

**PENGARUH PENGGUNAAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI VOLUME BANGUN RUANG KELAS V DI SDN 32 BANDA ACEH**

**<sup>1</sup>Meutia Fitriana Putri, <sup>2</sup>Intan Safiah, <sup>3</sup>Linda Vitoria**

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala

[mutiafitriana80@gmail.com](mailto:mutiafitriana80@gmail.com)

---

**Abstract**

*Lack of students' attention during the learning process will have an impact on learning outcomes that are less than optimal. One of the learning media that can be used in increasing students' interest during the learning process is Quizizz. This study aims to determine the effect of using Quizizz on the learning outcomes of students on the volume material of class V spaces at SDN 32 Banda Aceh. This research uses a quantitative approach Quasi Experimental type with Nonequivalent Control Group Design. The population of this study were all grade V students of SDN 32 Banda Aceh, totaling 43 people. The sample consisted of 22 experimental classes and 21 control classes with total sampling technique. Data collection was carried out by giving pre-test and post-test assessments using instruments in the form of multiple choice tests of 5 questions and essays of 5 questions. To determine whether there is a significant difference between the learning outcomes of the experimental class and the control class, the Mann-Whitney test was used. Based on the results of data analysis, the value of Asymp. Sig. (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ , which means that there is a significant difference between learning outcomes using Quizizz and conventional learning outcomes, so  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. It can be concluded that there is an effect of using Quizizz on the learning outcomes of students on the volume material of class V spaces at SDN 32 Banda Aceh*

---

**Abstrak**

Kurangnya perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran akan berdampak kepada hasil belajar yang kurang maksimal. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik pada saat proses pembelajaran adalah *Quizizz*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi volume bangun ruang kelas V di SDN 32 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *Quasi Experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 32 Banda Aceh yang berjumlah 43 orang. Sampel terdiri dari kelas eksperimen berjumlah 22 orang dan kelas kontrol berjumlah 21 orang dengan teknik sampling total. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian assessment *pre-test* dan *post-test* menggunakan instrument berupa tes pilihan ganda sebanyak 5 soal dan essay sebanyak 5 soal. Untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan uji *Mann-Whitney*. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan *Quizizz* dan hasil belajar secara konvensional maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi volume bangun ruang kelas V di SDN 32 Banda Aceh

---

**Article History**

*Submitted: 5 January 2025*

*Accepted: 14 January 2025*

*Published: 15 January 2025*

**Key Words**

*Quizizz, Learning Outcomes, Volume.*

---

**Sejarah Artikel**

*Submitted: 5 January 2025*

*Accepted: 14 January 2025*

*Published: 15 January 2025*

**Kata Kunci**

*Quizizz, Hasil Belajar, Volume Bangun Ruang.*

## Pendahuluan

Matematika termasuk ke dalam mata pelajaran yang wajib dan harus dijalankan bagi seluruh peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar sampai kepada tingkat perguruan tinggi, pasalnya, perkembangan yang pesat terhadap kemajuan teknologi sebagian besar didasarkan pada inovasi dalam bidang matematika, hal ini menegaskan peran krusial matematika dalam memajukan pendidikan (Ernawati & Lestari, 2020). Matematika merupakan ilmu yang erat dan sangat dibutuhkan pada kehidupan sehari-hari manusia. Oleh karena itu diperlukan penguasaan dan pemahaman yang baik pada ilmu matematika.

Saat ini terdapat beberapa elemen yang diajarkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar khususnya pada fase C yaitu, bilangan, aljabar, pengukuran, geometri dan analisis data dan peluang. Menurut Agninditya et al. (dalam Khoirunnisa et al., 2020) materi bangun ruang merupakan salah satu materi yang dianggap sulit dipahami oleh peserta didik. Bangun ruang termasuk bagian dari geometri dan mulai diperkenalkan di kelas 2.

