuk menyelesaikan kuis sebelum diberikan materi di kelas tatap muka. Karena kuis diberikan sebelumnya, siswa diharapkan untuk membiasakan diri dengan materi di rumah dan sebelum menangani topik di kelas. Dari responden survei, adalah siswa yang sedang belajar mata pelajaran matematika di SMKS Binong Permai. Penelitian ini menguji beberapa aspek indikator penggunaan *quizizz* itu sendiri. Apakah *Quizizz* adalah aplikasi yang menyenangkan dan bagaimana siswa mendapat manfaat dari penggunaan *Quizizz* dalam pelajaran matematika serta tingkat pemahaman materi, keaktifan belajar, motivasi dan minat dalam mempelajari materi yang harus dikuasai siswa pada mata pelajaran matematika.

Metode

Pada penelitian yang peneliti lakukan di SMK S Binong Permai semester ganjil 2023 sebelum PTS dilaksanakan di sekolah tersebut. Penelitian dilakukan pada siswa kelas 10 TKJ yang berjumlah 35 siswa. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif dengan menghitung perolehan skor dari data yang diperoleh melalui angket yang disebar. Jenis data penelitian adalah data primer yang dikumpulkan dengan menyebarkan angket/kuesioner berupa pernyataan tertutup. dan hasil wawancara.

Hasil dan Pembahasan

Angket

Data yang didapat dari kuisioner yang dibagikan kepada siswa SMKS Binong Permai kelas 10 TKJ sebanyak 35 orang yang sedang mengikuti mata pelajaran matematika materi persamaan kuadrat dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Indikator kemudahan

Pernyataan	Skor
<i>Quizizz</i> mudah digunakan	1-5
Saya lebih mudah mengerjakan kuis dengan aplikasi <i>Quizizz</i> di smartphome daripada kuis menggunakan kertas.	1-5

Kuesioner tersebut dibagikan melalui platform google form yang peneliti berikan melalui link ketika pelaksanaan penelitian dilakukan di dalam prose pembelajaran matematika di kelas. Yang sebelumnya peneliti beberapa kali memberikan *quizizz* melalui guru yang mengajar matematika di sekolah tersebut yaitu di SMKS Binong Permai . Kuesioner tersebut diisi oleh 35 siswa/siswi kelas 10 TKJ di SMKS Binong Permai, setelah itu dari hasil kuesioner tersebut akan diperoleh data berdasarkan nilai skor pada tiap-tiap pernyataan yang terdapat pada kuesioner dan akan di dapatkan nilai skor rata-rata. Tabel rincian perolehan skor dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rincian skor Penilaian Indikator kemudahan

Pernyataan	Mean
<i>Quizizz</i> mudah digunakan	94,28
Saya lebih mudah mengerjakan kuis dengan aplikasi <i>Quizizz</i> di smartphome daripada kuis menggunakan kertas.	90,85

Dari rincian skor penilaian indikator kemudahan pada tabel 2 di atas diperoleh data nilai rata-rata bahwa *quizizz* mudah digunakan yaitu sebesar 94,28 ,rata-rata ini didapat dari 10 siswa dengan skor 4 dan 25 siswa dengan skor 5 ini artinya bahwa siswa tidak ada kendala dalam mengisi *quizizz*. Sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* cukuplah mudah dan hanya dengan menggunakan quota internet dan tanpa harus berlangganan atau berbayar (Purba, 2019) .Selain itu, untuk pernyataan lebih mudah mengerjakan dengan aplikasi *quizizz* di smartphome daripada kuis menggunakan kertas memperoleh skor rata-rata sebesar 90,85 dengan rincian 16 siswa dengan skor 4 dan 19 orang dengan skor 5 Hal ini menunjukkan bahwa para siswa-siswi di SMKS Binong Permai lebih senang menggunakan *quizizz* saat pengambilan nilai dibandingkan dengan menggunakan kertas.

Selain lebih efektif dan mudah ,waktu yang dibutuhkan juga lebih singkat Hal ini diperkuat oleh temuan peneliti sebelumnya (Karmila, D., Wulandari, L., Monica, C., Zulhimar, Z. D., & Novia, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi berbasis game online yaitu *quizizz* sebagai media penilaian siswa pada mata pelajaran TIK sangatlah efektif.

