

ANALISIS RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN GAME EDUKASI QUIZZZ DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Muhammad Rafi Fajar Rizky¹, Nafida Hetty Marhaeni², Veronica Anita Budiningsih³

^{1,2} Pendidikan Matematika, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Indonesia

³ Guru Matematika, SMA Negeri 1 Pengasih, Indonesia

murazky07@gmail.com¹, nafidahm@mercubuana-yogya.ac.id², anitabudiningsih@gmail.com³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 14-08-2022

Disetujui: 02-09-2022

Kata Kunci:

Game Edukasi;
Quizizz; Respon Siswa

ABSTRAK

Abstrak:Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan game edukasi Quizizz dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat kepuasan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika menggunakan Quizizz. Data yang akan digunakan merupakan data yang didapatkan melalui angket respon peserta didik. Respons peserta didik dikumpulkan menggunakan angket dengan skala likert, kemudian dianalisis menggunakan teknik kategorisasi data. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik SMA Negeri 1 Pengasih di kelas X MIPA 2. Sampel yang digunakan adalah 36 peserta didik dengan 18 peserta didik dengan hasil belajar rendah (B1) dan 18 peserta didik dengan hasil belajar tinggi (B2). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah Quizizz yang dikembangkan oleh peneliti dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian terhadap penggunaan Quizizz yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan bahwa pada peserta didik B1 menunjukkan bahwa Quizizz yang digunakan bermanfaat, mudah dipakai, mudah dipelajari, dan peserta didik B1 puas dengan Quizizz yang digunakan. Sedangkan pada peserta didik B2 menunjukkan bahwa Quizizz yang digunakan bermanfaat, mudah dipakai, mudah dipelajari, dan peserta didik B2 puas dengan Quizizz yang digunakan. Selain itu, diperoleh data hasil uji statistik yang mengatakan bahwa walaupun peserta didik B1 dan B2 memiliki perbedaan hasil belajar, itu tidak mempengaruhi respon peserta didik terhadap proses pembelajaran menggunakan Quizizz.

Abstract:The purpose of the study was to determine the response of students to the use of educational games Quizizz in learning mathematics. This research is a descriptive study about the level of student satisfaction in the learning process using Quizizz. Student responses were collected using a questionnaire with a Likert scale, then analysed using data categorization techniques. The population used in this study were students of SMA Negeri 1 Pengasih in class X MIPA 2. The sample used was 36 students with 18 students with low learning outcomes (B1) and 18 students with high learning outcomes (B2). The instrument used in this research is Quizizz which was developed by the researcher and student response questionnaire. The results of the study on the use of Quizizz developed by the researchers showed that the B1 students showed that the Quizizz used was useful, easy to use, easy to learn, and the B1 students were satisfied with the Quizizz used. Meanwhile, B2 students showed that the Quizizz used was useful, easy to use, easy to learn, and B2 students were satisfied with the Quizizz used. In addition, statistical test results were obtained which said that although students B1 and B2 had different learning outcomes, it did not affect students' responses to the learning process using Quizizz.

A. LATAR BELAKANG

Pada tahun 2019 lalu, dunia menjadi berubah karena adanya wabah virus covid-19 (Zuhby, 2021). Perubahan tersebut terdapat pada semua sektor termasuk sektor pendidikan (Susanti & Prameswari, 2020). Salah satu perubahan yang memiliki pengaruh besar adalah diadakannya pembelajaran

daring bagi pelajar dan meniadakan pembelajaran tatap muka sejak Maret 2022 (Putra & Kasmiarno, 2020). Perubahan ini terjadi karena diterapkannya pembatasan sosial serta dilarangnya masyarakat untuk berkerumun (Kurniawan & Makin, 2021). Namun pada tahun 2022 ini, pemerintah sudah memperbolehkan pembelajaran tatap muka

sehingga dengan diadakannya pembelajaran tatap muka dapat mengoptimalkan kembali pembelajaran yang berlangsung di sekolah (Age et al., 2022; Susanti & Prameswari, 2020). Tidak bisa dipungkiri bahwa pembelajaran daring membuat peserta didik terbebani dan membuat pembelajaran daring tidak terlalu efektif (Wulandari & Agustika, 2020). Pembelajaran daring yang tidak efektif ini pastinya akan berdampak pada prestasi serta minat belajar peserta didik dalam pembelajaran (Sari et al., 2021). Maka dari itu, guru dituntut untuk memiliki berbagai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikannya membuat pembelajaran efisien dengan maksud agar tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal (Haris, 2018; Huzaimah & Risma, 2021).