Berdasarkan capaian pembelajaran (CP) pada fase C, bangun ruang yang dipelajari di kelas V meliputi volume kubus dan balok serta gabungannya. Peserta didik dituntut untuk menguasai volume bangun ruang mulai dari cara mereka untuk mencari volume, memahami satuan unit dan hubungan timbal balik volume serta memahami rumus kuadrat untuk balok dan kubus. Namun, menurut Maulin dan Chotimah (2021) banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami konsep dasar bangun ruang, kesulitan dalam memahami soal sehingga sulit untuk menentukan rumus yang akan di gunakan, hal tersebut dikarenakan pemilihan metode dan media pembelajaran yang kurang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi banyak peserta didik yang tidak menyukai pelajaran matematika dengan alasan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit untuk di mengerti, membosankan dan juga banyak terdapat rumus didalamnya (Putri, 2023). Pandangan yang buruk terhadap matematika harus dihilangkan mulai dari jenjang awal pendidikan yaitu sekolah dasar agar tidak terbawa ke jenjang berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 32 Banda Aceh, pada saat proses pembelajaran matematika, pembelajaran masih terbilang monoton dan lebih berfokus kepada guru, selain itu media yang digunakan kurang menarik perhatian peserta didik di zaman sekarang yang mengakibatkan peserta didik tidak tertarik dengan proses pembelajaran sehingga tidak mendengarkan guru pada saat menerangkan materi. Media yang digunakan pada saat proses pembelajaran terdiri dari buku teks, papan tulis dan tidak melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik tidak memahami materi yang dijelaskan dan tidak mengerti dengan tugas yang diberikan. Seharusnya guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah seperti proyektor dan *chromebook* atau menggunakan media lainnya yang dapat menarik perhatian peserta didik. Kurangnya perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran akan mengakibatkan hasil belajar yang kurang maksimal (Meliana et al., 2023).

Hasil belajar sangat penting sebagai indikator keberhasilan baik bagi seorang guru maupun peserta didik. Menurut Hamalik (dalam Kustian, 2021) tingkat keberhasilan belajar peserta didik dalam suatu pembelajaran dapat dilihat dari nilai namun, hasil belajar bukan hanya tentang nilai,

tetapi juga tentang perubahan perilaku yang mencerminkan pemahaman. Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kompleks seperti matematika merupakan salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru. Siregar (dalam Nurjaya et al., 2023) menyarankan agar guru menggunakan strategi pembelajaran dengan konsep *game* (permainan) sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan, dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi.

Keaktifan dalam proses pembelajaran akan memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan ketertarikan sekaligus minat belajar peserta didik, sehingga menjadikan peserta didik antusias pada saat proses pembelajaran (Pratiwi & Bernard, 2021). *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan pada saat proses belajar mengajar di kelas.

*Quizizz* merupakan aplikasi edukatif yang bersifat naratif dan fleksibel, aplikasi ini juga dapat digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran serta berfungsi sebagai media evaluasi yang menarik serta menyenangkan (Salsabila et al., 2020). *Quizizz* dapat menghilangkan rasa bosan pada saat pembelajaran (Mulyati & Evendi, 2020), dapat meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik (Purba, 2019), dan juga dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik (Dityaningsing et al., 2020).

*Quizizz* telah menjadi bahan penelitian oleh Nurliana dan Nugroho (2024) dan memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Candu I. Penelitian lainnya oleh Annisa dan Erwin (2021) memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. Penelitian lainnya oleh Al Mawaddah et al. (2021) memperoleh hasil bahwa ada pengaruh setelah diberikan media pembelajaran *Quiziz* pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar melalui daring di SDIT Al Ibrah Gresik dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Dari ketiga penelitian yang telah dilakukan belum ada penelitian yang spesifik mengenai pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar pada materi volume bangun ruang kelas V di SDN 32 Banda Aceh. Hal lainnya yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan terletak pada penggunaan *Quizizz*, pada penelitian ini *Quizizz* tidak hanya digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran atau latihan soal tetapi juga digunakan dalam menjelaskan materi pembelajaran menggunakan fitur presentasi interaktif. Penggunaan presentasi interaktif dapat melibatkan peserta didik pada saat proses pembelajaran dengan cara menjawab kuis yang berada di dalam slide presentasi.

Pada penelitian ini menggunakan *Quizizz* dengan akun super sehingga dapat mengakses ragam jenis soal yang lebih bervariasi seperti pilihan ganda, isian singkat, essay, mengkategorikan, *drag and drop*, jawaban menggambar, gambar berlabel dan *drop-down*. Latihan soal pada penelitian ini menggunakan *Quizizz* dengan mode permainan yaitu *Mastery peak*. Diharapkan penggunaan *Quizizz* dapat menjadikan pembelajaran matematika lebih interaktif, menarik dan menyenangkan sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik”.

