
PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF *QUIZIZZ* UNTUK MENGEMBANGKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI BARISAN DAN DERET ARITMETIKA

Dyana Fatikhasari¹, Marisannah Millatal Haq², Osama Jihan Rosyidi³, Lisanul
Uswah Sadieda^{4*}, Nurul Avivah⁵

^{1,2,3,4} Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Ampel Surabaya

⁵ SMA Negeri 3 Sidoarjo

*lisanuluswah@uinsa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media interaktif *quizizz* yang dapat mengembangkan minat belajar siswa pada materi barisan dan deret aritmetika di SMA Negeri 3 Sidoarjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah menyebarkan angket di kelas X E8. Hasil: 49% siswa minat belajarnya berkembang ketika mereka belajar menggunakan media interaktif *quizizz*.

Kata Kunci: barisan dan deret aritmetika, media interaktif *quizizz*, minat belajar siswa.

ABSTRACT

This research aims to implement the interactive quiz platform 'Quizizz' to enhance students' interest in arithmetic sequences and series at SMA Negeri 3 Sidoarjo. The method employed in this study is qualitative descriptive. The research is using a questionnaire distributed in class X E8. Results: 49% of students' interest in learning develops when they learn using quizizz interactive media.

Keywords: *arithmetic sequences and series, interactive quiz platform 'Quizizz', student learning interest.*

A. PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan salah satu indikator proses pembelajaran yang penting untuk dipacu terutama dalam pembelajaran matematika (Amsul et al., 2022; Sirait, 2016). Pendapat lain dari Syaiful Bahri dan Djamarah menyatakan bahwa minat adalah suatu penerimaan terhadap suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada di luar diri (Sari & Harini, 2015). Mereka berpendapat bahwa semakin kuat suatu hubungan maka semakin besar pula minat tersebut. Minat menjadi penting dalam pembelajaran matematika karena dengan adanya minat, maka kemampuan siswa dalam matematika tidak akan terhambat. Sebaliknya, jika minat belajar matematika tidak dipacu, maka hal ini akan menyebabkan keterlambatan dalam kemampuan belajar matematika (Sirait, 2016). Selain itu, Locke juga menyatakan bahwa

matematika merupakan ilmu eksak yang menjadi sarana dalam menanamkan kebiasaan menalar seseorang (Sirait, 2016). Ketika matematika diajarkan dengan cara yang benar, maka kemampuan berpikir dan menalar akan dapat berkembang, sehingga dalam hal ini dibutuhkan minat belajar yang tinggi untuk belajar matematika (Sirait, 2016).

Saat ini, sudah menjadi rahasia umum bahwa pelajaran matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga siswa cenderung memiliki rasa takut dan malas dalam belajar matematika (Amsul et al., 2022; Fadhlurrohman et al., 2020; Istiqlal, 2017). Penelitian terdahulu menyatakan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh kreativitas guru (Aras et al., 2022). Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian lain juga menyatakan bahwa minat belajar matematika yang rendah ini salah satunya disebabkan oleh pembelajaran yang masih konvensional ditambah dengan banyaknya rumus yang rumit (Istiqlal, 2017). Akibatnya, siswa hanya menghafal rumus dan hanya meniru proses pengerjaan masalah matematika dan hal ini telah menjadi kebiasaan. Kebiasaan inilah yang menyebabkan wawasan siswa tidak berkembang dan siswa cenderung malas ketika mengikuti pembelajaran matematika (Bicer & Bicer, 2022; Tan et al., 2018). Padahal, dalam proses pembelajaran matematika yang baik dan efektif, guru tidak diperkenankan hanya fokus terhadap model dan media pembelajaran saja, akan tetapi guru juga harus mengetahui dan memperhatikan indikator lainnya yaitu ketertarikan dan minat belajar siswa (Amsul et al., 2022). Fenomena ini juga terjadi di sekolah tempat peneliti melakukan observasi. Ketika peneliti mengobservasi kegiatan belajar mengajar di kelas, tampak bahwa seringkali pembelajaran berpusat pada guru dan siswa menjadi kurang terlibat secara aktif. Selain itu, pemaparan materi dan penggunaan media masih sederhana, yaitu dengan menggunakan buku ataupun *powerpoint* yang kurang interaktif, sehingga siswa tidak fokus ketika dijelaskan dan kurang antusias. Dari fenomena yang terjadi ini, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika di tempat peneliti melakukan observasi masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi agar minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran matematika dapat berkembang. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan menyampaikan materi yang diajarkan kepada siswa (Amsul et al., 2022). Penggunaan dan pemilihan media yang tepat disertai dengan metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan zamannya, akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang lebih berkualitas dan lebih baik (Fadhlurrohman et al., 2020). Karena saat ini kita berada di zaman yang serba digital, maka media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran adalah media yang berbasis digital dan interaktif. Hal ini dikarenakan dalam media interaktif (terlebih jika berbasis game) terdapat audio, visual, dan video di dalamnya sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Saat ini, banyak media interaktif sangat mudah kita temui dan kita akses, salah satunya yaitu *quizizz*.

