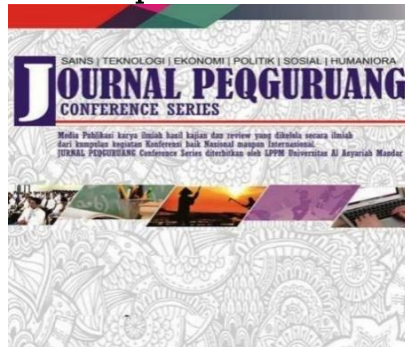


### Graphical abstract



## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL (APLIKASI *QUIZZIZ*) DALAM PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA

<sup>1\*</sup> Nurcahyani, <sup>2</sup>Ahmad Syah, <sup>3</sup>Muhammad Assaibin  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Al Asyariah Mandar

\*Corresponding author

[nurcahyanii13@gmail.com](mailto:nurcahyanii13@gmail.com)

### Abstract

This study aims to determine the effect of using digital media, specifically the Quizizz application, on students' conceptual understanding of mathematics. The research employed a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group. The population consisted of 50 tenth-grade students at MA Izzatul Ma'arif Tappina, divided into an experimental group using Quizizz and a control group using conventional methods. Data were collected through tests and analyzed using descriptive and inferential statistics. The results showed a significant increase in post-test scores in the experimental group compared to the control group. Thus, it can be concluded that the use of the Quizizz application positively affects students' conceptual understanding of mathematics.

**Keywords:** digital media, mathematics, Quizizz, student learning, understanding

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital berupa aplikasi Quizizz terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Populasi penelitian berjumlah 50 siswa kelas X MA Izzatul Ma'arif Tappina yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen menggunakan Quizizz dan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui tes dan dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai posttest kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik.

**Kata Kunci:** matematika, media digital, pemahaman konsep, Quizizz, peserta didik.

### Article history

DOI: 10.35329/jp.v8i1.6488

Received : 04-05-2026 / Received in revised form : 16-05-2026 / Accepted : 18-05-2026

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin Pendidikan merupakan suatu proses belajar yang melibatkan pewarisan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai atau kebiasaan dari satu generasi ke generasi berikutnya, yang dilakukan melalui kegiatan pengajaran, pelatihan, serta penelitian. (Ahmad Syah et al., 2023).

Pendidikan merupakan suatu upaya yang terencana untuk menggali dan mengembangkan kemampuan alami setiap individu melalui beragam kegiatan belajar, guna mencapai perkembangan optimal dalam berbagai aspek kehidupan. (Muhammad Assaibin et al., 2024:224).

Pendidikan matematika merupakan bagian penting dalam dunia pendidikan karena tidak hanya mengajarkan peserta didik untuk menguasai rumus, tetapi juga menanamkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Sejalan dengan itu, Rahman (2020: 8) menyatakan bahwa *“pendidikan matematika adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman konseptual, keterampilan teknis, dan kemampuan berpikir peserta didik dalam bidang matematika.* (Rahman et al. 2020 : 8).”

Quizziz adalah sebuah platform pembelajaran daring yang dibuat untuk mempermudah guru dan siswa dalam membuat serta mengikuti kuis secara online. Fitur-fitur yang ditawarkan mencakup penambahan gambar atau video dalam soal, pengaturan waktu kuis, hingga pelacakan perkembangan siswa. Quizziz juga membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif, Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pendekatan yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kompetensi mereka sekaligus mengurangi rasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung (Santika, 2023 : 13).

Pemahaman suatu konsep muncul sebagai hasil dari proses berpikir individu dalam menangkap makna dari konsep tersebut. Seorang siswa dapat dianggap memahami suatu konsep apabila ia mampu menjelaskannya dengan menggunakan bahasa dan cara ungunya sendiri, yang mungkin berbeda dari penjelasan yang terdapat dalam buku. Menurut Shadiq yang dikutip oleh Giriansyah et al. (2023: 752), pemahaman konsep matematika merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki siswa agar mereka dapat mengerti dan menjelaskan konsep matematika tersebut dengan kata-kata mereka sendiri. (Giriansyah et al., 2023 : 752).

Secara umum, pemahaman diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menguasai suatu gagasan melalui proses berpikir dan menghubungkannya dengan konteks yang sesuai. Hendriana menekankan bahwa dalam pembelajaran matematika, pemahaman konsep harus menjadi fokus utama, karena hal ini menjadi dasar yang kuat bagi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan yang mendalam, bermakna, dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. (Yuliani, Zulfah, and Zuhendri 2021 : 93).