## Metode Penelitian

Pendekatan di penelitian ini melalui kuantitatif dengan Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 32 Banda Aceh, dengan sebagai populasi yaitu seluruh peserta didik kelas V di SDN 32 Banda Aceh yang berjumlah 43 peserta didik sedangkan untuk sampel yang di ambil peserta didik kelas V SDN 32 Banda Aceh yang berjumlah 43 peserta didik . Kelas V A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 21 peserta didik dan kelas V B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 22 peserta didik

Dalam penelitian ini juga teknik pengumpulan data melalaui tes, yang dimana tes tersebut dalam bentuk pilihan ganda dan essay yang mana pilihan ganda berjumlah 5 pertanyaan pilihan ganda dan 5 essay. Teknik analisi data melalui uji nonparametrik untuk menguji hipotesis penelitian yaitu, uji *Mann-Whitney*

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 32 Banda Aceh yang terletak di Jln. K. Saman No.1 Beurawe, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh dan dilaksanakan pada bulan November 2024. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas V pada materi volume bangun ruang. Pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan secara konvensional sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan bantuan media *Quizizz* pada saat penyampaian materi dan latihan soal. Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, 2 pertemuan pada kelas kontrol dan 2 pertemuan pada kelas eksperimen.

Pada kelas kontrol, pertemuan ke-1, peneliti memberikan soal *pre-test* kepada peserta didik, setelah itu, dilanjutkan dengan penyampaian materi pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan secara konvensional dengan bantuan *power-point*. Pada petemuan ke-1, materi yang dijelaskan berupa karakteristik kubus dan balok serta menentukan volume kubus dan balok dengan cara menghitung banyaknya kubus satuan  $1\text{cm}^3$ . Selanjutnya dilanjutkan dengan pemberian LKPD I. Pada pertemuan ke-2, materi yang dijelaskan adalah cara menghitung volume kubus dan balok menggunakan rumus, hubungan antara  $\text{m}^3$  dengan  $\text{cm}^3$  dan  $\text{dm}^3$ , serta pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari. Setelah proses pembelajaran selesai dilanjutkan dengan pemberian LKPD II dan soal *post-test*.

Dalam proses pembelajaran, terlihat peserta didik merasa bosan dan beberapa dari mereka ada yang mengantuk serta menaruh kepalanya di atas meja. Hal tersebut disebabkan oleh penyampaian materi yang dilakukan secara konvensional yang biasa mereka dapati di sekolah sehingga peserta didik tidak memiliki ketertarikan pada proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi aktif pada saat proses pembelajaran.

Pada kelas eksperimen, pertemuan ke-1, peneliti memberikan soal *pre-test* kepada peserta didik, setelah itu, dilanjutkan dengan penyampaian materi pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan dengan bantuan *Quizizz* dengan fitur presentasi interaktif, materi yang dijelaskan sama seperti materi pada kelas kontrol pertemuan ke-1. Pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian

LKPD I dengan metode bermain menggunakan *Quizizz* mode *Mastery Peak* secara berkelompok. Setelah itu, dilanjutkan dengan turnamen antar kelompok menggunakan *Quizizz* mode klasik.

Pada pertemuan ke-2, penyampaian materi juga dilakukan dengan bantuan *Quizizz*, materi yang dijelaskan sama seperti materi pada kelas kontrol pertemuan ke-2. Pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian LKPD dengan metode bermain menggunakan *Quizizz* mode *Mastery Peak* secara berkelompok. Setelah itu, dilanjutkan dengan pemberian soal *post-test*.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Hal tersebut dapat dilihat dari partisipasi aktif peserta didik pada saat proses pembelajaran. Peserta didik pun sangat antusias pada saat pemberian LKPD dengan metode bermain menggunakan *Quizizz* mode *Mastery Peak* Adapun data yang terkumpul pada penelitian ini, sebagai berikut.

### Data Penelitian

Data penelitian ini diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 5 soal dan essay sebanyak 5 soal dengan nilai maksimal 100. Berikut merupakan gambaran dari hasil belajar peserta didik kelas V SDN 32 Banda Aceh.