Quizizz merupakan sebuah *webtool* yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran, dimana siswa dapat bermain secara bersama-sama dalam satu forum (Azzahra & Pramudiani, 2022). *Quizizz* juga merupakan aplikasi berbasis game yang dapat mengubah soal-soal latihan menjadi interaktif dan menyenangkan. Kemudahan lain dari aplikasi ini adalah *quizizz* dapat diakses melalui perangkat digital apapun, baik *smartphone* ataupun PC yang terhubung ke internet. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* dapat digunakan secara praktis dan dapat menambah rasa semangat serta minat belajar matematika siswa (Amsul et al., 2022; Azzahra & Pramudiani, 2022; Fadhlurrohman et al., 2020). Adapun perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada

penelitian terdahulu, peneliti berfokus pada efektivitas penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan minat belajar siswa yang terbatas hanya pada materi barisan dan deret aritmetika. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa pada materi barisan dan deret aritmetika dapat berkembang dengan penggunaan media interaktif *quizizz*.

B. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif karena dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi secara fakta dan objektif dengan menganalisis hasil observasi selama proses pembelajaran. Teknik pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner. Tempat penelitiannya yaitu di SMA Negeri 3 Sidoarjo. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X E yang berjumlah 486 siswa dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X E8 sebanyak 32 siswa dengan variabel bebas yaitu media interaktif *quizizz*, variabel terikat yaitu minat belajar siswa pada materi barisan dan deret aritmetika. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti berupa angket. Angket digunakan untuk memberikan pertanyaan kepada responden. Pengumpulan data dilakukan melalui *Google form*, untuk memeriksa keabsahan dalam penelitian, peneliti menggunakan teknik referensi yang diperoleh selama penelitian seperti jurnal penelitian dan jawaban responden untuk menguji hasil penelitian yang telah dilakukan. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Penelitian ini menggunakan skala likert yang terdiri dari skor angket tiap alternatif jawaban yang diberikan oleh responden adalah skor 1 (sangat tidak setuju); 2 (tidak setuju); 3 (netral); 4 (setuju); 5 (sangat setuju). Data hasil persebaran angket tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

Instrumen penelitian penerapan media interaktif *quizizz* untuk mengembangkan minat belajar siswa pada materi barisan dan deret aritmetika yaitu sebagai berikut: (1) Seberapa besar minat Anda terhadap matematika sebelum menggunakan media interaktif *quizizz*; (2) Sering menggunakan media interaktif untuk belajar matematika; (3) Anda merasa media interaktif membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik; (4) Aplikasi membantu meningkatkan pemahaman Anda dengan matematika; (5) Soal-soal yang disediakan oleh aplikasi memiliki tingkat kesulitan yang tinggi; (6) Aplikasi membantu memotivasi Anda untuk belajar matematika; (7) Font tulisan pada aplikasi dapat terbaca dengan jelas; (8) Aplikasi dapat berjalan dengan lancar; (9) Anda merasa pengetahuan dan pemahaman Anda tentang matematika telah meningkat sejak Anda mulai menggunakan media interaktif.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Pilihan Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa

No	Dimensi	Indikator	Nomor Soal
1	Kemauan dan minat belajar	Mengetahui minat belajar matematika siswa	1,3
2	Kemudahan penggunaan	Mengetahui kemudahan siswa dalam menggunakan aplikasi <i>quizizz</i>	7,8
3	Kebergunaan dalam proses pembelajaran	Proses pembelajaran terlaksana dengan bantuan aplikasi <i>quizizz</i>	2,5
4	Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran	Mengetahui kesanggupan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan aplikasi <i>quizizz</i>	4,6
5	Respon siswa	Mengetahui respon siswa dalam menggunakan aplikasi <i>quizizz</i>	9
JUMLAH			8

$$N = \frac{S}{SM} \times 100\%$$

Dimana:

N = Nilai presentase yang ingin dicari

S = Skor yang didapatkan

SM = Skor maksimum

Tabel 3. Kategori Minat Belajar Siswa

Interval	Kriteria
75% - 100%	Sangat berkembang
50% - 75%	Berkembang
25% - 50%	Tidak berkembang
0% - 25%	Sangat tidak berkembang

Untuk menjaga standar etik yang tinggi guna memastikan validitas dan integritas data yang diperoleh maka dilakukan langkah-langkah etik yang meliputi: 1) Persetujuan *Informed Consent*: Sebelum pengumpulan data, semua partisipan akan diberikan informasi lengkap mengenai tujuan penelitian, prosedur, dan manfaat penelitian. 2) Kerahasiaan dan Anonimitas: Data yang dikumpulkan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk tujuan penelitian ini. Selain itu identitas partisipan akan disamarkan dalam laporan penelitian untuk memastikan anonimitas, 3) Penggunaan Data yang Bertanggungjawab: Data yang dikumpulkan akan dianalisis dan dilaporkan secara objektif dan transparan. Hasil penelitian akan disajikan tanpa manipulasi atau distorsi untuk memastikan keakuratan dan kejujuran dalam pelaporan, 4). Keamanan Data: Data yang dikumpulkan akan disimpan dengan aman dan hanya dapat diakses oleh peneliti yang terlibat dalam penelitian ini. Dengan menerapkan prinsip-prinsip etik ini, kami berharap dapat memastikan bahwa penelitian ini dilakukan dengan cara yang adil, transparan, dan bertanggung jawab, serta memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan minat belajar siswa pada materi barisan dan deret aritmetika.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan saat kegiatan PLP II, yang dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan di SMA Negeri 3 Sidoarjo. Yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah 32 siswa dari kelas X E8. Peneliti menganalisis dan mengobservasi proses pembelajaran matematika dengan menggunakan kuesioner, peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa angket, observasi, dan dokumentasi. Berikut adalah hasil observasi proses pembelajaran matematika yang menggunakan media interaktif di kelas X E8.