Salh satu contoh media pembelajaran modern adalah *Quizziz*, sebuah aplikasi edukatif berbasis permainan yang bersifat naratif dan dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan pengajar. Quizziz berfungsi sebagai alat evaluasi yang dirancang untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Denan fitur-fiturnya yang mendukung pembelajaran aktif, aplikasi ini mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dan termotivasi dalam memahami materi pelajaran. (Devinra et al. 2024 : 17).

Penggunaan aplikasi Quizziz sebagai media pembelajaran dimulai dengan mengakses situs [www.quizziz.com](http://www.quizziz.com), kemudian guru melakukan registrasi atau login dengan memilih peran sebagai "Teacher". Setelah berhasil masuk, guru memilih menu "Create a Quiz" untuk membuat kuis, mengisi judul, dan menambahkan soal beserta pilihan jawaban yang disertai penandaan jawaban benar serta pengaturan durasi pengerjaan. Setelah kuis selesai, guru memilih opsi "Finish Quiz", mengatur detail seperti nama kelas, dan memilih metode pelaksanaan, baik secara langsung di kelas (Play Live) maupun sebagai tugas rumah (Homework). Sistem kemudian menghasilkan kode akses yang dibagikan kepada peserta didik, dan mereka cukup membuka tautan <https://quizziz.com/join>, memasukkan kode tersebut, serta mengetikkan nama untuk mulai mengikuti kuis tanpa perlu membuat akun, Langkah-langkah di atas menjelaskan secara sistematis bagaimana Quizziz dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran digital yang efektif (D. P. Sari & Elah, 2022 : 206).

Dengan kemampuannya menghadirkan evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif dan menyenangkan, Quizziz tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik, tetapi juga membantu guru dalam mengelola proses belajar secara lebih dinamis. Aplikasi ini dapat diakses dengan mudah, baik melalui unduhan di Play Store maupun lewat situs web resminya, sehingga fleksibel digunakan dalam berbagai perangkat dan situasi pembelajaran. (Rahim and Rahman 2022 : 233).

MA Izzatul Ma'arif Tappina merupakan salah satu lembaga pendidikan di Sulawesi Barat yang terus berupaya mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun, implementasi media digital dalam pembelajaran matematika masih belum optimal dan belum dievaluasi secara sistematis. Berdasarkan latar belakang dan kajian literatur tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan aplikasi Quizziz terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas X MA Izzatul Ma'arif Tappina.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang belajar menggunakan Quizziz dan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, serta mengukur tingkat peningkatan pemahaman konsep setelah pembelajaran berlangsung.

## 2. METODE PENELITIAN

### a. Jenis Penelitian

Jenis metodologi penelitian yang diterapkan dalam Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) menggunakan rancangan *pretest-posttest control group design*. Penelitian bertujuan menguji pengaruh penggunaan media Quizziz terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik dengan membandingkan kelas eksperimen (menggunakan Quizziz) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional).

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*, di mana kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media Quizziz, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perbandingan hasil belajar antara kedua kelas digunakan untuk mengetahui pengaruh media Quizziz. Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelas	Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
A	Eksperimen	$t_1$	$x_1$	$t_2$
B	Kontrol	$t_1$	$x_2$	$t_2$

#### Keterangan:

- $x_1$  = Pembelajaran menggunakan media Quizziz
- $x_2$  = Pembelajaran menggunakan metode konvensional
- $t_1$  = Tes awal (pre-test)
- $t_2$  = Tes akhir (post-test)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MA Izzatul Ma'arif Tappina tahun ajaran 2023/2024. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling, di mana dua kelas dipilih menjadi sampel, yaitu kelas XA sebagai kelas kontrol dan kelas XB sebagai kelas eksperimen. Masing-masing kelas terdiri dari 25 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari:

(1) Pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengukur pemahaman konsep matematika siswa. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sementara posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan setelah perlakuan diberikan.

(2) Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru

dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada masing-masing kelas.

(3) Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tambahan seperti daftar hadir dan struktur kelas.

Instrumen yang digunakan berupa soal tes uraian yang telah divalidasi oleh ahli. Soal ini mencakup indikator pemahaman konsep matematika yang telah ditentukan dan digunakan dalam pretest dan posttest.

Data yang diperoleh dari hasil tes dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk melihat nilai rata-rata, minimum, maksimum, dan standar deviasi pada masing-masing kelas. Analisis inferensial dilakukan menggunakan uji-t dua sampel independen dengan bantuan program SPSS versi 25.