Tabel 4. Data hasil belajar

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<b>Pre-test Eksperimen</b>	22	5	75	29,32	16,712
<b>Post-test Eksperimen</b>	22	35	100	67,50	17,644
<b>Pre-test Kontrol</b>	21	5	70	25,95	20,101
<b>Post-test Kontrol</b>	21	10	100	35,48	22,633
<b>Valid N (listwise)</b>	21				

Sumber: *Output SPSS V.27* (2024)

Berdasarkan tabel 4 diperoleh nilai minimum atau nilai terendah *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 5, sedangkan nilai minimum *post-test* pada kelas eksperimen adalah 35 dan pada kelas kontrol adalah 10. Nilai maximum atau nilai tertinggi *pre-test* pada kelas eksperimen adalah 75 dan pada kelas kontrol adalah 70, sedangkan nilai maximum *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 100. Adapun nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen adalah 29,32 dan pada kelas kontrol adalah 25,95. Nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen adalah 67,50 dan pada kelas kontrol adalah 35,48. Berdasarkan data hasil belajar dari kedua kelas dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol

### Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis dengan bantuan program *SPSS versi 27*. Berikut merupakan tahapan analisis data pada penelitian ini, sebagai berikut.

#### Uji *N-Gain* Score

Dalam penelitian ini uji *N-gain Score* digunakan untuk melihat besarnya peningkatan pemahaman peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Berikut merupakan hasil perhitungan *N-Gain Score* yang telah dilakukan.

Tabel 4. Hasil uji *N-Gain Score*

Peserta Didik	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
	<i>N-Gain Score</i>	Peningkatan	<i>N-Gain Score</i>	Peningkatan
1	0,71	Tinggi	0,00	Tidak ada
2	0,31	Sedang	0,07	Rendah
3	0,60	Sedang	0,00	Tidak ada
4	0,47	Sedang	0,13	Rendah
5	0,65	Sedang	0,17	Rendah
6	0,47	Sedang	0,00	Tidak ada
7	0,50	Sedang	0,07	Rendah
8	0,38	Sedang	0,00	Tidak ada
9	0,47	Sedang	0,24	Rendah
10	1,00	Tinggi	0,17	Rendah
11	0,73	Tinggi	0,21	Rendah
12	1,00	Tinggi	0,18	Rendah
13	0,33	Sedang	0,16	Rendah
14	0,50	Sedang	0,05	Rendah
15	0,32	Sedang	0,00	Tidak ada
16	0,71	Tinggi	0,20	Rendah
17	0,50	Sedang	0,06	Rendah
18	1,00	Tinggi	0,17	Rendah
19	0,35	Sedang	1,00	Tinggi
20	0,38	Sedang	0,11	Rendah
21	0,63	Sedang	0,18	Rendah
22	0,67	Sedang		
<b>Rata-rata</b>	<b>0,5764</b>	<b>Sedang</b>	<b>0,1510</b>	<b>Rendah</b>

Sumber: *Output SPSS V.27 (2024)*

Berdasarkan tabel 2, diperoleh rata-rata *N-Gain Score* pada kelas eksperimen yang berjumlah 22 peserta didik sebesar 0,5764, artinya pada kelas eksperimen terjadi peningkatan pemahaman pada kategori ‘Sedang’. Rata-rata *N-Gain Score* pada kelas kontrol yang berjumlah 21 peserta didik sebesar 0,1510, artinya pada kelas kontrol terjadi peningkatan pemahaman pada kategori ‘Rendah’.

### Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu di uji normalitasnya untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka pengujian hipotesis dilakukan dengan uji parametrik, sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal pengujian hipotesis dilakukan dengan uji nonparametrik. Berikut tabel hasil uji normalitas yang telah dilakukan.

Tabel 4. Hasil uji normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NGain Score	Eksperimen	.181	22	.060	.896	22	.025
	Kontrol	.294	21	.000	.575	21	.000

### a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: *Output SPSS V.27 (2024)*

Peneliti menggunakan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* dalam pengambilan keputusan. Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas *Shapiro-Wilk*, yaitu:

- Jika nilai *Sig.* > 0,05, maka data berdistribusi secara normal.
- Jika nilai *Sig.* < 0,05, maka data tidak berdistribusi secara normal.

Berdasarkan tabel 4.3, nilai *Sig. N-Gain Score* kelas eksperimen adalah 0,025 dan nilai *Sig. N-Gain Score* kelas kontrol adalah 0,000. Dapat disimpulkan bahwa nilai *Sig.* dari kedua data < 0,05, yang berarti kedua data tidak berdistribusi secara normal.

### Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil dari uji normalitas, kedua data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji nonparametrik yaitu, uji *Mann-Whitney*. Berikut tabel hasil uji *Mann-Whitney* yang telah dilakukan.

