E-ISSN: 2579-9258
P-ISSN: 2614-3038

Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika
Volume 10, Nomor 03, Agustus-November 2026, pp. 2227-2238

Analisis Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika

Laila Maulida Sofyani Rasyid[1]✉, Reni Nuraeni[2]

[1,2]Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Terapan dan Sains, Institut Pendidikan Indonesia, Jl. Terusan Pahlawan No.32, RW.01, Sukagalih, Kec. Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Jawa Barat 44151
Lailarasyid65@gmail.com

Abstract

Low student interest and motivation call for more engaging mathematics learning media, one of which is Quizizz, a gamification-based quiz platform. Previous studies have mostly examined the effect of Quizizz on specific aspects, while students' perceptions in a broader sense remain underexplored. This study aims to analyze students' perceptions of the use of Quizizz in mathematics learning. A descriptive qualitative method was employed, using questionnaires, interviews, and observations involving 25 eighth-grade students at SMPN 4 Tarogong Kidul, based on seven learning media indicators according to Arsyad (2011). The questionnaire was valid and reliable (Cronbach's Alpha 0.865), and the data were verified through triangulation. The results show positive perceptions: interest, learning motivation, and learning atmosphere each scored 81% (very good), while student activeness scored 77%, ease of use 74%, material comprehension 71%, and usage constraints 68% (good). Interviews revealed that material comprehension still requires teacher guidance, and that minor technical issues and a noisy classroom, resulting from student enthusiasm, were also found. It can be concluded that Quizizz is perceived positively as a supplementary medium in mathematics learning when integrated into a well-planned learning strategy.
Keywords: Students' perceptions, Quizizz, learning media, mathematics learning.

Abastrak

Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa menuntut media pembelajaran matematika yang lebih menarik, salah satunya Quizizz, platform kuis berbasis gamifikasi. Penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji pengaruh Quizizz terhadap aspek tertentu, sedangkan persepsi siswa secara lebih luas belum banyak diteliti. Penelitian ini bertujuan menganalisis persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan kuesioner, wawancara, dan observasi pada 25 siswa kelas VIII SMPN 4 Tarogong Kidul, berdasarkan tujuh indikator media pembelajaran menurut Arsyad (2011). Kuesioner valid dan reliabel (Cronbach's Alpha 0,865), dan data diperiksa dengan triangulasi. Hasil menunjukkan persepsi positif: ketertarikan, motivasi belajar, dan suasana belajar masing-masing 81% (sangat baik), sedangkan keaktifan siswa 77%, kemudahan penggunaan 74%, pemahaman materi 71%, dan kendala penggunaan 68% (baik). Wawancara mengungkap bahwa pemahaman materi tetap membutuhkan bimbingan guru, serta ditemukan kendala teknis ringan dan suasana kelas yang bising akibat antusiasme siswa. Dapat disimpulkan bahwa Quizizz dipersepsikan positif sebagai media pelengkap pembelajaran matematika jika diintegrasikan dalam strategi pembelajaran yang terencana.
Kata kunci: Persepsi siswa, Quizizz, media pembelajaran, pembelajaran matematika

Copyright (c) 2026 Laila Maulida Sofyani Rasyid, Reni Nuraeni

✉ Corresponding author: Laila Maulida Sofyani Rasyid
Email Address: Lailarasyid65@gmail.com (Jl. Terusan Pahlawan, Tarogong Kidul, Garut, Jawa Barat 44151)
Received 28 October 2026, Accepted 21 November 2026, Published 23 November 2026
DoI: https://doi.org/10.31004/cendekia.v10i3.5620

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar melibatkan beberapa unsur yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam proses ini, guru memegang peran penting dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif serta berkontribusi terhadap keberhasilan siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya menunjukan fleksibilitas serta memiliki kompetensi profesional yang memadai untuk memfasilitasi kelancaran dan mengevaluasi ketercapaiantujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Amir, 2016). Selama proses pembelajaran, guru berperan

sebagai pendamping yang memfasilitasi proses pembelajaran agar siswa dapat memahami terhadap materi pembelajaran, sekaligus mendorong pengembangan kemampuan mereka dalam berpikir secara kritis dan kreatif. Peran ini sangatlah penting dalam pendidikan matematika, karena membantu siswa mengembangkan pemahaman konseptual, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, serta membangun pola pikir yang logis dan sistematis.