Strategi pembelajaran tentu dibutuhkan dan sangat penting di dalam setiap mata pelajaran terutama pada mata pelajaran matematika karena mengingat matematika sebagai salah satu pelajaran yang dianggap cukup sulit dan lebih menekankan pada logika (Nadhifah et al., 2022). Sebagian besar peserta didik juga kurang mengerti dengan materi pada mata pelajaran matematika (Sarah et al., 2021). Hal ini didukung dengan hasil observasi yang dilakukan pada Juli 2022 dimana sebagian siswa masih belum memahami dengan penjelasan dari guru serta peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran. Pada saat pembelajaran, kebanyakan peserta didik hanya mencatat materi saja tanpa merasa tertarik dengan materi yang disampaikan. Salah satu cara yang bisa digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi (Muthy & Pujiastuti, 2020). Penggunaan teknologi dirasa bisa membantu proses pembelajaran karena generasi z yang lahir pada tahun 1995 sampai 2012 sudah terbiasa dengan teknologi (Hastini et al., 2020). Penggunaan teknologi pada pembelajaran matematika sudah banyak terbukti memberi dampak positif (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi matematika (Nasution, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas 10 MIPA 2 SMA Negeri 1 Pengasih, mereka merasa tertarik dengan penggunaan dan pemanfaatan teknologi pada pembelajaran matematika. Lebih lanjut lagi, peserta didik tertarik dengan penggunaan Quizizz karena agar pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Quizizz merupakan sebuah *web tool* yang bertujuan untuk menciptakan game edukasi interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah untuk melakukan penilaian maupun untuk pendalaman materi (Noor, 2020). Penggunaan Quizizz ini sangat mudah dengan berbagai pilihan sehingga dapat membantu menciptakan inovasi pembelajaran matematika (Kalahatu, 2021). Quizizz yang digunakan memiliki kelebihan yaitu pengaturan-pengaturan yang sangat membantu dalam mengembangkan Quizizz seperti pengaturan waktu, dimana itu dapat membuat peserta didik bisa dipacu untuk berpikir cepat dan tepat dalam mengerjakan soal (Citra & Rosy, 2020). Kelebihan lain yang ada di Quizizz adalah pendidik bisa membuat media pembelajaran yang dikemas dalam berbagai tema dengan berbagai pilihan isi materi yang dapat dibuat sendiri (Aini, 2019). Dengan berbagai kelebihan yang sudah disebutkan, Quizizz bisa digunakan sebagai alternatif cara yang dapat digunakan untuk membuat sebuah pembelajaran menyenangkan (Nurfadilah et al., 2021). Penggunaan Quizizz telah memperoleh respons positif dari siswa (Kurnia et al., 2021). Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik SMA Negeri 1 Pengasih terhadap penggunaan game edukasi Quizizz dalam pembelajaran matematika.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif yang memiliki tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan game edukasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika. Populasi yang digunakan adalah peserta didik SMA Negeri 1 Pengasih di Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Jumlah sampel yang digunakan adalah 36 peserta didik kelas X. Sampel tersebut akan dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu kelompok dengan hasil belajar rendah (B1) dan kelompok dengan hasil belajar tinggi (B2). Media pembelajaran yang

digunakan pada penelitian ini adalah game edukasi Quizizz. Adapun Quizizz disusun pada laman resmi dari Quizizz. Quizizz yang dikembangkan oleh peneliti memuat soal-soal pada materi pertidaksamaan nilai mutlak yang bertujuan untuk membantu peserta didik mengingat materi yang sudah dipelajari. Adapun prototype dari konten Quizizz disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah Pengembangan Quizizz

Berdasarkan Gambar 1, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika diimplementasikan dengan langkah-langkah, yaitu (1) Peserta didik diberikan link website Quizizz oleh guru; (2) Peserta didik diperbolehkan membuka link yang diberikan menggunakan smartphone masing-masing; (3) Peserta didik memasukkan kode yang diberikan guru untuk memasuki Quizizz yang telah dipersiapkan; (4) Peserta didik memasukkan nama dan no absen sebagai identitas diri; (5) Peserta didik mengerjakan soal yang ada; (6) Peserta didik dan guru melihat hasil pekerjaan; (7) Peserta didik dengan bersama guru membahas soal-soal yang ada pada Quizizz dan menarik kesimpulan.