Tabel 4. Hasil uji *Mann-Whitney*

		Ranks		
Kelas		N	Mean Rank	Sum of Ranks
N-Gain Score	Eksperimen	22	31.57	694.50
	Kontrol	21	11.98	251.50
	<b>Total</b>	43		

		Test Statistics <sup>a</sup>
		N-Gain Score
Mann-Whitney U		20.500
Wilcoxon W		251.500
Z		-5.123
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

### a. Grouping Variable: Kelas

Dasar Sumber: *Output SPSS V.27 (2024)*

pengambilan keputusan pada uji *Mann-Whitney*, yaitu:

- Hipotesis diterima ( $H_a$ ) jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan *Quizizz* dan hasil belajar secara konvensional.

b. Hipotesis ditolak ( $H_0$ ) jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $> 0,05$ , tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan *Quizizz* dan hasil belajar secara konvensional.

Berdasarkan *output "Test Statistics"* pada tabel 4.4, diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan *Quizizz* dan hasil belajar secara konvensional maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi volume bangun ruang kelas V di SDN 32 Banda Aceh.

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi volume bangun ruang kelas V di SDN 32 Banda Aceh. *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan presentasi interaktif. Penggunaan presentasi interaktif dapat menjadikan peserta didik berpartisipasi aktif pada saat proses pembelajaran.

Pada presentasi interaktif, guru dapat menambahkan slide yang berisi soal dengan ragam jenis soal yang bervariasi. Ragam jenis soal yang digunakan dalam penelitian ini seperti, pilihan ganda, isian singkat, essay, mengkategorikan, *drag and drop*, jawaban menggambar, gambar berlabel dan *drop-down*. Dengan mengisi soal tersebut, menjadikan pembelajaran lebih berkesan dan lebih mudah bagi peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran.

*Quizizz* juga dapat digunakan dalam mengerjakan latihan soal yang dibalut dengan permainan dan terdapat berbagai ragam jenis soal yang bervariasi. Salah satu mode yang dapat digunakan pada saat latihan soal adalah mode *Mastery Peak*. Mode *Mastery Peak* merupakan salah satu mode yang ada pada *Quizizz* yang menyelipkan sebuah *game* berupa petualangan menuju puncak gunung dan terdapat mini *games* di dalamnya. Semakin cepat pertanyaan yang dijawab benar semakin cepat pula peserta didik mencapai puncak gunung atau puncak penguasaan.

Penggunaan mode *Mastery Peak* dapat menjadikan peserta didik antusias pada saat proses pembelajaran, hal tersebut terlihat pada saat mereka mengerjakan latihan soal atau LKPD. Peserta didik berlomba-lomba agar mendapatkan poin tertinggi serta membawa tim mereka menjadi tim terbaik dan memenangkan permainan. Peserta didik lebih fokus, antusias dan terlibat aktif pada saat proses pembelajaran, hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian oleh Khairunisa et al. (2024). Menurut Siregar (dalam Nurjaya et al., 2023) konsep *game* (permainan) menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan ketertarikan serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru dan dapat mencerna materi pembelajaran dengan baik. Berdasarkan uji *N-Gain Score* yang telah dilakukan oleh peneliti, kelas yang menggunakan *Quizizz* pada saat proses pembelajaran mendapatkan rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,5764 yang berarti kelas tersebut mengalami peningkatan pemahan pada kategori 'Sedang', sedangkan pada kelas yang proses

pembelajarannya secara konvensional mendapatkan rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,1510 yang berarti kelas tersebut mengalami peningkatan pemahaman pada kategori ‘Rendah’.

Meningkatnya pemahaman pada materi pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Al Mawaddah et al. (2021) yang mengatakan bahwa *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 29,32, sedangkan kelas kontrol adalah 25,95. Setelah diberikan perlakuan, kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan pada nilai *post-test* dengan rata-rata nilai 67,50, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional mendapat nilai rata-rata *post-test* sebesar 35,48.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi volume bangun ruang kelas V di SDN 32 Banda Aceh. Penelitian ini memperkuat temuan peneliti terdahulu oleh Al Mawaddah et al. (2021) yang juga meneliti tentang pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar dengan subjek penelitian sebanyak 26 peserta didik. Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* pada mata pelajaran matematika.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini menggunakan sampel yang terbatas pada peserta didik kelas V di SDN 32 Banda Aceh yang berjumlah 43 peserta didik sehingga hasil penelitian tidak dapat secara langsung digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian ini dilakukan selama dua kali pertemuan perkelas dengan materi yang dipadatkan. Akan lebih baik jika penelitian dilakukan dalam jangka waktu yang lebih lama agar peserta didik dapat beradaptasi secara maksimal dengan media *Quizizz* dan proses pengumpulan data dapat dilakukan secara lebih mendalam dan maksimal.

