

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *QUIZZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Hermawan¹, Muh. Rahmat², A. Syham Sarjani Alam^{3s}

^{1,2,3} STKIP Andi Matappa

e-mail : hermawankck248@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Submitted:

14-10-2024

Accepted:

20-12-2024

Published:

31-12-2024

Abstract: *This research aims to determine the effect of Quizizz interactive media on student learning motivation in fifth grade mathematics subjects at SDN 6 Lokkasaile. This research is quantitative research with a Pre-Experimental type of research. The research variables were 15 class V students at SD Negeri 6 Lekosaile. Data collection uses questionnaires, tests and observation of teacher and student activities. This research uses descriptive analysis and inferential analysis in the form of normality tests and hypothesis tests using SPSS version 25. The results of research on the use of Quizizz interactive media in learning activities show satisfactory student motivation scores where the pretest and posttest have increased after using Quizizz interactive media. The results of the normality test using Kolmogorov-Smirnov with a significance value of $0.29 > 0.05$ show that the residual value is normally distributed. Hypothesis test results The results of the paired sample T-test show a significant number between the pretest and posttest, therefore there is an influence of the use of the interactive media Quizizz on students' learning motivation in class V mathematics subjects at SD Negeri 6 Lokkasaile.*

Keywords: *Interactive Media, Quizizz, Learning Motivation*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 6 Lokkasaile. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Eksperimen. Variabel penelitian adalah 15 orang siswa kelas V di SD Negeri 6 Lekosaile. Pengumpulan data menggunakan instrument Angket, Tes dan observasi aktivitas guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan analisis Deskriptif dan analisis inferensial berupa uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian penggunaan media interaktif *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan hasil skor motivasi siswa yang memuaskan dimana pada *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan setelah penggunaan media interaktif *quizizz*. Hasil uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnow* dengan nilai signifikansi $0,29 > 0,05$ menunjukkan nilai residual berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis Hasil uji *paired sample T-test* menunjukkan angka yang signifikan antara *pretest* dengan *posttes*, maka dari itu terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 6 Lokkasaile.

Kata kunci : *Media Interaktif, Quizizz, Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting yang bertujuan untuk menjadikan individu yang berkualitas dan berdaya saing. Pada bidang pendidikan saat ini, telah melakukan inovasi dari berbagai segi. Baik dari segi kurikulum, perancangan proses pembelajaran, maupun media pembelajaran. Inovasi tersebut ditujukan agar mencapai tujuan bangsa Indonesia yaitu sesuai yang tertuang pada UUD 1945 mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam proses belajar mengajar di sekolah pada umumnya muncul berbagai masalah kompleks yang mempengaruhi para siswa, untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Keberhasilan proses pendidikan sangatlah ditentukan oleh guru, siswa dan lingkungan sekolah. Berdasarkan observasi awal pada semester genap 2023/2024, ditemukan rendahnya motivasi belajar matematika di SD Negeri 6 Lokkasaile dengan salah satu guru pendidikan matematika kelas 4 yaitu ibu Nugrawati S.Pd menyatakan bahwa proses pembelajaran matematika yang berlangsung di sekolah tersebut menggunakan metode pembelajaran ceramah yang dibantu dengan buku cetak, metode pembelajaran tersebut sudah cukup menarik, akan tetapi metode pembelajaran tersebut masih belum mampu melihat secara langsung motivasi belajar peserta didik dalam penerapannya dikarenakan masih banyak peserta didik yang terlihat mengatuk dan sibuk sendiri, sehingga peserta didik memerlukan media pembelajaran bervariasi yang mampu menarik perhatian peserta didik agar mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung, Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran bervariasi yang mampu melibatkan secara langsung peserta didik dalam penggunaan media agar peserta didik bisa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu upaya agar guru tetap menjaga perkembangan peserta didiknya guru bisa menggunakan sistem pembelajaran media interaktif. Media interaktif merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah proses pembelajaran dengan harapan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu media interaktif yang cocok digunakan ialah Aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi yang mendukung pembelajaran, dan *Quizizz* ialah salah satu perangkat online yang bisa dimanfaatkan pada sistem pembelajaran (Fauziyyah, 2019). Menggunakan *Quizizz* sebagai alat pembelajaran mendukung keterlibatan siswa dalam belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena informasi yang disajikan secara menarik. Bruno (2019) mengatakan bahwa untuk meningkatkan semangat belajar siswa, banyak media yang harus digunakan sebagai bahan ajar. Media pembelajaran interaktif pembelajaran interaktif *Quizizz* membantu untuk mengkomunikasikan konten pembelajaran kepada siswa yang pemanfaatannya menumbuhkan keterlibatan yang bermakna antara siswa dan media sekaligus memberikan tindakan timbal balik.