Untuk memperoleh data respon peserta didik terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon peserta didik dimana angket respon tersebut memiliki 4 aspek yaitu kemanfaatan (*usefulness*), kemudahan pemakaian (*ease of use*), kemudahan mempelajari (*ease of learning*), dan kepuasan (*saticfaction*). Lalu untuk membantu melakukan analisis terhadap data yang didapatkan, akan digunakan skala likert. Skala likert yang digunakan berada pada interval 1 sampai 5 dimana 1 adalah sangat kurang, 2 adalah kurang, 3 adalah cukup, 4 adalah baik, dan 5 adalah sangat baik. Untuk mengolah data yang sudah didapatkan,

data terlebih dahulu diinput pada software Microsoft Office Excel. Kemudian hasil respon peserta didik dari setiap aspek dianalisa dengan menggunakan penilaian persentase yang diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total skor perolehan}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk melihat tingkat pencapaian secara umum dan kelompok dari masing-masing aspek yang dinilai berdasarkan persentase, maka diterapkan kriteria pencapaian angket respon peserta didik berdasarkan Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Data

Interval Skor	Kategori
$x \leq 20$	Sangat Kurang
$20 < x \leq 40$	Kurang
$40 < x \leq 60$	Cukup
$60 < x \leq 80$	Baik
$80 < x$	Sangat Baik

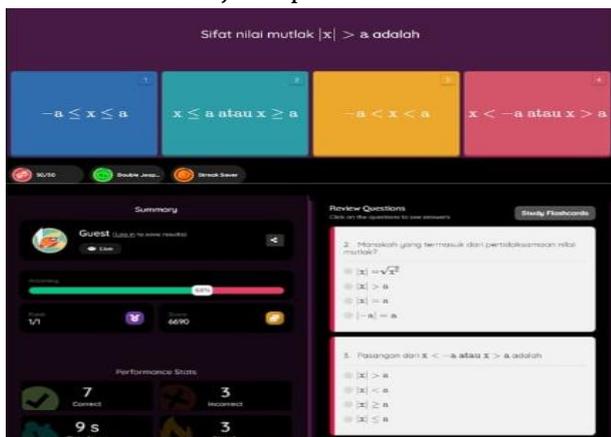
Berdasarkan Tabel 1, jika kelompok memperoleh persentase minimal 61% maka penggunaan Quizizz pada pembelajaran matematika dikatakan praktis digunakan yang memiliki arti penggunaan Quizizz tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.

Setelah mengetahui tingkat pencapaian peserta didik masing-masing, data kemudian dianalisis menggunakan uji statistik *independent sample t-test* berbantuan software SPSS. Namun sebelum uji tersebut dilakukan, uji prasyarat wajib terpenuhi yaitu uji normalitas *shapiro wilk* dan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data berasal dari populasi yang sama. Setelah memenuhi kedua uji prasyarat, dilanjutkan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh hasil belajar terhadap respon peserta didik antara kelompok dengan hasil belajar rendah dan kelompok dengan hasil belajar tinggi menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian yang diperlihatkan pada bab ini merupakan hasil dari pengamatan yang dilakukan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Pengasih di kelas X MIPA 2. Adapun pelaksanaan penelitian telah dilakukan pada Juli sampai Agustus 2022. Proses pengamatan dilakukan secara menyeluruh dan sistematis. Tahap pertama yang dilakukan adalah dengan memberikan perlakuan menggunakan

Quizizz terhadap peserta didik kelas X MIPA 2. Adapun tampilan Quizizz yang diberikan pada siswa kelas X MIPA 2 disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Quizizz

Pada implementasi game edukasi ini, peserta didik yang mengikuti game menggunakan Quizizz adalah 36 peserta didik. Adapun dokumentasi dalam proses perlakuan disajikan pada Gambar 3.

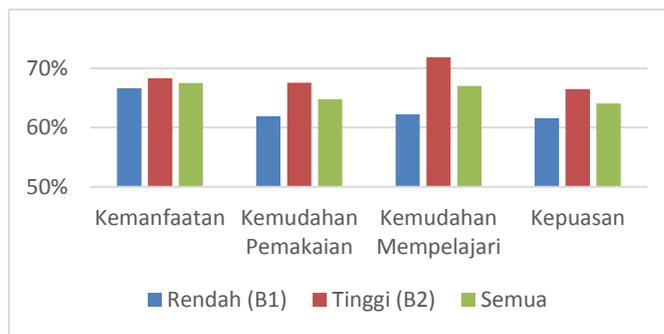


Gambar 3. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

Pada Gambar 3, peserta didik sedang menggunakan Quizizz dalam pembelajaran matematika. Terlihat bahwa peserta didik sedang berusaha untuk menyelesaikan soal yang ada pada Quizizz.