Di SMA Negeri 3 Sidoarjo, Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan seorang guru terlebih dahulu adalah menyusun perencanaan pembelajaran berupa program tahunan (Prota), program semester (Promes), ATP, dan modul ajar yang mengacu pada Kurikulum Merdeka sebagai bentuk persiapan guru agar proses pembelajaran dapat terarah dan terencana sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran matematika di kelas X E8 dilaksanakan secara luring (tatap muka). Pembelajaran matematika dalam satu minggu ada 2 pertemuan sedangkan, alokasi waktu untuk 1 pertemuan adalah 45 menit x 2 jam pembelajaran. Pertama dalam proses pembelajaran matematika seorang guru memulai menyiapkan proyektor LCD dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan materi. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, dilanjutkan dengan mengabsen dan berdoa. Tidak lupa guru juga memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Sebelum itu, guru menanyakan terkait materi yang sudah di bahas minggu lalu, guru juga mengingatkan siswanya apabila siswa lupa atau kesulitan dalam mengingat maupun memahami materi. Kegiatan inti dalam kegiatan pembelajaran adalah guru sebagai fasilitator yaitu menyampaikan materi pelajaran. Guru memberi penjelasan singkat yang sudah disiapkan dalam bentuk *power point* kepada siswa dan memberikan contoh soal. Setelah diberi penjelasan dan contoh soal, siswa diminta untuk mengerjakan latihan soal berupa *quizizz yang* telah disiapkan. Setelah mengerjakan *quizizz*, guru menanyakan soal yang tersulit dan akan dibahas bersama-sama. Selanjutnya, untuk mengakhiri pembelajaran guru memberikan tugas terkait materi yang telah diajarkan. Pemberian tugas ini biasanya siswa diminta mengerjakan soal yang ada di buku paket dan dikerjakan di lampiran kertas kemudian dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya.

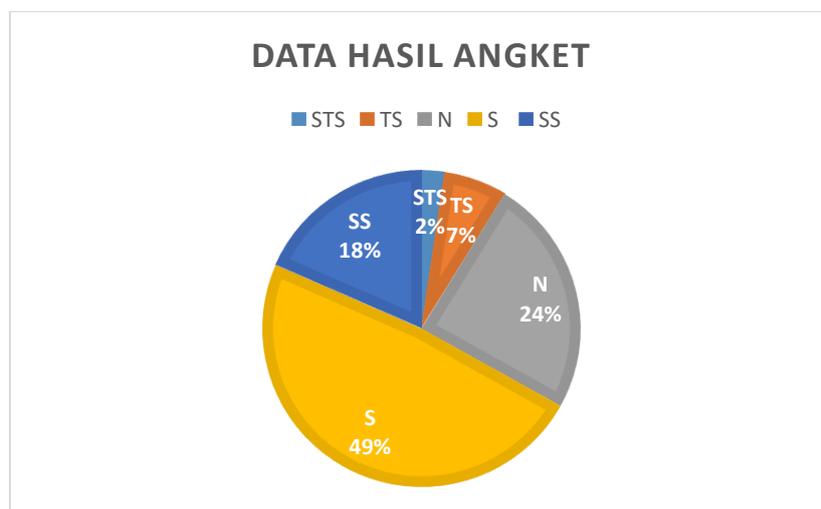
Berdasarkan hasil kuesioner terkait proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media interaktif *quizizz* kepada siswa kelas XE 8, dapat disimpulkan bahwasanya sebanyak 49% siswa minat belajarnya berkembang ketika mereka belajar menggunakan media interaktif *quizizz*. Siswa dapat lebih antusias, lebih interaktif, dan lebih fokus dalam pembelajaran matematika. Selain itu, siswa juga lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Namun, sebanyak 51% siswa minat belajarnya sangat tidak berkembang. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa kendala yang dialami siswa, diantaranya adalah koneksi buruk atau sinyal terputus, sehingga siswa merasa frustrasi dan kehilangan minat untuk belajar. Selain itu, siswa merasa soal-soal yang diberikan terlalu sulit sehingga mereka merasa tertekan dan malas untuk mengerjakan yang menyebabkan mereka menjawab soal dengan asal.

Selanjutnya untuk mengetahui persentase pencapaian minat belajar siswa peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa. Setelah angket disebarkan kepada siswa, data hasil angket dihitung dengan menggunakan skala Likert sesuai dengan kriteria penilaian yang terdapat pada tabel 1 dan dikalikan dengan banyak responden pada masing-masing kriteria. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Angket Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Minat belajar matematika sebelum menggunakan media interaktif <i>quizizz</i>	3	6	6	17	-
2	Sering menggunakan media interaktif untuk belajar matematika	3	3	8	14	4
3	Media interaktif membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik	2	2	10	9	9
4	Aplikasi membantu meningkatkan pemahaman materi matematika	3	3	11	10	5
5	Soal-soal yang disediakan aplikasi mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi	2	5	4	19	2
6	Aplikasi membantu minat belajar matematika	2	2	14	10	4
TOTAL		15	42	159	316	120

Dari total skor yang terdapat pada tabel 4, didapatkan presentase masing-masing kriteria sebagai berikut.