Pendidikan berperan krusial dalam membentuk individu yang berkualitas. Salah satu faktor penunjang keberhasilan pendidikan adalah penguasaan ilmu pengetahuan yang kuat. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam kemajuan pendidikan adalah matematika. Matematika berperan penting dalam perkembangan masyarakat serta menjadi salah satu aspek yang penting dalam kehidupan sehari-hari sehingga diajarkan dari sekolah dasar hingga tingkat yang lebih tinggi (perguruan tinggi) (paladang et al., 2018). Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam kemajuan pendidikan adalah matematika. Namun di sisi lain, matematika termasuk mata pembelajaran yang sulit dan menantang untuk dipelajari dan menjadi persoalan pembelajaran yang mendunia. Peserta didik memiliki persepsi rendah terhadap motivasi dan percaya diri untuk mempelajari matematika. Oleh karena itu, solusi pembelajaran matematika dalam pendidikan harus terus dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian Pre-Eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 6 Lokkasaile yang berlangsung mulai dari tanggal 5 februari - 9 februari 2024, sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 15 siswa. Instrument yang digunakan pada penelitian ini yaitu Angket, Tes, dan observasi aktivitas guru dan siswa, dengan analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial uji homogenitas dan uji hipotesis.

Pengamatan dilakukan pada subyek penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri 6 Lokkasaile sebelum siswa menggunakan media pembelajaran *quizizz* dan saat siswa mengerjakan soal dengan *quizizz*. Pengamatan didukung dengan lembar kuesioner angket motivasi belajar dan lembar tes yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah menerapkan media interaktif *quizizz*. Data motivasi siswa diperoleh dari lembar kuesioner yang diisi oleh siswa dihitung berdasarkan kualifikasi motivasi belajar berikut :

Tabel 1. Kualifikasi Motivasi Belajar Siswa

Persentasi Motivasi Belajar Siswa	Kategori
A < 69%	Tidak baik
70% < A < 80%	Kurang Baik
81% < A < 90%	Baik
91% < A < 100%	Sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V SDN 6 LOKKASAILE. Berdasarkan penelitian pada Bab III, kelas akan akan melakukan tes berupa pengolahan (*Pretest*) sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan media interaktif *Quizizz* dan (*Posttest*) setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media interaktif *Quizizz* pada mata pelajaran matematika. Adapun data yang diperoleh dan dianalisis dalam penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar dan pengisian angket motivasi belajar. Berikut ini adalah penyajian data hasil pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi siswa.

1. Data Motivasi Belajar

Pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* diperoleh dari hasil hasil angket motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 6 Lokkasaile, Berikut penyajian data hasil pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar.

Tabel 2. Hasil Skor Perolehan Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 6 Lokasaile

Variabel	Skor Angket Motivasi
ARA	132
ADR	130
FAH	150
JNA	131
FNA	136
MAH	139
MAS	118
MYA	138
MIA	141
NAA	132
NFA	135
NHI	149
PRI	140
RIH	141
ZSA	135

Rata-Rata	136,625
Persentase	85%
Kategori	Baik

Berdasarkan tabel.1 hasil angket motivasi belajar diketahui bahwa rata rata hasil angket motivasi belajar menggunakan media interaktif *Quizizz* yang diperoleh adalah 136.62 dengan persentase 85% maka persentase motivasi belajar siswa berada pada kategori Baik.