Konten game edukasi berbantuan website Quizizz yang dikembangkan oleh peneliti berisi materi sifat-sifat pertidaksamaan linear satu variabel nilai mutlak untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep materi tersebut. Setelah peserta didik menggunakan Quizizz yang dikembangkan oleh peneliti, selanjutnya peserta didik mengisi angket respon peserta didik terhadap Quizizz yang dikembangkan oleh peneliti.

Setelah peserta didik mengisi angket respon peserta didik terhadap Quizizz yang dikembangkan oleh peneliti, peneliti kemudian melakukan analisis terhadap data yang telah didapatkan. Dari proses analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh grafik seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Grafik Hasil Respon Peserta Didik

Untuk mendukung penyajian hasil analisis berbentuk grafik pada Gambar 4, peneliti menyajikan hasil analisis respon peserta didik pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Respon Peserta Didik

		Rendah (B1)	Tinggi (B2)	Semua
Kemanfaatan	Persen	66,67%	68,33%	67,50%
	Kategori	Baik	Baik	Baik
Kemudahan Pemakaian	Persen	61,92%	67,58%	64,75%
	Kategori	Baik	Baik	Baik
Kemudahan Mempelajari	Persen	62,22%	71,85%	67,04%
	Kategori	Baik	Baik	Baik
Kepuasan	Persen	61,59%	66,51%	64,05%
	Kategori	Baik	Baik	Baik

Pada Tabel 2 yang disajikan, diperoleh bahwa tingkat kemanfaatan pada kelompok peserta didik B1 mencapai lebih dari 66% dan masuk dalam kategori baik. Artinya penggunaan Quizizz pada pembelajaran matematika di kelompok peserta didik dengan hasil belajar rendah dirasa baik menurut peserta didik. Selain itu, kelompok peserta didik B1 juga merasa puas dengan digunakannya Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran pada pembelajaran matematika. Pada kelompok peserta didik B1 juga, mereka juga mudah dalam memakai serta mudah dalam mempelajari Quizizz. Dapat dilihat pada Tabel 2 bahwa untuk kemudahan pemakaian mencapai mendekati 62% dan masuk dalam kategori baik serta untuk kemudahan mempelajari mencapai lebih dari 62% dan masuk dalam kategori baik.

Sedangkan pada kelompok peserta didik B2, tingkat kemanfaatannya mencapai lebih dari 68% dan masuk dalam kategori baik. Artinya penggunaan Quizizz pada pembelajaran matematika di kelompok peserta didik dengan hasil belajar tinggi dirasa baik menurut peserta didik. Selain itu, kelompok peserta didik B2 juga merasa puas dengan digunakannya Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran pada

pembelajaran matematika. Pada Tabel 2 diperlihatkan bahwa tingkat kemudahan pemakaian mencapai lebih dari 67% dan tingkat kemudahan dipelajari mencapai mendekati 72%. Artinya penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika menurut kelompok peserta didik B2 mudah dipakai dan mudah dipelajari. Selain itu, dapat dilihat pada Tabel 2 bahwa tingkat kepuasan peserta didik B2 dalam penggunaan Quizizz mencapai lebih dari 66%. Artinya, kelompok peserta didik B2 merasa puas dengan digunakannya Quizizz dalam pembelajaran matematika.

Di Tabel 2 yang disajikan, dapat diperhatikan bahwa hasil analisis kelompok peserta didik B2 memiliki nilai persentase yang lebih tinggi daripada kelompok peserta didik B1. Data tersebut dapat memberikan sebuah asumsi bahwa peserta didik yang memiliki hasil belajar yang tinggi dapat dengan mudah mempelajari dan memakai Quizizz yang dikembangkan oleh peneliti daripada kelompok peserta didik dengan hasil belajar rendah. Walaupun terdapat perbedaan nilai pada hasil analisis kelompok peserta didik B1 dengan B2, namun perbedaan hasil analisis tersebut tidak terlalu signifikan yang menandakan bahwa kelompok peserta didik B1 maupun kelompok peserta didik B2 sama-sama merasa bahwa dengan digunakannya Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan Tabel 2 itu juga dapat disimpulkan bahwa peserta didik secara keseluruhan merasa puas dengan digunakannya Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Ditambah juga dengan hasil analisis yang mengatakan bahwa tingkat kemudahan pemakaian dan tingkat kemudahan mempelajari berada pada kategori baik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta didik merasa mudah mempelajari dan mudah dalam memakai Quizizz. Dikarenakan semua aspek respon peserta didik berada pada persentase minimal 61%, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran pada pembelajaran matematika dikatakan praktis digunakan.