Pendidikan matematika di Indonesia mengalami pengembangan berkelanjutan seiring dengan perubahan kurikulum nasional. Perubahan-perubahan ini mencerminkan peran penting matematika dalam kehidupan sehari-hari serta menegaskan perlunya menyesuaikan praktik pengajaran dan pembelajaran dengan tuntutan pendidikan yang terus berkembang, kemajuan teknologi, dan tantangan era modern (Simanjuntak et al., 2021)

Beberapa penelitian menunjukan bahwa pembelajaran matematika masih menghadapi berbagi permasalahan. Friantini dan Winata (2019) melaporkan bahwa kuesioner yang diberikan pada siswa kelas X IIS SMA Negeri 1 Jelimpo menghasilkan persentase rata-rata jawaban sebesar 58%, yang tergolong cukup sehingga minat belajar siswa terhadap matematika masih dapat ditingkatkan. Sukendra dan Sumandya (2020) mengidentifikasi beberapa tantangan dalam pendidikan matematika di sejumlah sekolah menegah pertama di Denpasar, diantaranya adalah pemahaman siswa yan terbatas terhadap konsep-konsep matematika serta rendahnya motivasi belajar. Temuan tersebut juga mengungkapkan buku teks yang digunakan dalam kurikulum 2013 meliliki efektivitas yang terbatas dalam menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga menegaskan pentingnya meningkatkan kompetensi profesional guru serta memperbaiki kualitas praktik pembelajaran. Dalam sebuah penelitiannya yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kawali, mengindentifikasi beberapa tantangan dalam pembelajaran matematika, antara lain terbatasnya kreativitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran, kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika, belum berkembangnya keterampilan berpikir kreatif, serta rendahnya tingkat motivasi belajar (Dharsono et al., 2024).

Temuan dari berbagai penelitian ini menunjukan, kemampuan, dan prestasi siswa dalam matematika dipengaruhi oleh sejumlah fakor, terutama pemilihan media pembelajaran dan strategi pengajaran yang tepat. Oleh karena itu, inovasi dalam Pendidikan matematika diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mendukung pemahaman yang lebih komprehensif mengenai konsep-konsep matematika. Setelah itu, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, integrasinya dalam dunia pendidikan semakin diperlukan untuk menunjang serta meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Meilia *et al,* (2025) menemukan bahwa mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran matematika dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar, prestasi akademik, pemahaman konseptual, serta kemampuan pememcahan masalah siswa. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Aminullah dan Irwansya (2024) di SMKN 2 Bina menemukan bahwa integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran matematika mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi

siswa, sekaligus menyajikan yang lebih menarik. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa keterbatasan, terutama dalam mendorong pemahaman konseptual yang lebih mendalam, karena siswa cenderung lebih berfokus pada perolehan jawaban akhir dari pada memehami proses matematika yang mendasarinya. Selain itu potensi teknologi untuk mendorong interaksi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya terealisasi.