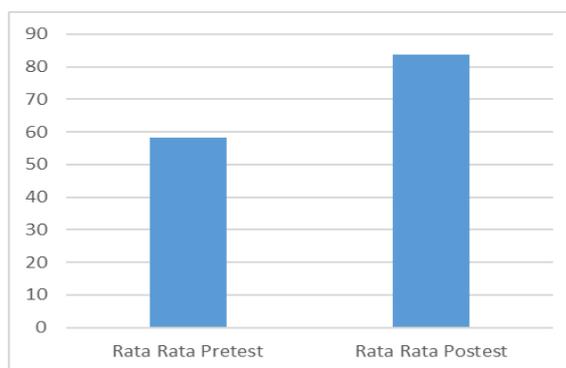
a. Data Hasil Tes

Tes merupakan sebuah alat ukur bertujuan untuk mengevaluasi hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti melakukan tes perbuatan atau melihat dari segi keterlibatan, motivasi dan semangat pada siswa saat melakukan proses pembelajaran di awal dan akhir. Tujuan tes ini untuk mengetahui bagaimana pemahaman mereka tentang materi pembelajaran matematika dan tentunya motivasi pada pembelajaran matematika. Berikut ini data rata rata skor pretest, post tes dan N-Gain siswa kelas V SD Negeri 6 Lokksaile.

Tabel 3. Rata-rata Skor *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain* Siswa Kelas V SD Negeri 6 Lekosaile

Rata Rata Pretest	Rata Rata Posttest	Rata Rata N Gain
58,25	83,81	0.62331

Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata skor *pretest* dan *posttest* meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas V SDN 6 Lokksaile, rata-rata skor *pretest* meningkat menjadi 58,25 dan rata-rata *posttest* 83,81. Artinya terjadi peningkatan nilai matematika siswa kelas V SDN 6 Lokksaile setelah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Sedangkan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0.623 termasuk dalam kriteria sedang. Diagram perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 6 Lokksaile dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. diagram skor *Pretest* dan *Posttest*

b. Data hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa

Observasi (pengamatan) dilakukan di lokasi penelitian dimulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya tindakan berupa pengajaran dengan menggunakan media interaktif *Quizizz* pada pembelajaran matematika.

Tabel 4. Data hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa

Observasi	Rata-Rata	Persentase
Guru	51	98,0%
Siswa	49	94,23%

Tabel 4. menunjukkan rata rata hasil observasi terhadap aktivitas guru dengan persentase 98,0% yang artinya bahwa guru sangat baik dalam melakukan pengajaran menggunakan media

interaktif *Quizizz* sedangkan rata rata hasil observasi terhadap aktivitas siswa menunjukkan persentase 94,23% yang artinya bahwa siswa senang dalam melakukan pengajaran dengan media interkatif *Quizizz* hal ini terlihat dari aktivitas siswa yang lebih aktif dan bersemangat pada saat pelaksanaan pembelajaran matematika.

1. Validitas Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas diterapkan guna mengecek apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas memakai tes *non parametrik kolmogorov-smirnow*, nilai dikatakan berdistribusi normal apabila nilainya $> 0,05$ dan dikatakan tidak normal apabila nilainya $< 0,05$. Berikut ini adalah hasil dari pengujian normalitas menggunakan *SPSS Versi 25* :

Tabel 5. Uji normlitas Kolmogrov-Smirnow Test
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardize d Residual
N		16
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.44153428
Most Extreme Differences	Absolute	.225
	Positive	.158
	Negative	-.225
Test Statistic		.225
Asymp. Sig. (2-tailed)		.029 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogrov-Smirnow* diketahui nilai signifikansi $0,29 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis data dalam penelitian ini manggunakan SPSS dengan taraf signifikan 0,05.adapun pedoman pengambilan keputusan adalah sebagai berikut :

H_0 :Tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 6 Lokkasaile.

H_1 :Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 6 Lokkasaile.