Selanjutnya, dilakukan uji statistika dengan menggunakan *independent sampel t-test* pada kelompok peserta didik B1 dan kelompok peserta didik B2 untuk melihat adanya pengaruh hasil belajar terhadap angket respon peserta didik.

Sebelum melakukan uji statistika menggunakan *independent sample t-test*, perlu dilakukan uji prasyarat analisisnya yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *shapiro-wilk* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Sig.	Keterangan
B1	0,532	Normal
B2	0,354	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ada pada Tabel 3, ditunjukkan bahwa nilai sig. > 0,05 yang memiliki arti bahwa semua data yang digunakan dikatakan normal. Setelah data dikatakan normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji *levene statistic*. Hasil uji homogenitas yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 4 yang telah disajikan.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	Sig.
Hasil	1,806	0,188

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang ada pada Tabel 4, ditunjukkan bahwa dengan menggunakan uji *levene statistic* diperoleh nilai 1,806 dengan nilai sig. 0,188. Dengan nilai sig. > 0,05 maka bisa dikatakan bahwa data yang digunakan homogen. Setelah lulus uji prasyarat analisis, maka dilanjutkan dengan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh hasil belajar terhadap angket respon peserta didik yang dibagikan. Hasil uji *independent sample t-test* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

	Sig.	Taraf Signifikasi 5%	
		Lower	Upper
Kemanfaatan	0,088	-2,366	1,699
Kemudahan Pemakaian	0,237	-8,401	2,179
Kemudahan Mempelajari	0,828	-3,148	0,259
Kepuasan	0,231	-5,95	2,505

Pada hasil uji *independent sample t-test* yang disajikan pada Tabel 5, ditunjukkan bahwa masing-masing aspek kemanfaatan, kemudahan pemakaian, kemudahan mempelajari, dan kepuasan berturut-turut memiliki tarafi signifikasi 0,088, lalu 0,237, lalu 0,828, dan 0,231. Keseluruhan nilai signifikasi pada aspek lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok peserta didik. Karena tidak ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok tersebut, maka dapat

disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar peserta didik tidak mempengaruhi respon peserta didik mengenai aspek yang ditanyakan pada angket respon peserta didik. Dapat disimpulkan juga bahwa secara umum peserta didik yang memiliki hasil belajar tinggi dan peserta didik yang memiliki hasil belajar rendah memberikan respon positif pada penggunaan Quizizz sebagai alat bantu pada pembelajaran matematika yang dikembangkan oleh peneliti dan peserta didik merasa terbantu dan puas dengan hadirnya Quizizz untuk membantu mereka di dalam pembelajaran matematika.

Selain itu juga, peserta didik secara umum merasa mudah dalam menggunakan Quizizz serta merasa mudah dalam mempelajari sistematika yang berlaku pada Quizizz. Hal ini terlihat pada hasil angket peserta didik yang memiliki nilai yang baik. Ini menandakan bahwa penggunaan Quizizz dipahami dengan mudah serta dapat dipelajari dengan mudah oleh peserta didik dengan hasil belajar yang tinggi maupun peserta didik dengan hasil belajar yang rendah. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran dalam pembelajaran matematika mendapat respon dari peserta didik.

Pada penelitian ini juga dapat dapat ditemukan bahwa terdapat kesesuaian antara hasil penelitian dengan teori pendukung yang telah dijelaskan yaitu penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik pada masa sekarang. Dalam hal ini teknologi yang dimaksud adalah penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika. Temuan tersebut dapat dilihat pada data bahwa aspek kemanfaatan memiliki nilai yang paling baik diantara nilai aspek yang lain serta aspek kemanfaatan masuk dalam kategori baik. Maka dari itu, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika akan membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat diperoleh bahwa penggunaan Quizizz pada pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran matematika pada kelompok peserta didik dengan hasil belajar rendah (B1) dan kelompok peserta didik dengan hasil belajar tinggi (B2) dirasa bermanfaat, mudah digunakan dan mudah dipelajari. Mereka juga