Persepsi (*perception*) dapat dipahami sebagai cara pandang seseorang terhadap sesuatu, yaitu pemahaman yang terbantuk dari hasil olah piker atas rangsangan eksternal yang diterima melalui pancaindra dan diproses bersa,a daya ingat serta daya jiwa (Nisa et al., 2023). Persepsi siswa penting dikaji karena menggambarkan bagaimana siswa menafsirkan dan menilai pengalaman belajarnya, yang dapat memengaruhi keterlibatan dan sikap mereka terhadap pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasisi teknologi yang banyak digunakan adalah *Quizizz*, yaitu platform kuis interkatif berbasisi gamifikasi yang menyediakan fitur skor, papan peringkat (*leaderboard*), pengatur waktu, umpan balik langsung.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah mengkaji peran *Quizizz* sebagai media pelengkap pendidikan matematika. Suryanti dan Taufik (2022) melaporkan bahwa mengintregrasikan *Quizizz* ke dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, sehingga menumbuhkan ketertarikan dan mendorong semangat belajar siswa. Hasil penelitian Salamah dan Maryono (2022) juga menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbantuan *Quizizz* berkontribusi terhadap perkembangan motivasi serta capaian belajar siswa. Sementara itu, Astuti *et al,* (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu mendorong aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran matematika berlangsung. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih dominan mengkaji dampak *Quizizz* terhadap aspek tertentu seperti motivasi, capaian akademik, dan aktivitas siswa. Maka dari itu, diperlukan kajian yang melihat bagaimana persepsi siswa secara lebih luas berdasarkan pengalaman mereka ketika menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika.

METODE

Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk meneliti fenomena tersebut dengan cara mengkaji dan menafsirkan data deskriptif. Informasi diperoleh melalui kuesioner, observasi, dan wawancara. Data yang terkumpul dianalisis melalui tiga tahapan: mereduksi data, mengorganisasikan serta menyajikan temuan, dan merumuskan kesimpulan, sesuai dengan kerangka analisis menurut Waruwu (2024). Pendekatan penelitian ini selaras dengan tujuan studi untuk mengkaji persepsi siwa terhadap *Quizizz* sebagai media berbasis teknologi dalam pembelajaran matematika. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi penagalaman,sudut pandang, dan respons siswa terhadap integrasi *Quizizz* ke dalam kegiatan di kelas. Dalam konteks Pendidikan, media pembelajaran mencakup berbagai perangkat dan materi yang dirancang berbagai untuk memfasilitasi proses pengajaran, menyajikan konten pelajaran secara efektif, meningkatkan pemahaman siswa, serta

menumbuhkan motivasi belajar mereka (Moto, 2019). Penelitian ini berlangsung di SMPN 4 Tarogong Kidul pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan melibatkan 25 peserta didik kelas delapan, terdiri dari 13 siswa dan 12 siswi.

Data dikumpulkan memalui kuesioner, wawancara, dan obeservasi kelas, dengan merujuk pada kriteria media pembelajaran yang dikemukankan oleh Arsyad (2011). Penelitian difokuskan pada beberapa aspek, antara lain ketertarikan siswa, motivasi belajar, pemahaman materi, keaktifan sisiwa, kemudahan penggunaan, suasana belajar, serta kendala penggunaan. Dimensi-dimensi tersebut digunakan untuk mengevaluasi persepsi siswa terhadap *Quizizz* dalam konteks pembelajaran matematika.

Tabel 1. Indikator media pembelajaran menurut Arsyad (2011)

No	Indikator	Dasar Teori (Arsyad, 2011)
1	Ketertarikan siswa	Media dapat menarik perhatian serta minat belajar siswa
2	Motivasi belajar	Media dapat mendorong dan memperkuat motivasi belajar siswa
3	Pemahaman materi	Media membantu memperjelas penyajian materi lebih sehingga mudah dipahami
4	Keaktifan siswa	Media mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran
5	Kemudahan penggunaan	Media mudah dipakai dan menunjang proses pembelajaran secara efektif
6	Suasana belajar	Media menumbuhkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan
7	Kendala penggunaan	kendala yang muncul saat menggunakan media pembelajaran

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini terdiri dari lembar kuesioner, pedoman wawancaram dan lembar observasi.

Sebelum pengumpulan data, instrumen kuesioner diuji validitas dan realibilitasnya untuk memastikan kualitas serta konsistensi data, pengujuan validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap item pernyataan dalam kuesioner dalam mempresentasikan aspek yang hendak dikaji yakni pandangan siswa mengenai penggunaan *Quizizz* sebagai sarana pendukung pembelajaran. Hasil pengujian menunjukan bahwa 17 butir pernyataan memenuhi kriteria validitas, yang berarti instrumen tersebut layak digunakan untuk mengevaluasi persepsi siswa berdasarkan indikator media pembelajaran yang dikembangkan oleh Arsyad (2011).

Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas untuk menentukan konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur konstruk yang dituju. Instrumen yang reliabel diharapkan dapat menghasilkan hasil yang konsisten ketika diberikan kepada partisipan yang sama dalam konsisi yang berbeda, pada waktu atau lokasi yang berlainan, ataupun oleh peneliti yang berbeda. Penelitian ini, reliabilitas kuesioner dinilai menggunakan *Cronbach's Alpha*, yang menghasilkan koefisien realibilitas sebesar 0.865. nilai ini kemudian diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi koefisien reliabilitas menurut Guilford Rusefendi,

1994:144 sebagimana dikutip dalam (Sundayana, 2025), sebagaimana ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Pengelompokan nila koefisien realibilitas

Koefisien Realibilitas (r)	Kategori
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Berdasarkan klasifikasi yang disajikan dalam tabel, koefisien realibilitas sebesar 0,865 berada dalam rentang $0,80 \leq r \leq 1,00$, yang menunjukan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, instrument tersebut dianggap reriabel dan layak digunakan untuk pengumpulan data, karena mampu mengahsilkan pengukuran yang konsisten mengenai persepsi siwa terhadap *Quizizz* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.

Proses dianalisis data mencakup tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk meningkatkan kepercayaan temuan, dilakukan triangulasi sumber, metode, dan waktu. Triangulasi sumber diterapkan dengan membandingkan tanggapan dari informan yang berbeda untuk menentukan konsistensi informasi yang diberikan. Triangulasi metode diakukan dengan memeriksa dan membandingkan data yang diperoleh melalui kuesioner, wawancara, dan observasi kelas. Selain itu, triangulasi waktu diterapkan dengan mengumpulkan data selama tiga sesi kelas terakhir untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai persepsi siwa dalam kondisi pembelajaran yang sesungguhnya (Rahayu & Rindrayani, 2025)

Peserta wawancara dipilih secara *Purposive Sampling* berdasarkan temuan yang diperoleh dari kuesioner. Pemilihan ini mempertimbangkan perbedaan respons siswa guna menjaring beragam perspektif mengenai penggunaan *Quizizz* sebagai platform pembelajaran. Dengan demikian, enam siswa dipilih untuk mengikuti wawancara tambahan serta mendukung triangulasi data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Penelitian

Penelitian ini mengeksplorasi persepsi siswa terhadap *Quizizz* sebagai media pembelajaran matematika melalui perbandingan dan interpretasi data yang diperoleh dari kuesioner, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian dikaji dengan mengacu pada indikator media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2011), yang mencakup ketertarikan siswa, motivasi belajar, pemahaman materi, keaktifan siswa, kemudahan penggunaan, suasana belajar, dan kendala penggunaan yang dialami saat menggunakan platform tersebut.

Hasil data kuesioner dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dengan skor dan persentase yang dihitung untuk setiap indikator media pembelajaran. Hasil persentase tersebut digunakan sebagai data pelengkap untuk mengindentifikasi pola dalam persepsi siswa sementara interpretasi temuan terutama didasarkan pada analisis deskriptif terhadap informasi yang diperoleh melalui wawancara dan observasi kelas. Perhitungan persentase mengikuti prosedur yang digariskan oleh Arikunto (2019). Hasil pengolahan data ditampilkan dalam table agar memudahkan pembacaan dan penafsiran, sekaligus memperlihatkan kecenderungan jawaban siswa pada setiap indicator yang di analisis.

Perhitungan Persentase (Arikunto, 2019)

$$P = \left(\frac{f}{N}\right) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Skor yang didapat

N = Skor tertinggi

100% = Bilangan tetap

Tabel 3. Kategori persentase (Arikunto, 2019)

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat kurang

Keseluruhan, rekaptulasi hasil agket yang menggambarkan pandangan siswa terhadap penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika dirangkum dalam tabel 4.