Berdasarkan probabilitas:

H_0 diterima jika signifikan $> 0,5$

H_1 ditolak jika signifikan $< 0,5$

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS sebagai berikut :

Tabel 6. Uji T

Test	n	Statistika Deskriptif	Pired T-Test		
			t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest</i>	16	M (Std.D) 57.63 (9.85)	-14.267	15	0.000*
<i>Posstest</i>	16	84.13 (4.74)			

* $p < 0,05$: nilai signifikan

Hasil *uji paired sample T-test* menunjukkan angka yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest* dengan nilai signifikan (2-tailed) $p = 0.000 < 0,05$ nol maka hipotesis penelitian ini Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 6 Lokkasaile diterima.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri 6 Lokkasaile, dengan lama waktu penelitian selama 4 hari dimulai dari tanggal 5 – 9 Februari 2024. sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 15 siswa. instrument yang digunakan pada penelitian ini yaitu Angket, Tes, dan observasi aktivitas guru dan siswa, dengan analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial berupa uji homogenitas dan uji hipotesis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V SDN 6 Lokkasaile.

Selama proses penelitian siswa, peneliti melakukan instruksi pembelajaran dengan baik. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran peneliti melakukan tes hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hasil pretest sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz* memperoleh rata rata skor sebesar 58,2% dengan skor minimum 65% dan skor maximum 100% ini merupakan hasil tes terhadap pembelajaran matematika dengan soal sederhana pecahan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum optimal dikarenakan pembelajaran yang masih berfokus pada guru dan penggunaan LKPD/LKS saja sehingga peserta didik terkesan kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Untuk melakukan perbandingan peningkatan dilakukan posttest setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran. Hasil posttest yang diperoleh menunjukkan peningkatan skor sebesar 83,81% dengan soal matematika pecahan kompleks. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan semangat siswa dalam belajar, hasil yang ditemukan peneliti menunjukkan bahwa siswa terkesan lebih bersemangat dikarenakan fitur fitur media interaktif *Quizizz* yang beragam, pembelajaran menggunakan *Quizizz* ini memungkinkan terwujudnya interaksi antara peserta didik dan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat (Purba, 2019) bahwa *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis game dengan latihan interaktif dan menyenangkan .

Selanjutnya diperoleh hasil angket motivasi belajar diketahui bahwa rata rata hasil angket motivasi belajar menggunakan media interaktif *Quizizz* sebanyak 40 butir pertanyaan dengan alternatif jawaban sangat tidak setuju, tidak, setuju, dan sangat tidak setuju dengan hasil yang diperoleh adalah 136.62 dengan persentase 85% maka persentase motivasi belajar siswa berada pada kategori Baik. Hasil angket motivasi belajar menggunakan media interaktif *quizizz* menunjukkan siswa yang aktif dalam proses pembelajaran, aktif dalam mendengarkan, mencatat dan mengerjakan soal. Proses pembelajaran terlihat aktif dikarenakan media interaktif *Quizizz* memungkinkan siswa belajar sambil bermain dan berkompetisi, siswa terlihat lebih aktif bertanya dan mengeluarkan pendapatnya. Perasaan senang saat mengikuti pembelajaran akan membuat siswa lebih cepat dalam memahami materi, hasil belajar meningkat, dan menemukan makna dari pembelajaran tersebut (Wahyuningsih, 2012). Hal ini menunjukkan telah tercapainya indikator belajar siswa yaitu sikap tekun dalam mengerjakan tugas, merasa ulet ketika menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah, senang dalam memecahkan masalah dan kuat dalam mempertahankan pendapat.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Hal ini disebabkan oleh sifat media yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik, dan sejalan dengan pendapat (Daring, 2020) bahwa *Game Quizizz* dapat membantu meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian pakai kertas. Hasil penelitian yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa memiliki pengaruh yang positif. Hal ini berarti bahwa menggunakan aplikasi *Quizizz* akan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 6 Lokkasaile lebih baik dibandingkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan LKS/LKPD. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (Arsyad, 2014) dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran mampu memotivasi, menumbuhkan minat belajar, dan memberikan pengaruh psikologis.