Tabel 3. Indikator penguasaan materi

Pernyataan	Skor
<i>Quizizz</i> membantu saya mengingat kembali materi yang telah dipelajari di kelas.	1-5
<i>Quizizz</i> membantu saya mengetahui materi apa yang belum saya kuasai.	1-5
<i>Quizizz</i> meningkatkan pemahaman saya tentang konsep pembelajaran matematika	1-5

Untuk memperoleh data terkait indikator penguasaan materi maka Kuesioner tersebut dibagikan melalui platform google form yang peneliti berikan melalui link ketika pelaksanaan penelitian dilakukan didalam kelas . dimana Yang sebelumnya peneliti telah beberapa kali memberikan *quizizz* melalui guru yang mengajar mata pelajaran matematika di sekolah tersebut yaitu di SMKS Binong Permai.Kuesioner tersebut diisi oleh 35 siswa/siswi kelas 10 TKJ di SMKS Binong Permai, setelah itu dari hasil kuesioner tersebut akan diperoleh data berdasarkan nilai skor pada tiap-tiap pernyataan yang terdapat pada kuesioner dan akan di dapatkan nilai skor rata-rata. Tabel rincian perolehan skor dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rincian skor Penilaian Indikator Penguasaan Materi

Pernyataan	Mean
<i>Quizizz</i> membantu saya mengingat kembali materi yang telah dipelajari di kelas.	84
<i>Quizizz</i> membantu saya mengetahui materi apa yang belum saya kuasai.	80
<i>Quizizz</i> meningkatkan pemahaman saya tentang konsep pembelajaran matematika	81,71

Dari rincian skor penilaian indikator penguasaan materi pada tabel 4 di atas diperoleh data nilai rata-rata bahwa *quizizz* siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari di kelas diperoleh data bahwa 8 siswa

dengan skor 3, 12 siswa dengan skor 4 dan 15 siswa dengan skor 5 sehingga dari perolehan skor tersebut diperoleh rata-rata 84. Sedangkan untuk pernyataan *Quizizz* membantu siswa mengetahui materi apa yang belum siswa kuasai diperoleh data 9 siswa dengan skor 3, 17 siswa dengan skor 4 dan 9 siswa dengan skor 5 sehingga diperoleh rata-rata sebesar 80. *Quizizz* meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pembelajaran matematika diperoleh data bahwa 12 siswa dengan skor 3, 8 siswa dengan skor 4 dan 15 siswa dengan skor 5 sehingga dari perolehan skor tersebut diperoleh rata-rata 81,71. Hal ini diperkuat oleh temuan (Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & Sudirman, 2022) bahwa penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai dalam menguasai materi pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya mendukung penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa (Mulyati, 2020). Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan siswa bisa belajar dengan rasa suka atau mempunyai ketertarikan dalam belajar memahami konsep matematika itu sendiri, sehingga jika siswa sudah merasa senang terhadap mata pelajaran matematika tentunya minat belajar siswa akan meningkat. Dalam penelitian yang lain juga menemukan adanya meningkatnya konsentrasi belajar pada mahasiswa melalui dengan pemanfaatan evaluasi pembelajaran *Quizizz*

(Sanga, 2019) , Sejalan dengan penelitian yang lainnya menunjukkan bahwa implementasi penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan kehadiran dan hasil belajar IPS (Octorina, 2021) sehingga dalam hal ini aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi yang berbasis game yang tepat digunakan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Tabel 5.Indikator kepuasaan

Pernyataan	Skor
<i>Quizizz</i> menurut saya adalah aplikasi yang menyenangkan.	1-5
<i>Quizizz</i> membuat belajar matematika menjadi lebih menyenangkan.	1-5
<i>Quizizz</i> mengurangi rasa takut saya pada mata pelajaran matematika	1-5
<i>Quizizz</i> membuat kuis menjadi membosankan.	1-5