Tabel 4. Hasil kuesioner respon siswa

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Ketertarikan siswa	81%	Sangat Baik
2	Motivasi belajar	81%	Sangat Baik
3	Pemahaman materi	71%	Baik
4	Keaktifan siswa	77%	Baik
5	Kemudahan penggunaan	74%	Baik
6	Suasana pembelajaran	81%	Sangat Baik
7	Kendala penggunaan	68%	Baik

Hasil kuesioner yang diperoleh dari 25 siswa kelas VIII menunjukan bahwa Quizizz diterima secara positif pada hamper semua indikator yang dinilai dalam pembelajaran matematika. Temuan ini mengisyaratkan bahwa siswa pada umumnya menganggap *Quizizz* sebagai media pembelajaran digital yang efektif, karena dapat menghadirkan suasana pembelajar yang lebih menyenangkan dan menarik sekaligus membuat siswa lebih aktif berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Indikator Ketertarikan Siswa, memperoleh skor 81% yang menempatkan predikat "sangat baik". Hasil ini menunjukan bahwa *Quizizz* secara efektif menarik perhatian siswa melalui fitur-fitur interaktifnya, sehingga menawarkan pengalaman yang lebih menarik dibandingkan metode pengajaran konvensional. Hasil ini juga didukung oleh wawancara dengan S2, yang menjelaskan bahwa *Quizizz* menjadikan pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan antusiasme untuk berpartisipasi dalam kegiatan di kelas. S2 juga mengungkapkan pandangan tersebut sebagai berikut: *"Penggunaan Quizizz menjadikan pembelajaran matematika lebih menyenangkan sehingga saya lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar*". Hasil tersebut juga selaras dengan pandangan bahwa media pembelajaran berperan dalam membangkitkan minat siswa dan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses mereka selama proses belajar mengajar (Windarti, 2021). Motivasi Belajar, menempati persentase 81% yang menempatkannya dalam kategori "sangat baik". Temuan ini menginterpretasikan bahwa *Quizizz* dapat mendorong motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar melalui fitur-fitur berbasis permainan, aktivitas yang menantang, serta umpan balik langsung. Temuan ini diperkuat oleh wawancara dengan siswa 1 (S1), yang menyatakan *"Matematika menjadi lebih mudah dipahami, dan saya merasa lebih termotivasi untuk mempelajari materinya"*. Tanggapan ini mengisyaratkan bahwa integrasi *Quizizz* ke dalam pembelajaran matematika menumbuhkan pengalaman belajar yang merangsang dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa berpartisipasi lebih aktif sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Media pembelajaran berkontribusi dalam mendorong motivasi belajar siswa serta menumbuhkan partisipasi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Windarti, 2021). Pemahaman Materi, memperoleh skor 71% yang termasuk predikat "baik". Temuan tersebut menginterpretasikan bahwa *Quizizz* memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika, namun penjelasan dan bimbingan lebih lanjut dari guru tetap diperlukan untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh mengenai materi pembelajaran tersebut. Hasil ini sejalan deangn wawancara yang dilakukan terhadap siswa 5 (S5) *"Quizizz sangat membantu karena membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkam pemahaman saya terhadap materi*". Tanggapan ini mengisyaratkan bahwa menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui *Quizizz* dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa mengenai materi matematika. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk memperjelas informasi dan memfasilitasi pemahaman siswa terhdap materi yang disajikan selama proses pembelajaran (Windarti, 2021). Indikator Keaktifan Siswa, mencapai skor 77% yang menempatkan kategori "baik". Hasil ini menunjukkan bahwa *Quizizz* mendorong partisipasi aktif siswa dengan mengharuskan mereka menjawab pertanyaan secara waktu nyata (*real-time*) dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan mereka tercermin dari antusiasme dalam menjawab pertanyaan serta ketertarikan untuk memantau peringkat yang ditampilkan di layar. Temuan ini di dukung oleh wawancara dengan siswa 3 (S3), yang menyatakan "*saya berpartisipasi lebih aktif dalam pelajaran saat Quizizz digunakan karena terasa seru untuk bersaing dengan teman sekelas*