Gambar 1 Diagram Hasil Angket

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *quizizz* memiliki efek yang signifikan pada sebagian siswa, yang menunjukkan peningkatan dalam minat belajar. Namun, karena persentase siswa yang mengalami minat belajar yang tidak berkembang lebih besar (51%), ini juga menunjukkan bahwa hasil secara keseluruhan belum sepenuhnya signifikan dalam meningkatkan minat belajar semua siswa.

Salah satu poin penting dalam penelitian ini adalah bahwa siswa merespons positif penggunaan *quizizz*. Mereka merasa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan termotivasi untuk belajar lebih lanjut karena cara penyajian soal yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, *quizizz* memungkinkan guru untuk memberikan evaluasi secara langsung, sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan mereka secara langsung dan memperbaikinya, yang kemudian dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *quizizz* tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga memberikan dampak positif pada hasil belajar mereka, yang terlihat dari nilai yang lebih tinggi dan pemahaman materi yang lebih baik.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu (Amsul et al., 2022), kedua artikel ini memiliki kesamaan dalam hal penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Keduanya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital dapat membantu siswa lebih fokus, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Namun, kedua penelitian ini juga menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan *quizizz* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Misalnya, dalam penelitian ini ditemukan bahwa meskipun 49% siswa mengalami peningkatan minat belajar, sebagian siswa lainnya (51%) justru tidak menunjukkan perkembangan minat belajar yang signifikan. Hal ini bisa disebabkan oleh faktor eksternal seperti kendala teknis dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan melalui *quizizz*. Di sisi lain, penelitian di MAN 2 Sinjai menunjukkan hasil yang lebih konsisten, dimana *quizizz* terbukti efektif baik dalam meningkatkan minat maupun hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Kedua penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru dan praktisi pendidikan. Penggunaan media interaktif seperti *quizizz* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang sering dianggap sulit seperti matematika. Namun, penting bagi guru untuk mempertimbangkan faktor-faktor eksternal yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran, seperti aksesibilitas teknologi, tingkat kesulitan soal, dan kemampuan siswa dalam menggunakan platform tersebut. Dengan demikian, penggunaan *quizizz* harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa agar dapat memberikan hasil yang optimal.

Penelitian ini juga memperkuat penelitian Ardiansyah (2022) yang menekankan bahwa minat belajar yang tinggi adalah kunci untuk mencapai pemahaman mendalam dalam matematika, terutama pada konsep-konsep yang cenderung dianggap sulit oleh siswa. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti *quizizz* dapat menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan dan rasa takut siswa terhadap matematika.

Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan *quizizz* juga berdampak positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Dalam artikel Ardiansyah (2022), dikemukakan bahwa penggunaan *quizizz* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif, sehingga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Siswa dapat berinteraksi dengan soal-soal kuis secara langsung dan menerima hasil akhir secara *real time*, yang memungkinkan mereka untuk segera mengetahui kesalahan. Hasil ini sejalan dengan temuan ini, dimana siswa yang menggunakan *quizizz* melaporkan bahwa media interaktif ini membantu mereka lebih mudah memahami materi barisan dan deret aritmetika.

Meskipun demikian, dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika melalui *quizizz* masih memiliki batasan. Beberapa siswa menganggap bahwa soal-soal yang disajikan dalam *platform* tersebut terlalu sulit, sehingga mereka merasa tertekan dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memastikan bahwa soal-soal yang diberikan dalam *quizizz* sesuai dengan tingkat kesulitan yang tepat dan dapat diakses oleh semua siswa.