Untuk memperoleh data terkait indikator penguasaan materi maka Kuesioner tersebut dibagikan melalui platform google form yang peneliti berikan melalui link ketika pelaksanaan penelitian dilakukan. Kuesioner tersebut diisi oleh 35 siswa/siswi kelas 10 TKJ di SMKS Binong Permai, setelah itu dari hasil kuesioner tersebut akan diperoleh data berdasarkan nilai skor pada tiap-tiap pernyataan yang terdapat pada kuesioner dan akan di dapatkan nilai skor rata-rata. Tabel rincian perolehan skor dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6.Rincian skor Penilaian Indikator Kepuasan

Pernyataan	Mean
<i>Quizizz</i> menurut saya adalah aplikasi yang menyenangkan	93,14
<i>Quizizz</i> membuat belajar matematika menjadi lebih menyenangkan.	82,85
<i>Quizizz</i> mengurangi rasa takut saya pada mata pelajaran matematika	76
<i>Quizizz</i> membuat kuis menjadi membosankan.	88

Dari rincian skor penilaian indikator kepuasaan pada tabel 6 di atas *Quizizz* menurut siswa adalah aplikasi yang menyenangkan diperoleh data bahwa 12 siswa dengan skor 4 dan 23 siswa dengan skor 5 sehingga dari perolehan skor tersebut diperoleh rata-rata 93,14. Sedangkan untuk pernyataan *Quizizz* membuat belajar matematika menjadi lebih menyenangkan diperoleh data 5 siswa dengan skor 3, 20 siswa dengan skor 4 dan 10 siswa dengan skor 5 sehingga diperoleh rata-rata sebesar 82,85.

Sejalan dengan temuan peneliti sebelumnya bahwa *Quizizz* merupakan sebuah platform keterlibatan peserta didik dengan guru untuk melakukan pembelajaran dan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Aplikasi pembelajaran *Quizizz* dapat digunakan guru sebagai solusi pembelajaran Matematika yang menyenangkan (Roysa, M., & Hartani, 2020). Selain itu, pada pernyataan bahwa *Quizizz* mengurangi rasa takut siswa pada mata pelajaran matematika diperoleh data bahwa 17 siswa dengan skor 3, 8 siswa dengan skor 4 dan 10 siswa dengan skor 5 sehingga dari perolehan skor tersebut diperoleh rata-rata 76, dalam hal ini jika dibandingkan dengan sebelumnya Guru belum menerapkan kegiatan

proses belajar mengajar didalam kelas dengan menggunakan media berbasis website atau aplikasi. Terbatasnya sumber media menjadi masalah yang tentunya tidak sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini yang semakin maju pesat dan canggih (prasojo et al, 2017). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu mengubah pemahaman peserta didik bahwa belajar matematika itu menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Sedangkan, *Quizizz* membuat kuis menjadi membosankan diperoleh data bahwa 3 siswa dengan skor 3, 15 siswa dengan skor 4 dan 17 siswa dengan skor 5 sehingga dari perolehan skor tersebut diperoleh rata-rata 88.

Tabel 7. Indikator keaktifan

Pernyataan	Skor
<i>Quizizz</i> membuat saya lebih aktif belajar	1-5
Mengerjakan <i>Quizizz</i> sebelum pembelajaran, membuat saya mau belajar di rumah sebelum mengikuti pembelajaran di kelas	1-5

Untuk memperoleh data terkait indikator keaktifan maka Kuesioner tersebut dibagikan melalui platform google form yang peneliti berikan melalui link ketika pelaksanaan penelitian dilakukan. Kuesioner tersebut diisi oleh 35 siswa/siswi kelas 10 TKJ di SMKS Binong Permai, setelah itu dari hasil kuesioner tersebut akan diperoleh data berdasarkan nilai skor pada tiap-tiap pernyataan yang terdapat pada kuesioner dan akan di dapatkan nilai skor rata-rata. Tabel rincian perolehan skor dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Rincian skor Penilaian Indikator keaktifan

Pernyataan	Mean
<i>Quizizz</i> membuat saya lebih aktif belajar	80
Mengerjakan <i>Quizizz</i> sebelum pembelajaran, membuat saya mau belajar di rumah sebelum mengikuti pembelajaran di kelas	77,14