demi meraih skor tertinggi." Temuan ini selaras dengan pandangan Darsyah (2022) bahwa pembelajaran berlangsung melalui hubungan timbal balik antara guru, siswa dan berbagai sumber yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar, yang saling bekerja sama sebagai elemen-elemen yang terhubung untuk mendukung pembelajaran yang efektif. Kemudahan Penggunaan, memperoleh hasil 74% yang menenmpatkan predikat "baik". Temuan ini menunjukan bahwa para siswa pada umumnya menganggap *Quizizz* ramah penggunaan dan mudah dioperasikan tanpa mengganggu proses pembelajaran secara signifikan. Sementara itu indikator Kendala Penggunaan, memperoleh skor 68% yang juga termasuk dalam kategori "baik", yang menandakan bahwa siswa pada umumnya hanya mengalami sedikit kesulitan saat menggunakan platform tersebut. Akan tetapi, wawancara dengan siswa 6 (S6). Mengungkapkan bahwa masih terdapat kendala teknis tertentu. S6 menyatakan*, "saat menjawab pertanyaan, saya kesulitan untuk mengetuk jawaban yang dipilih"*. Tanggapan ini menunjukan bahwa kesulitan yang dialami lebih berkaitan dengan masalah teknis dalam mengoperasikan perangkat atau aplikasi bukan pada kegunaan *Quizizz* secara keseluruhan. maka karena itu, tantangan semacam ini tidak serta-merta mengurangi potensi platform tersebut sebagai sarana pembelajaran yang efektif, meskipun penanganan terhadap kendala teknis tersebut dapat membantu meningkatkan pengalaman belajar siswa. Hasil tersebut memiliki kesesuian dengan temuan yang dilaporkan oleh Nadilah dan Gusmaneli (2025), yang menekankan bahwa media pembelajaran yang efektif harus mudah digunakan dan dapat diakses guna mendukung proses pembelajaran yang lancar dan efesien. Indikator Suasana Pembelajaran, memperoleh skor 81% yang menempatkannya dalam kategori "sangat baik". Hasil ini menginterpretasikan bahwa *Quizizz* menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan menstimulasi. Observasi di dalam kelas semakin memperkuat temuan ini, dengan memperlihatkan suasana yang aktif dan hidup, yang ditandai oleh antusiasme siswa selama pembelajaran yang menggunakan *Quizizz*. Namun, saat ditanyai mengenai suasana kelas selama penerapan *Quizizz*, siswa 4 (S4) menggambarkannya sebagai suasana yang *"tidak kondusif dan bising"*. Respon ini kemungkinan disebabkan oleh meningkatnya antusiasme dan interaksi di antara para peserta didik, yang dapat menjadikan suasana kelas menjadi lebih gaduh dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, kebisingan di dalam kelas dalam konteksini tidak serta-merta menunjukan lingkungan belajar yang tidak efektif, melainkan bisa jadi mencerminkan partisipasi dan keterlibatan siswa yang lebih tinggi. Meskipun demikian dan pengelola kelas tetaplah penting untuk memastikan bahwa interaksi tersebut terus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji persepsi mengenai penggunaan *Quizizz* dalam Pendidikan matematika. Temuan ini menunjukan bahwa sebagian besar siswa menunjukan tanggapan yang baik terhadap *Quizizz* karena mampu menghadirkan suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa media

pembelajaran bebasis gamifikasi tidak hanya dimanfaatkan untuk mengukur pencapaian siswa, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman yang lebih bermakna dan menyeluruh.