Game edukasi *quizizz* sebagai media pembelajaran yang di integrasikan dengan saol-soal

evaluasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif, yang mampu menarik serta meningkatkan motivasi belajar siswa.). *Game Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar karena siswa akan berkonsentrasi, memperhatikan, dan merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga proses belajar akan lebih menyenangkan.

Motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 6 Lokkasaile sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari keinginan dan antusias siswa untuk belajar dan memahami pembelajaran serta adanya motivasi pada diri sendiri, maupun guru untuk mendapatkan prestasi yang baik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Uno, 2019) bahwa motivasi belajar merupakan dorongan keinginan atau kemauan untuk melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Jika siswa senang terhadap suatu pembelajaran, maka hal tersebut akan mendorong motivasi siswa untuk terus belajar sehingga akan memberikan dampak baik bagi hasil belajar.

Perbedaan peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah Nurfaizah AP, N. A. (2022). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN 3 Lemba, Soppeng Regency. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental menggunakan desain penelitian *True Experimental Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian relevan lainnya yaitu Sidik, M. (2023). "Penggunaan *Quizizz* sebagai Media Asessment untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas IX-E di SMPN 3 Cilimus". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media penilaian *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas IX-E di SMPN 3 Cilimus. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media penilaian *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 30,63. Berdasarkan kesesuaian peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan pengaruh aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Lokkasaile, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Aplikasi *Quizizz* membuat perubahan pada evaluasi pembelajaran dengan lebih aktif, efektif, menarik dan lebih baik lagi sehingga mendorong motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Lokkasaile.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data hasil penelitian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 6 Lokkasaile. Hasil angket motivasi belajar menggunakan media *Quizizz* memperoleh skor rata-rata 85% artinya siswa memiliki motivasi belajar yang berada kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari dari skor motivasi sebelum penggunaan media interaktif *Quizizz* berada pada rata-rata 58,25 mengalami peningkatan skor setelah penggunaan media interaktif *Quizizz* dengan rata rata 83,81. Selain itu hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogrov-Smirnow* diketahui nilai signifikansi $0,29 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal, dengan hasil uji *paired sample T-test* menunjukkan angka yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest* dengan nilai signifikan (2-tailed) $p = 0.000 < 0,05$ nol maka hipotesis penelitian ini Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 6 Lokkasaile diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran, yaitu:

1. Saran praktis
 - a. Penggunaan media game edukasi *quizizz* mampu membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mampu mempermudah guru dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait materi Matematika
 - b. Penggunaan media game edukasi *quizizz* juga membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta melatih siswa untuk jujur saat mengerjakan soal
2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Perlu diadakan penelitian lanjutan yang serupa agar didapatkan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *quizizz*.
- b. Perlu adanya pengenalan terhadap subjek dan kondisi sarana dan prasarana yang ada di sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- B. Uno Hamzah, D. (n.d.). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daring, P. (2020). Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Daring, *Media Game*.32(2), 57–68
- Fauziyyah Ulfa, Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN, SKRIPSI, Universitas Negeri Malang, Malang, 2019
- Nurfaizah AP, Nurfaizah AP (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6 (2). pp. 375-382. ISSN 2597-4440
- Paladang, K. K., Indriani, S., & Dirgantoro, K. P. S. (2018). Analisis Kesalahan Siswa Kelas Viii Slh Medan Dalam Mengerjakan Soal Matematika Materi Fungsi Ditinjau Dari Prosedur Newman [Analyzing Students' Errors in Solving Mathematics Problems in Function Topics Based on Newman'S Procedures in Grade 8 At Slh Medan]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 1(2), 93. <https://doi.org/10.19166/johme.v1i2.798>
- Bruno, L. (2019). Pengembangan Media Interaktif Model Tutorial Pada Materi Impuls Dan Momentum. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sidik, M. (2023). Penggunaan Quizizz sebagai Media Asessment untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas IX-E di SMPN 3 Cilimus. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 56–63. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.424>
- Wahyuningsih, A. N. (2012). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi Pq4r. In *JISE* (Vol. 1, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>