Dari rincian skor penilaian indikator keaktifan pada tabel 8 di atas *Quizizz* membuat siswa lebih aktif belajar diperoleh data bahwa 10 siswa dengan skor 3, 15 siswa dengan skor 4

dan 10 siswa dengan skor 5 sehingga dari perolehan skor tersebut diperoleh rata-rata 80. Sedangkan untuk pernyataan Mengerjakan *Quizizz* sebelum pembelajaran, membuat siswa mau belajar di rumah sebelum mengikuti pembelajaran di kelas diperoleh data bahwa 11 siswa dengan skor 3, 18 siswa dengan skor 4 dan 6 siswa dengan skor 5 sehingga dari perolehan skor tersebut diperoleh rata-rata 77,14. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada game edukasi *Quizizz* memberikan suasana yang menyenangkan pada saat proses kegiatan pembelajaran mata pelajaran matematika berlangsung akan membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dan mempunyai semangat belajar saat proses kegiatan pembelajaran. Sehingga dalam hal ini, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik bahkan mempunyai dampak yang baik pada saat dilakukan pengambilan nilai saat evaluasi yang memuaskan. Hal ini didukung oleh temuan penelitian sebelumnya bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang baik dan yang menarik merupakan salah satu bagian yang harus cukup mendapat perhatian seorang pendidik atau guru dalam setiap proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas supaya dapat mengefektifkan tujuan yang maksimal pada proses kegiatan pembelajaran yaitu diantaranya adalah pemanfaatan game yang mempunyai nilai edukatif (Agung setiawan dkk., 2019). Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* peserta didik tampak semakin mempunyai semangat yang berlebih dan rajin masuk kelas dalam kegiatan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Penggunaan aplikasi *quizizz* itu sendiri dilaksanakan secara online, dan untuk pelaksanaan ketika *quizizz* dimulai para peserta didik semakin aktif dengan rasa percaya diri yang cukup tinggi serta peserta didik dapat mengemukakan pendapat mereka dengan menanggapi hasil jawaban mereka ketika *quizizz* itu dibahas didepan kelas oleh guru mata pelajaran terkait. Hal ini berarti ketercapaian indikator keaktifan dapat dikategorikan tercapai. Sependapat dengan temuan (dewi, 2019) yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis game online mempunyai peluang yang cukup bagus untuk dijadikan sebagai alat media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen konsep visual dan bahasa verbal peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran mata pelajaran matematika.

Tabel 9.Indikator motivasi

Pernyataan	Skor
<i>Quizizz</i> meningkatkan ketertarikan saya untuk mempelajari matematika	1-5
Motivasi belajar saya pada mata pelajaran matematika meningkat karena terdapat tampilan peringkat (leaderboard) skor dari peserta lain	1-5
Saya termotivasi untuk memperoleh peringkat dan skor tertinggi ketika menggunakan <i>Quizizz</i> .	1-5
<i>Quizizz</i> meningkatkan rasa keingintahuan saya terhadap mater-materi yang dipelajari dalam mata pelajaran matematika	1-5

Untuk memperoleh data terkait indikator motivasi maka Kuesioner tersebut dibagikan melalui platform google form yang peneliti berikan melalui link ketika pelaksanaan penelitian dilakukan. Kuesioner tersebut diisi oleh 35 siswa/siswi kelas 10 TKJ di SMKS Binong Permai, setelah itu dari hasil kuesioner tersebut akan diperoleh data berdasarkan nilai skor pada tiap-tiap pernyataan yang terdapat pada kuesioner dan akan di dapatkan nilai skor rata-rata. Tabel rincian perolehan skor dapat dilihat pada tabel 10

Tabel 10.Rincian Skor Penilaian Indikator motivasi

Pernyataan	Mean
<i>Quizizz</i> meningkatkan ketertarikan saya untuk mempelajari matematika	76
Motivasi belajar saya pada mata pelajaran matematika meningkat karena terdapat tampilan peringkat (leaderboard) skor dari peserta lain	87,42
Saya termotivasi untuk memperoleh peringkat dan skor tertinggi ketika menggunakan <i>Quizizz</i> .	93,14
<i>Quizizz</i> meningkatkan rasa keingintahuan saya terhadap mater-materi yang dipelajari dalam mata pelajaran matematika	76,57