Temuan utama dari penelitian ini adalah bahwa para siswa menunjukam minat dan motivasi belajar yang kuat saat menggunakan *Quizizz*. Hal ini dapat dijelaskan oleh fitur-fitur khas yang dimilikinya dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional, seperti elemen gamifikasi, sistem penilaian, papan peringkat, dan umpan balik instan. Berbagai fungsi menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, sekaligus memotivasi siswa untuk menunjukan keterlibatan siswa yang lebih tinggi selama proses belajar. Temuan tersebut sejalan dengan temuan oleh Suryanti dan Taufik (2022) yang melaporkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik siswa melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan serta terciptanya kompetensi yang sehat antar peserta didik (Salamah & Maryono, 2022).

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman terhadap konsep-konsep matematika. Meskipun demikian, temuan wawancara mengungkapkan bahwa peningkatan ini tidak dapat dikaitkan semata-mata dengan aplikasi tersebut, karena penjelasan dan bimbingan guru selama pembelajaran juga memegang peran penting. Oleh karena itu, *Quizizz* sebaiknya dipandang sebagai media pembelajaran pelengkap yang menunjang proses belajar mengajar, bukan menggantikan tanggung jawab guru dalam membimbing dan mengarahkan siswa selama proses belajar. Dalam Pendidikan matematika, guru tetap memegang konsep abstrak serta memfasilitasi lebih mendalam dan kompresensif.

Temuan lain yang patut dicatat adalah peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berlangsung. Hal ini siswa tidak sekedar berpartisipasi aktif dengan yang pasif, melainkan berpartisipasi aktif dengan menjawab pertanyaan, memantau peringkat mereka, serta bersaing secara konstruktif dengan rekan-rekan mereka. Temuan ini menunjukan bahwa mengintegrasikan *Quizizz* ke dalam kegiatan pembelajaran dapat mendorong terciptaknya lingkungan belajar yang lebih berorientasi pada siswa, sehingga mereka dapat berpartisipasi secara lebih aktif dalam kegiatan belajar. Temuan ini sejalan dengan kajian Astuti *et al*, (2022) yang menunjukan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika.

Adapun dari itu, temuan menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami kendala teknis, terutama saat mencoba memilih jawaban pada layar perangkat mereka. Kesulitan ini bukan di sebab kan oleh kegunaan (*usability*) dari *Quizizz* itu sendiri, melainkan oleh masalah teknis yang berkaitan dengan pengoperasian perangkat yang digunakan. Akibatnya, tantangan tersebut tidak berdampak negatif terhadap persepsi siwa secara keseluruhan mengenai *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa efektivitas perangkat pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada kualitas fungsional aplikasi, tetapi juga pada kesiapan sarana dan perangkat serta kelancaran aspek teknis selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penerapan *Quizizz* berkontribusi pada terciptanya lingkungan kelas yang lebih hidup dan interaktif. Meskipun beberapa siswa menyebutkan suasana kelas menjadi bising, kondisi tersebut justru mencerminkan peningkatan komunikasi, interaksi, dan partisipasi di antara siswa. Oleh karena itu, kebisingan di dalam kelas dalam konteks ini tidak serta merta dianggap sebagai indikasi suasana pembelajaran yang negatif, melainkan sebagai kemungkinan wujud dari antusiasme keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Sebagai kesimpulan, temuan ini menyoroti potensi *Quizizz* dalam meningkatkan pendidikan matematika dengan cara menumbuhkan motivasi, keterlibatan, dan cara pengalaman belajar siswa secara menyeluruh. Hasil penelitian menunjukan bahwa *Quizizz* dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Namun, untuk memaksimalkan efektivitasnya, guru perlu mengintegrasikan *Quizizz* ke dalam strategi pembelajaran yang terencana dengan baik serta, melengkapinya dengan penjelasan yang jelas dan komprehensif, guna memastikan bahwa tujuan pembelajaran ditetapkan dapat tercapai dengan sukses.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukan, penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika. Platform memperoleh respons positif dari siswa. Platform ini dinilai mampu menumbuhkan minat dan semangat belajar, meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran, serta mempermudah pemahaman terhadap materi matematika. Disamping itu, fitur-fitur yang tersedia pada *Quizizz* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih partisipasif dan menggembirakan. Sekalipun, masih terdapat hambatan teknis dalam penerapannya, hal ini tidak mengurangi kontribusi *Quizizz* dalammendukung proses belajar mengajar secara keseluruhan.