Uji-t digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumus uji-t yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = Rata-rata hasil belajar kelas kontrol

$S_1$  dan  $S_2$  = Simpangan baku masing-masing kelas

$n_1$  dan  $n_2$  = Jumlah peserta masing-masing kelas

Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (p-value). Jika  $p < 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

#### 1) Hasil Analisis Pre-test Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan sebaran nilai pre-test pada masing-masing kelas sebelum diberikan perlakuan. Tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi matematika yang diajarkan.

Tabel 4.1 Statistik deskriptif pre test pada kelas eksperimen dan kontrol

		Pre Test Eksperimen	Pre Test Kontrol
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
Mean		67.64	69,88
Median		68.00	70.00

<b>Mode</b>		68	70
<b>Std. Deviation</b>		1.287	1.590
<b>Varian ce</b>		1,657	2,527
<b>Range</b>		5	6
<b>Minimum</b>		65	67
<b>Maximum</b>		70	73
<b>Sum</b>		1691	1747

Sumber: Hasil Olah Data SPSS

Berdasarkan Tabel 4.1, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (mean) pre-test pada kelas eksperimen adalah 67,64, sedangkan pada kelas kontrol adalah 69,88. Nilai median dan modus pada kelas eksperimen masing-masing adalah 68, sedangkan pada kelas kontrol keduanya adalah 70, yang menunjukkan konsistensi skor di sekitar nilai tengah.

Standar deviasi pada kelas eksperimen sebesar 1,287, lebih kecil dibandingkan kelas kontrol yaitu 1,590, menunjukkan bahwa nilai-nilai pada kelas eksperimen cenderung lebih homogen. Rentang nilai di kelas eksperimen adalah 5 (antara 65–70), sementara pada kelas kontrol adalah 6 (antara 67–73), yang menunjukkan sebaran nilai yang tidak jauh berbeda.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif sebanding dan setara, sehingga perlakuan berbeda yang diberikan (penggunaan media Quizziz dan metode konvensional) dapat diuji pengaruhnya secara lebih objektif terhadap hasil belajar peserta didik.

Jika hasil pre test tersebut dikelompokkan ke dalam kriteria ketuntasan skor kemampuan hasil belajar siswa maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan presentase berikut ini :

**Tabel 4.2** Deskriptif Ketuntasan Pemahaman Konsep Matematika Pre Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No.	Interval	Kriteria	Eksperimen		Kontrol	
			Fi	%	fi	%
1.	80 ≤ x ≤ 100	Tuntas	14	56%	2	8%
2.	0 ≤ x < 80	Tidak Tuntas	11	44%	23	92%
<b>Jumlah</b>			25	100%	25	100%

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan Tabel di atas, pada kelas eksperimen sebanyak 14 siswa (56%) dinyatakan tuntas dalam memahami konsep matematika karena memperoleh skor antara 80 hingga 100, sementara 11 siswa (44%) belum tuntas. Sebaliknya, pada kelas kontrol hanya 2 siswa (8%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 23 siswa (92%) belum mencapai batas nilai ketuntasan minimal.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizziz dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika dibandingkan dengan metode konvensional.

## 2) Hasil Analisis *Post-test* Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Post-test dilakukan setelah perlakuan diberikan kepada masing-masing kelas. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya pemahaman konsep matematika, setelah mengikuti pembelajaran baik dengan media Quizziz (kelas eksperimen) maupun metode konvensional (kelas kontrol).

**Tabel 4.3** Tabel 4.3 Deskriptif Statistik Data Post-Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

	Post Eksperimen	Test Post Kontrol
<b>N valid</b>	25	25
<b>Missing</b>	0	0
<b>Mean</b>	72,76	81,16
<b>Median</b>	73,00	81,00
<b>Mode</b>	72	80
<b>Std. Deviation</b>	3,899	2,544
<b>Range</b>	6	9
<b>Minimum</b>	70	77
<b>Maximum</b>	76	86
<b>Sum</b>	1819	2029

Sumber : SPSS Versi 21

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai post-test kelas eksperimen adalah 81,16, sedangkan pada kelas kontrol hanya 72,76. Nilai median dan modus kelas eksperimen juga lebih tinggi, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kelas eksperimen memiliki pencapaian yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Nilai minimum dan maksimum pada kelas eksperimen adalah 77 dan 86, lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 70 dan 76. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh peserta di kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang berada pada kategori tinggi. Variasi nilai juga sedikit lebih besar di kelas eksperimen (standar deviasi 2,544) dibandingkan kelas kontrol (1,899), menandakan bahwa variasi skor di kelas eksperimen sedikit lebih lebar.

Secara umum, hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Quizziz dalam pembelajaran memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik.