Dari rincian skor penilaian indikator motivasi pada tabel 10 di atas *Quizizz* meningkatkan ketertarikan siswa untuk mempelajari matematika diperoleh data bahwa 12 siswa dengan skor 3, 18 siswa dengan skor 4 dan 5 siswa dengan skor 5 sehingga dari perolehan skor tersebut diperoleh rata-rata 76. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Henry, 2017) bahwa dampak positif penggunaan aplikasi berbasis game online salah satunya adalah game

dapat memberikan suasana yang cukup menyenangkan bagi peserta didik dan menghibur dalam memecahkan suatu masalah sehingga lama kelamaan peserta didik akan terbiasa aktif dan tentunya dapat berpikir secara kritis. Kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seoran guru atau pendidik terjadi jika adanya interaksi dua arah sehingga pada proses pembelajaran dapat dicapai hasil yang maksimal. Dengan berlatih menjawab soal *quizizz* walaupun sudah berada dirumah, Hal ini terlihat dapat dipengaruhi oleh suasana menyenangkan saat pembelajaran dengan media pembelajaran yang memberikan sebuah edukasi *Quizizz*, sehingga peserta didik merasa tertantang untuk berkompetisi. Kegiatan Belajar sambil bermain secara tidak langsung akan memberika motivasi tersendiri oleh peserta didik .Sedangkan untuk pernyataan Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika meningkat karena terdapat tampilan peringkat (leaderboard) skor dari peserta lain diperoleh data 2 siswa dengan skor 3, 18 siswa dengan skor 4 dan 15 siswa dengan skor 5 sehingga diperoleh rata-rata sebesar 87,42. Siswa termotivasi untuk memperoleh peringkat dan skor tertinggi ketika menggunakan *Quizizz* diperoleh data bahwa 2 siswa dengan skor 3, 8 siswa dengan skor 4 dan 15 siswa dengan skor 5 sehingga dari perolehan skor tersebut diperoleh rata-rata 93,14. Sedangkan , *Quizizz* meningkatkan rasa keingintahuan saya terhadap mater-materi yang dipelajari dalam mata pelajaran matematika diperoleh data bahwa 13 siswa dengan skor 3, 15 siswa dengan skor 4 dan 7 siswa dengan skor 5 sehingga dari perolehan skor tersebut diperoleh rata-rata 76,57.

Wawancara

Wawancara terbuka dilaksanakan untuk mengkonfirmasi pertanyaan yang telah dijawab oleh siswa melalui format google form. Adapun

hasil dari wawancara tersebut Sangat setuju, Setuju, cukup setuju, Kurang setuju, Tidak setuju dapat memperkuat data. Data respon siswa terhadap minat dalam menggunakan aplikasi *quizizz* melewati tahap proses wawancara. Proses wawancara dilaksanakan pada saat pembelajaran selesai di kelas. Berikut hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti: Saat peneliti bertanya “Apakah pembelajaran melalui aplikasi *quizizz* sangat menyenangkan? Berikan alasan!”. Peserta didik menjawab “senang” alasannya karena belajarnya sambil bermain ternyata asyik juga dan tidak membosankan jadi seperti main game. Pertanyaan selanjutnya yaitu: “Apakah lebih mudah menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran di kelas? Berikan alasan!”. Peserta didik menjawab “iya” karena hanya mengklik link yang sudah diberikan ibu guru kemudian menulis nama, absen, dan kelas kemudian menjawab pertanyaan daripada menggunakan kertas. Pertanyaan selanjutnya “Apakah mengerjakan soal melalui aplikasi *quizizz* sangat menyenangkan? Berikan alasan!”. Peserta didik menjawab “sangat menyenangkan” karena adanya gambar animasi yang bergerak, ada suara, ada point, dan ada peringkat rankingnya sehingga membuatku tidak cepat merasa bosan saat mengerjakan soal. Pertanyaan berikutnya “Apakah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* membantu saya dalam memahami materi pembelajaran matematika? Berikan alasan!”. Peserta didik menjawab “iya” karena soalnya tertera jelas ada variasi gambar dan warna-warna yang bisa membuatku bersemangat untuk belajar. Pertanyaan berikutnya “Apakah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar saya? Berikan alasan!”. Peserta didik menjawab “iya” karena ada rankingnya membuat saya terpacu untuk belajar matematika lebih tekun dan bersungguh-sungguh lagi, supaya rankingku bisa di atas teman-temanku.