merasa puas dengan penggunaan Quizizz pada pembelajaran matematika. Pada data yang diperoleh, dapat terlihat juga bahwa hasil analisis kelompok peserta didik B2 memiliki nilai persentase yang lebih tinggi daripada kelompok peserta didik B1. Data tersebut dapat memberikan sebuah asumsi bahwa peserta didik yang memiliki hasil belajar yang tinggi dapat dengan mudah mempelajari dan memakai Quizizz yang dikembangkan oleh peneliti daripada kelompok peserta didik dengan hasil belajar rendah. Walaupun terdapat perbedaan nilai pada hasil analisis kelompok peserta didik B1 dengan B2, namun perbedaan hasil analisis tersebut tidak terlalu signifikan yang menandakan bahwa kelompok peserta didik B1 maupun kelompok peserta didik B2 sama-sama merasa bahwa dengan digunakannya Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran matematika. Kemudian, berdasarkan hasil uji statistik yang dilakukan, dapat diperoleh bahwa kelompok peserta didik B1 dan B2 tidak memiliki perbedaan rata-rata yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar tidak mempengaruhi respon peserta didik terhadap proses pembelajaran matematika menggunakan Quizizz.

Hasil penelitian ini masih perlu dikembangkan lagi dan perlu dilakukan penelitian dengan skala yang lebih besar dikarenakan setiap peserta didik di setiap sekolah dan di setiap daerah memiliki karakteristik berbeda-beda yang dapat mempengaruhi hasil penelitian yang telah dijabarkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Guru dan Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Pengasih yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada peserta didik kelas 10 MIPA 2 atas partisipasi selama penelitian berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Age, J. G., Hamzanwadi, U., Ifadah, A. S., & Dini, A. U. (2022). Minat anak terhadap kegiatan literasi selama pembelajaran tatap muka terbatas masa pandemi covid-19. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 6(01), 285-290.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan

- dasar dan menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Haris, I. N. (2018). Model pembelajaran peer teaching dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1–8. www.ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/download/191/170
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah pembelajaran menggunakan teknologi dapat meningkatkan literasi manusia pada generasi z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Huzaimah, P. Z., & Risma, A. (2021). Hambatan yang dialami siswa dalam pembelajaran daring matematika pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(01), 533–541.
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 163–178. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1228>
- Kurnia, L. D., Haryati, S., & Linda, R. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills Menggunakan Quizizz Pada Materi Termokimia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 176–190.
- Kurniawan, D. E., & Makin, M. (2021). Pengaruh metode pembelajaran daring terhadap minat belajar mahasiswa di masa pandemi covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 47–51.
- Muthy, A. N., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis media pembelajaran e-learning melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika di rumah sebagai dampak 2019-nCoV. *Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN)*, 6(1), 94–103. <https://doi.org/10.29407/jmen.v6i1.14356>
- Nadhifah, M., Winata, V. P., & Aini, K. N. (2022). Fun learning sebagai alternatif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa MI terdampak covid-19 di desa Sawo kabupaten Gresik. *Inspiramatika*, 7(3), 80–87.
- Nasution, S. H. (2018). Pentingnya literasi teknologi bagi mahasiswa calon guru matematika. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 2(1), 14–18. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkpm/article/view/3168>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Nurfadilah, N., Putra, D. P., & Riskawati, R. (2021). Pembelajaran daring melalui game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 7(2), 182–189. <https://doi.org/10.29303/jpft.v7i2.2870>
- Putra, M. W. P., & Kasmiarno, K. S. (2020). Pengaruh covid-19 terhadap kehidupan masyarakat Indonesia: sektor pendidikan, ekonomi dan spiritual keagamaan. *POROS ONIM: Jurnal Sosial Keagamaan*, 1(2), 144–159. <https://doi.org/10.53491/porosonim.v1i2.41>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di era industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Sarah, C., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di gugus II Cakranegara. *Progres Pendidikan*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.60>
- Sari, R. P., Tussyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak pembelajaran daring bagi siswa sekolah dasar selama covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.732>
- Susanti, D. I., & Prameswari, J. Y. (2020). Adaptasi blended learning di masa pandemi COVID-19 untuk pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar. *Lingua Susastra*, 1(2), 50–61. <https://doi.org/10.24036/ls.v1i2.8>
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2020). Dramatik pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 (studi pada persepsi mahasiswa PGSD Undiksha). *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 515–526.
- Zuhby, N. El. (2021). Tafakur pandemi coronavirus Covid-19 dalam perspektif pendidikan islam. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 14(1), 1–27. <https://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/fikroh%0ATAFAKUR>