Hasil ini mengisyaratkan bahwa platform bebasis gamifikasi dapat menjadi pendekatan alternatif untuk mendorong proses belajar yang berorientasi pada peserta didik dalam pendidikan matematika. Studi ini lebih lanjut disarankan untuk melinatkan sampel peserta yang lebih besar dan beragam, serta meneliti pengaruh terhadap kemampuan matematika dan prestasi akademik siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilakukan pada jumlah subjek yang terbatas dan hanya menggambarkan persepsi siswa terhadap penggunaan *Quizizz*, sehingga belum dapat menjelaskan pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar matematika secara langsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang tulus keapda pembimbing akademik atas bimbingan dan saran berharga yang diberikan selama penelitian berlangsun. Ucapan terima kasih secara khusus kepada sekolah, guru matematika, serta siswa siswi kelas delapan SMPN 4 Tarogong Kidul atas izin, kerja sama, dan partisipasi mereka dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para peneliti terdahulu yang publikasi dan temuannya menjadi referensi penting dalam

penyusunan artikel ini. Selain itu, penulis turut menyampaikan asa terima kasih yang mendalam semua pihak yang telah memberikan do'a, dukungan, bantuan, serta motivasi selama proses dalam membantu penulis menyelesaikan penelitian ini dengan sukses.

REFERENSI

Aminullah, A., & Irwansya, I. (2024). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Matematika. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, *4*(4), 678–687. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i4.721

Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambardalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*, *2*(1), 34–40.

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran* (Revisi). Rajawali Pers.

Astuti, A., Oktaviana, D., & Firdaus, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar pada Siswa SMP. *Media Pendidikan Matematika*, *1*(1), 1–12. https://doi.org/https://doi.org/10.33394/mpm.v10i1.5039

Darsyah, S. (2022). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*, 2036–2039.

Dharsono, F. M., Ratnaningsih, N., & Rahayu, D. V. (2024). Analisis Problematika Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, *6*(2), 304–312. https://doi.org/https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i2.3789

Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, *4*(Sandika IV), 6–11.

Meilia, W., Salsabila, N. H., & Ramadhani, A. (2025). Analisis Efektivitas Penggunan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, *3*(1). https://doi.org/10.62281

Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, *3*(1), 20–28. http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index

Nadilah, S., & Gusmaneli, G. (2025). Konsep dasar dan komponen strategi pembelajaran. *Akhlak: Jurnal Agama Islam Dan Filsafat*, *2*(No.3), 256–265.

Nisa, A. H., Hasna, H., & Yarni, L. (2023). Persepsi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, *2*(4), 213–226. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/koloni.v2i4.568

Rahayu, R., & Rindrayani, S. R. (2025). Menguji Keabsahan Data Penelitian Kualitatif. *JURPERU: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, *3*(2), 327–331. https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/838

Salamah, D., & Maryono, M. (2022). Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(3), 461–470. https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1120

Simanjuntak, J., Maria Isadora, S., Tiofanny, T., & Naibaho, T. (2021). Perkembangan Matematika dan Pendidikan Matematika Di Indonesia. *Sepren: Journal of Mathematics Education and Applied*, *2*(2), 32–39. https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.512

Sukendra, I. K., & Sumandya, I. W. (2020). Analisis Problematika dan Alternatif Pemecahan Masalah Pembelajaran Matematika di SMP. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, *9*(2), 177–186. https://doi.org/10.5281/zenodo.4299433

Sundayana, R. (2025). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Suryanti, S., & Taufik, A. (2022). Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika. *ELIPS: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, *3*(2), 32–42.

Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, *5*(2), 198–211. https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236

Windarti, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Barisan dan Deret Aritmetika. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri*. http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/3836