Jika hasil post test tersebut dikelompokkan ke dalam kriteria ketuntasan skor kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan presentase berikut ini.

**Tabel 4.4** Deskriptif Ketuntasan Pemahaman Konsep Matematika Post-Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No.	Rentang Nilai	Kriteria	Eksperimen		Kontrol	
			Fi	%	Fi	%
1.	$80 \leq x \leq 100$	Tuntas	20	80%	0	0%
2.	$0 \leq x < 80$	Tidak Tuntas	5	20%	25	100%

Sumber: Hasil Olah Data

Dari tabel di atas terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki 20 siswa (80%) yang tuntas, sedangkan kelas kontrol tidak memiliki siswa yang mencapai ketuntasan (0%). Seluruh siswa kelas kontrol berada pada kategori tidak tuntas. Hasil ini memperkuat temuan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Quizziz memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik.

**3) Uji Independent Sample T-Test (Antar Kelas)**

Uji Independent Sample T-Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran Quizziz, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Uji dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 25. Berikut hasil uji independent sample t-test:

**Tabel 4.10** Hasil Uji Independent Samplest T-Test

Independent Samples Test				
Levene's Test for Equality of Variances	F	Sig.	T	
Hasil Post test	Equal variances assumed	3,120	0,084	-10,574
	Equal variances not assumed			-10,467

Sumber : SPSS Versi 21

Berdasarkan Tabel 4.10, nilai Significance Levene's Test sebesar 0,084 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, interpretasi hasil uji t dilakukan pada baris Equal variances assumed.

Nilai t-hitung = -10,574 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 (dalam SPSS ditampilkan sebagai < 0,001), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa pada kedua kelas. Ini berarti, media Quizziz berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

**4) Uji Normalitas.**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre-test kontrol	0,170	25	0,060	0,946	25	0,208
Pre-test eksperimen	0,130	25	0,200*	0,961	25	0,425

apakah data hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS versi 21.

Berikut hasil uji normalitas yang diperoleh:

**Tabel 4.5** Hasil Uji Normalitas Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Sumber : SPSS versi 21

Berdasarkan tabel 4.5, data hasil uji normalitas Berdasarkan Tabel 4.5, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov untuk kelas kontrol adalah 0,060 dan untuk kelas eksperimen adalah 0,200. Adapun pada uji Shapiro-Wilk, nilai signifikansi kelas kontrol adalah 0,208, dan kelas eksperimen 0,425. Karena semua nilai Sig. > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data nilai pre-test pada kedua kelas adalah normal.

**Tabel 4.6** Hasil Uji Normalitas Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Post-test Kontrol	0,143	25	0,199	0,936	25	0,117
Post-test Eksperimen	0,116	25	0,200*	0,968	25	0,585

Sumber : SPSS Versi 21

Berdasarkan Tabel 4.6, hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,199 untuk kelas kontrol dan 0,200 untuk kelas eksperimen. Sedangkan berdasarkan uji Shapiro-Wilk, nilai signifikansi kelas kontrol adalah 0,117, dan kelas eksperimen 0,585. Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil post-test pada kedua kelas berdistribusi normal, sehingga layak untuk dilakukan uji parametrik.

## 5) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah variansi data dalam penelitian ini homogen atau tidak. Dua kelompok dianggap homogen jika variansinya sama. Hipotesis yang dirumuskan adalah  $H_0$ : variansi kelompok data homogen dan  $H_1$ : variansi kelompok data tidak homogen. Kriteria penerimaan berdasarkan tingkat signifikansi, yaitu jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, sedangkan jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima.

Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test dengan bantuan program SPSS versi 21. Hasil uji homogenitas terhadap nilai pre-test dan post-test ditampilkan pada Tabel 4.7 berikut:

**Tabel 4.7** Hasil Uji Homogenitas Dua Variansi kelas eksperimen dan kelas kontrol

Jenis Tes	Levene Statistic	Df 1	Df 2	Sig. (p-value)	Kesimpulan Homogenitas
Pre-Test	0,891	4	19	0,489	Homogen (Sig. $> 0,05$ )
Post-Test	1,556	6	18	0,217	Homogen (Sig. $> 0,05$ )

Sumber : Hasil Olah Data

Berdasarkan hasil uji Levene, diperoleh nilai signifikansi untuk pre-test sebesar 0,489 dan untuk post-test sebesar 0,217. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, yang berarti bahwa kedua kelompok memiliki variansi yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan uji-t.