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa mereka sangat senang dan bersemangat apalagi dapat meningkatkan

semangat belajar serta pembelajaran di kelas tidak terasa membosankan dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*.

Simpulan

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* pada indikator kemudahan *quizizz* mudah digunakan dengan presentase rata-rata yaitu 92, indikator penguasaan materi yang memiliki presentase tertinggi adalah pada pernyataan *quizizz* membantu siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari dikelas mencapai 84, indikator selanjutnya adalah indikator kepuasan pada pernyataan *quizizz* menurut siswa adalah aplikasi yang menyenangkan yaitu sebesar 93,14, sedangkan pada indikator keaktifan rata-rata presentase tertinggi terdapat pada pernyataan *quizizz* membuat siswa lebih aktif belajar yaitu sebesar 80, indikator terakhir adalah indikator motivasi. Pada indikator ini pernyataan siswa termotivasi untuk memperoleh peringkat dan skor tertinggi ketika menggunakan *quizizz* memperoleh data rata-rata sebesar 93,14. Sedangkan dari hasil wawancara, peserta didik merasa senang dan semangat belajar mereka matematika meningkat, selain itu pembelajaran di kelas tidak terasa membosankan. Sehingga Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan *Quizizz* Dalam Pembelajaran Matematika di SMKS Binong Permai mempunyai respon yang positif dan dapat menjadi salah satu media yang digunakan untuk mengambil penilaian secara interaktif. Penelitian ini hanya terbatas pada pemakaian *Quizizz* yang digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Maka, dalam hal ini penelitian ini bisa dikembangkan kembali dengan memperluas objek penelitian pada pembelajaran pada mata pelajaran yang lain serta jenjang kelas yang lebih tinggi. Dengan adanya pengembangan penelitian yang berkelanjutan dari penelitian ini, diharapkan nantinya hasil yang diperoleh bisa menjadi lebih valid.

Daftar Pustaka

Agung setiawan dkk. (2019). Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel

Kelas 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS*.

Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & Sudirman, P. (2022). Efektifitas

- Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *Journal Tradis Matematika*, 3(1), 10–17.
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 55, 3660–3667.
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep Matematika. *Susunan Artikel Pendidikan*, 6(3).
- 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*, 3(1), 1–17.
- Cristiyanda, G., & Sylvia, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 174–183.
- dewi, k. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dan efektif Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 46–54.
- Fitriani, F. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP. *Jurnal Tadris Matematika*, 1(14).
- Henry, S. (2017). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayatullathifah dan A.A Sujadi. (2017). Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Make Match Siswa Kelas VII F SMP 1 Banguntupan. *Union: Jurnal Pendidikan Matematika*, V, 230.
- Irmayanti dan Danial. (2019). Eksplorasi Etnomatematika Permainan pada Siswa Sekolah Dasar di Sinjai Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, IV(I), 90.
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 163–178.
- Karmila, D., Wulandari, L., Monica, C., Zulhimar, Z. D., & Novia, A. E. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Journal on Education*, 5(4), 14636–14643.
- Matlan, S. J., & Maat, S. M. (2021). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alternatif penilaian formatif dalam pengajaran dan pembelajaran Matematika. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(4), 217–227.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Mulyati, S. dan H. E. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, III, 64.
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296.
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 6(1), 1–7.
- Octorina, A. (2021). Implementasi Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal SOSEARCH: Social Science Educational Research*, I, 68.
- prasojo et al. (2017). Managing digital learning environments: Student teachers' perception on the social networking services use in writing courses in teacher education. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(4), 42–55.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*, 12(1), 29.
- Roysa, M., & Hartani, A. (2020). Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*,

13(2), 315–326.

- Rusmana, I. M. (2020). Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1a).
- Sanga, L. L. P. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*, XII, 29.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 semarang tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Edusaintek*, 3(4), 1.
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan aplikasi quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 9(1), 362–368.
- Wijayanti, R. (2021). No Title Efektifitas penggunaan Aplikasi quizizz pada matematika sekolah ditinjau dari motivasi dan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 345–356.