Peran guru dalam memaksimalkan penggunaan *quizizz* juga menjadi aspek penting yang dibahas dalam kedua artikel. Ardiansyah (2022) mencatat bahwa efektivitas penggunaan *quizizz* sangat tergantung pada kreativitas guru dalam merancang soal-soal yang interaktif dan menarik. Hal ini juga berlaku dalam penerapan *quizizz* pada materi barisan dan deret aritmetika dalam penelitian ini dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan tertarik belajar ketika guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui penggunaan *quizizz*.

Meski hasil dari penelitian ini dan penelitian Ardiansyah (2022) menunjukkan bahwa *quizizz* mampu meningkatkan minat belajar, ada beberapa hal yang perlu dicermati. Ardiansyah (2022) menekankan pentingnya faktor pendukung seperti ketersediaan perangkat teknologi dan koneksi internet yang stabil. Begitu pula dengan penelitian Amsul et al (2022), yang menemukan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal di *quizizz* karena soal-soal yang terlalu sulit dan masalah teknis yang berkaitan dengan sinyal internet.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket minat belajar siswa di atas, 49% siswa minat belajarnya berkembang ketika mereka belajar menggunakan media interaktif *quizizz*. Siswa dapat lebih antusias, lebih interaktif, dan lebih fokus dalam pembelajaran matematika. Selain itu, siswa juga lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Namun, sebanyak 51% siswa minat belajarnya sangat tidak berkembang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *quizizz* dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang memberi kemudahan bagi siswa dan guru namun bukan sebagai media yang utama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada materi barisan dan deret aritmetika belum sepenuhnya berkembang.

2. Saran

Mengingat keterbatasan yang dilakukan dalam penelitian ini, peneliti menghimbau agar kedepannya, penelitian dapat dilaksanakan dengan persiapan yang matang agar dapat berjalan sesuai yang telah direncanakan. Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut atau pendekatan berbeda untuk mengatasi hambatan.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, L., & Martha Rusmana, I. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online *Quizizz*. *AL-IDARAH Jurnal Kependidikan Islam*, 9 (<https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/issue/view/181>), 1-7.

-
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Aras, L., DH, S., Amran, M., & Dzikru, N. A. (2022). HUBUNGAN ANTARA KREATIVITAS GURU DENGAN MINAT BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 101–111.
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform *Quizizz* dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3), 417-423. <https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.9892>
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh *Quizizz* sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Bicer, A., & Bicer, A. (2022). Understanding young students' mathematical creative thinking processes through eye-tracking-stimulated recall interview. *Mathematics Education Research Journal*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s13394-022-00429-7>
- Fadhlorrohman, D., Fitriyanti, N., Nasir, F., & Matematika, P. (2020). Praktikalitas Media Interaktif *Quizizz* Pada Kemampuan Pemecahan. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan*, 1(1), 55–64.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Lider, G. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 189-198. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). *Pembelajaran Matematika Melalui Media game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegoro (Mathematics Learning with Quizizz Game Media to Improve Mathematics Learning Outcomes of SMP 2 Bojonegoro)*. 03(01), 64-73. <http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nuryati, N., Subadi, T., Muhibbin, A., Murtiyasa, B., & Sumardi, S. (2022). Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (*Quizizz*) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2486-2494. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2377>
- Sari, F. M., & Harini, E. (2015). Hubungan Persepsi Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika Minat Belajar Dan Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(1), 61–68. <https://doi.org/10.30738/v3i1.280>
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyansih, 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. *Edusaintek*, 167-173.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 6(1), 35–43. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/750/659>
-

- Tan, J. P.-L., Caleon, I., Ng, H. L., Poon, C. L., & Koh, E. (2018). Curricular and Implementation Challenges in Introducing Twenty-First Century Skills in Education. In P. Griffin & E. Care (Eds.), *Assessment and Teaching of 21st Century Skills* (pp. 95–118). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-65368-6_15
- Ulva, M., & Amalia, R. (2020). PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (AUTISME) DI SEKOLAH INKLUSIF. *Journal on Teacher Education*, 1(2). <https://doi.org/10.31004/jote.v1i2.512>