## 6) Aktivitas Siswa

**Tabel 4.12** Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Pertemuan			Rata-rata	Kategori
	1	2	3		
Kelas Eksperimen	78,3 8%	81,3 8%	84,3 8%	81,50%	Baik
Kelas Kontrol	60,2 5%	63,0 0%	64,8 8%	62,83 %	kurang

Sumber : Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, diperoleh rekapitulasi aktivitas kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditampilkan pada Tabel 4.12. Observasi dilakukan dalam tiga kali pertemuan berturut-turut, dan masing-masing aspek yang diamati dirata-ratakan untuk mendapatkan gambaran umum keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Pada kelas eksperimen, yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital (Quizizz), terlihat bahwa aktivitas peserta didik mengalami peningkatan di setiap pertemuan. Nilai rata-rata aktivitas peserta didik

kelas eksperimen mencapai 81,50%, yang dikategorikan dalam kategori Baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu mendorong antusiasme, partisipasi aktif, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar.

Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional menunjukkan aktivitas yang relatif lebih rendah. Rata-rata aktivitas peserta didik pada kelas kontrol hanya mencapai 62,83%, yang termasuk dalam kategori Kurang. Hal ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional belum mampu memfasilitasi keterlibatan peserta didik secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Perbandingan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis media digital, khususnya penggunaan Quizizz, memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan aktivitas peserta didik di dalam kelas.

## 7) Keterlaksanaan Pembelajaran

**Tabel 4.14** Rekapitulasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Kelas	Pertemuan			Rata-rata	Kategori
	1	2	3		
Eksperimen	92,27 %	96,82 %	97,27 %	95,15 %	Sangat baik
Kontrol	93,18 %	93,64 %	94,09 %	93,64 %	baik

Sumber : hasil observasi

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan selama tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh data bahwa seluruh komponen pembelajaran secara umum terlaksana dengan sangat baik.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media digital berupa aplikasi Quizizz. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama sebesar 92,27%, pertemuan kedua sebesar 96,82%, dan pertemuan ketiga sebesar 97,27%, sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 95,15%, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan kelancaran, keterlibatan, serta efektivitas proses belajar mengajar.

Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional tanpa bantuan media digital, juga menunjukkan keterlaksanaan yang sangat baik. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama sebesar 93,18%, pertemuan kedua 93,64%, dan pertemuan ketiga 94,09%, sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 93,64%, yang juga berada dalam kategori Baik. Ini menunjukkan bahwa meskipun tidak menggunakan teknologi digital, proses pembelajaran masih berjalan dengan optimal berkat perencanaan dan pelaksanaan guru yang sesuai dengan modul pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol telah melaksanakan pembelajaran dengan keterlaksanaan yang tinggi. Namun, penggunaan media digital seperti Quizizz pada kelas eksperimen memberikan nilai tambah berupa partisipasi aktif, variasi dalam penyampaian materi, dan peningkatan interaksi belajar.

#### 4. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berupa aplikasi Quizizz berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas X MA Izzatul Ma'arif Tappina pada materi barisan dan deret. Kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Quizizz menunjukkan capaian pemahaman konsep yang lebih tinggi (rata-rata 81,16; 80% tuntas) dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (rata-rata 72,76; 0% tuntas). Penggunaan Quizizz terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan antusiasme siswa di dalam kelas. Guru disarankan memanfaatkan media ini sebagai variasi instrumen evaluasi yang dinamis.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Devinra, D., Hadiana, O., Nasrulloh, S. F., Fahrudin, S., & Casnan, C. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 10(1), 13–26. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v10i1.9292>
- Giriansyah, F. E., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2023). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 751–765. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1515>
- Hesli, H., Ahmad, H., & Syah, A. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika pokok bahasan Teorema pythagoras melalui penerapan model pembelajaran cettar membahana pada siswa kelas VIII SMPN 2 Tandukkalua. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 5(2), 742. <https://doi.org/10.35329/jp.v5i2.4148>
- Muhammad Assaibin, & P, M. A. (2024). Penerapan Media Digital dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Madrasah Aliyah. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 6(1), 224-230.
- Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 232. <https://doi.org/10.33087/jiubi.v22i1.1845>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2020). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Santika, Y. (2023). Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Galaxy Eyes*, 1(1), 11–20.
- Sari, D. P., & Elah, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Evaluasi Pembelajaran Ismuba (Al-Islam) Di Sd Muhammadiyah 2 Sumberpucung. *Studia Religia: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(2), 202–208. <https://doi.org/10.30651/sr.v6i2.14621>
- Yuliani, E. N., Zulfah, Z., & Zuhendri, Z. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Kuok. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 91–100. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i2.51>