*Quizizz* sangat efektif dalam mengubah suasana pembelajaran yang membosankan menjadi lebih menarik serta menyenangkan dengan fitur-fitur yang ada di dalamnya, seperti avatar yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kreativitas peserta didik, tema *quiz* yang bervariasi, instrumen musik yang menyenangkan, tampilan yang menarik, jenis soal yang bervariasi, dan terdapat mode permainan yaitu *Mastery peak*, hal tersebut sejalan dengan pendapat Salsabila et al. (2020). Dengan adanya ketertarikan peserta didik pada saat proses pembelajaran akan berdampak kepada hasil belajar yang optimal (Meliana et al., 2023). Menurut pendapat tersebut penting untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik pada saat proses pembelajaran dan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan *Quizizz* dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan *Quizizz* dan hasil belajar secara konvensional maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi volume bangun ruang kelas V di SDN 32 Banda Aceh.

## Referensi

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92-102.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109-3116.
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660-3667.
- Aswir, A., Gunadi, R. A. A., Wathoni, M., Zaitun, Z., Mujtaba, I., & Mulyadi, M. (2020, December). Pelatihan digital assessment berbasis Kahoot dan Quizizz untuk guru-guru Sekolah Dasar Lab School FIP UMJ. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Azis, U. (2022). Panduan Menggunakan Quizizz untuk Guru Indonesia.
- Basra, H. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Quizizz. *Jurnal Sipatokkong Bpsdm Sulsel*, 3(4), 193-208.
- Dityaningsih, D., Astriyani, A., & Eminita, V. (2020, October). Pengaruh *game* edukasi quizizz terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 2020).
- Ernawati, E., & Lestari, P. I. (2020). Efektivitas Metode Problem Solving dengan Model Polya terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(1), 50-62.
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami makna tes, pengukuran (measurement), penilaian (assessment), dan evaluasi (evaluation) dalam pendidikan. *Jurnal Education and development*, 10(3), 492-495.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10-15.
- Khairunisa, R., Okmayura, F., & Molizarni, M. (2024). Korelasi Skor Quizizz Mastery Peak dan Nilai Tes Tertulis Dalam Pemahaman Teks Analytical Exposition Siswa Kelas X

- SMA Negeri 1 Pekanbaru. *Sintaksis: Publikasi Para ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(2), 87-96.
- Khoirunnisa, S., Sulhan, S., Kalsum, U., Timbu, D. L., Ngongo, O. B., & Ambarawati, M. (2020). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal matematika materi luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 2(2), 21-32.
- Kurniawan, Heru. (2022). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta:Deepublish Publisher.
- Kustian, N. G. (2021). Penggunaan metode mind mapping dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30-37.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507-3514.
- Maulin, B. A., & Chotimah, S. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Bangun Ruang Sisi Datar. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 949-956.
- Meliana, M., Dedy, A., & Budilaksana, R. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Karang Ringin 1. *Journal on Education*, 5(3), 9356-9363.
- Muharram, M. R. W. (2017). Desain didaktis kemampuan pemahaman matematis materi balok dan kubus siswa kelas IV sd. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 25(2), 139-146.
- 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.
- Nurjaya, N., Rahayu, N., & Sari, R. (2023). Deskripsi minat peserta didik dalam belajar matematika melalui permainan. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 8(1), 66-75.
- Nurliana, E., & Nugroho, O. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Candu I. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5130-5140.
- Pambudi, M. R., & Eraku, S. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Tour Games* Turnament (TGT) dengan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Geographical Sciences and Education*, 1(1), 39-46.
- Pratiwi, A. P., & Bernard, M. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Satuan Panjang Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Scratch. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 891–898.
- Priyono, & Enshanty, Y. (2021). *Resonansi Pemikiran ke-11*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.

- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Pusparani, H. (2020). Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas vi di sdn guntur kota cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279.
- Putri, W. A. (2023). Faktor rendahnya minat belajar siswa kelas v sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 123-128.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 170.
- Sappaile, B. I., Pristiwaluyo, T., & Deviana, I. (2021). *Hasil Belajar Dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*. Global RCI.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., & Basri, M. (2023). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209-215.
- Soenarjo, R. J. (2008). *Matematika 5 : untuk SD/MI Kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sukarelawan, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Surya Cahya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43