



Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

Achmad Abdullah Thohir¹, Yuni Listiana², Salman Alfarizi Pradana Andikaputra^{2*}

¹ Mahasiswa Pendidikan Matematika, FIPS, Universitas Dr. Soetomo, Surabaya

² Pendidikan Matematika, FIPS, Universitas Dr. Soetomo, Surabaya

salman.alfarizi@unitomo.ac.id

Abstract

Mathematics learning is often perceived as difficult by students due to the abstract nature of mathematical concepts and the limited use of engaging learning media. Therefore, innovative learning media are needed to improve students' learning outcomes. This study aimed to determine the effect of using Quizizz-based online learning media on the mathematics learning outcomes of tenth-grade students at SMK PGRI 13 Surabaya. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest–posttest design. The sample consisted of 35 students from class X TKJ 1, selected through purposive sampling. Data were collected using pretests and posttests and analyzed through validity, reliability, normality, and hypothesis tests. The results showed a significant improvement in students' mathematics learning outcomes following the implementation of Quizizz. The mean posttest score was higher than the mean pretest score, and the hypothesis test yielded a significance value of 0.000, which was lower than 0.05. In addition, students demonstrated greater engagement, motivation, and enthusiasm during the learning process. The study concludes that the use of Quizizz as an online learning medium has a positive and significant effect on students' mathematics learning outcomes and can serve as an effective alternative learning tool in mathematics education.

Keywords: Quizizz, Online Learning Media, Mathematics Learning Outcomes, Learning Motivation, Educational Technology.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar matematika siswa yang dipengaruhi oleh kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis online Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X TKJ 1 SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Pelajaran 2025/2026. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian berjumlah 35 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Quizizz. Data dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan uji hipotesis (paired sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Quizizz. Nilai signifikansi uji hipotesis sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain itu, penggunaan Quizizz mampu meningkatkan

motivasi, keaktifan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis online Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa

Kata kunci: Quizizz, media pembelajaran berbasis online, hasil belajar matematika, pembelajaran matematika, siswa SMK

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan (Ramadhan et al., 2025). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika (Al Ahnaf et al., 2025). Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif siswa (Rahmaini & Ogylva Chandra, 2024). Namun, dalam praktiknya masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Apriani & Sudiansyah, 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan (Najihah et al., 2025).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang banyak digunakan saat ini adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran daring yang menggabungkan unsur permainan (game-based learning) dengan evaluasi pembelajaran (Capinding, 2022). Fitur-fitur seperti peringkat, musik, avatar, dan tampilan yang menarik mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Sun et al., 2024). Penggunaan Quizizz tidak hanya memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Sun et al., 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Sutopo, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Asna menunjukkan bahwa penerapan media Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran (Nopriansyah & Ismanuar, 2024). Penelitian lainnya juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis game melalui Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Sitorus & Santoso, 2022). Selain itu, berbagai penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Rakhman et al., 2024).

Penelitian ini penting dilakukan karena masih terdapat kebutuhan akan media pembelajaran matematika yang mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus

menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan interaktif bagi siswa SMK (DOLA AZKANI, 2026).. Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis online berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui aktivitas evaluasi yang interaktif (Kartini, 2024). Namun, penelitian mengenai efektivitas Quizizz terhadap hasil belajar matematika pada siswa SMK, khususnya kelas X TKJ 1 di SMK PGRI 13 Surabaya, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk memberikan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar matematika serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa (Hikmah & Supriadi, 2025)..

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis online Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa (Amsul et al., 2022). Melalui pendekatan ini, kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz dapat dibandingkan secara objektif sehingga diperoleh gambaran mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar (Cantika, 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis online Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X TKJ 1 di SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Pelajaran 2025/2026. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif serta memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran matematika berbasis teknologi di lingkungan sekolah (Maghfiroh et al., 2024). Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran online berbasis Quizizz berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X TKJ 1 di SMK PGRI 13 Surabaya

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui perubahan hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis daring Quizizz. Analisis data diawali dengan analisis statistik deskriptif yang meliputi nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan distribusi nilai *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil belajar berdistribusi normal sebagai salah satu prasyarat analisis statistik parametrik. Setelah data memenuhi asumsi normalitas, dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz.

Penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest*, uji yang lebih sesuai adalah uji-t berpasangan (*paired sample t-test*), dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan Quizizz, analisis dapat dilengkapi dengan N-Gain, yang dihitung berdasarkan perbandingan peningkatan skor *pretest* dan *posttest* terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai. Hasil N-Gain kemudian digunakan untuk menggambarkan tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 1. One Group Pretest Posttest Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Y1	X	Y2

Keterangan:

X : Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis online quizizz

Y1 : Nilai *pretest* kelas eksperimen

Y2 : Nilai *posttest* kelas eksperimen

Penelitian dilaksanakan di SMK PGRI 13 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas X TKJ 1 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan sampel didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa telah memiliki kemampuan dasar dalam penggunaan komputer dan pernah menggunakan media pembelajaran berbasis daring. Jumlah subjek penelitian sebanyak satu kelas yang berperan sebagai kelas eksperimen. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis daring Quizizz. Sebelum perlakuan, siswa diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal, Selanjutnya siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan Quizizz sesuai materi yang diajarkan. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas media pembelajaran berbasis daring Quizizz sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar matematika siswa sebagai variabel terikat (Y). Variabel penggunaan Quizizz diukur berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran dan evaluasi, sedangkan hasil belajar matematika diukur melalui skor yang diperoleh siswa pada tes *pretest* dan *posttest*. Instrumen hasil belajar terdiri atas 10 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Setiap jawaban benar diberikan skor 1, sedangkan jawaban salah diberikan skor 0, kemudian skor dikonversi ke dalam rentang 0–100.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal yang disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh ahli yang terdiri atas dosen pembimbing dan guru mata pelajaran matematika untuk memastikan kesesuaian isi, tujuan pembelajaran, dan tingkat kesulitan soal. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik tes yang diberikan pada tahap pretest dan posttest, Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui rata-rata dan distribusi nilai siswa. Selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui sebaran data dan uji hipotesis menggunakan uji-t satu sampel pada taraf signifikansi 5% untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis daring Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa.

Alur penelitian terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: (1) persiapan penelitian yang meliputi penyusunan instrumen dan validasi instrumen; (2) pelaksanaan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa; (3) pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Quizizz; dan (4) pelaksanaan posttest serta analisis data untuk mengevaluasi pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI 13 Surabaya pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Sekolah ini merupakan sekolah menengah kejuruan yang telah terakreditasi A dan memiliki fasilitas pembelajaran yang memadai, seperti ruang kelas, laboratorium komputer, perpustakaan, dan sarana pendukung lainnya. Subjek penelitian adalah siswa kelas X yang ditetapkan sebagai kelas eksperimen.

Tabel 2. Data Peserta Didik Kelas X SMK PGRI 13 Surabaya

<i>Perincian kelas</i>	<i>Laki-Laki</i>	<i>Perempuan</i>	<i>Total siswa</i>
<i>X</i>	33	2	35

Tabel 3. Kegiatan Penelitian

<i>Waktu</i>	<i>Kegiatan</i>	<i>kelas</i>
-	Pengantar Surat Penelitian sekolah	-
30 menit	Pretest	Eksperimen
80 menit	mengajar kelas	Eksperimen
30 menit	Posttest	Eksperimen

Data yang dianalisis dalam penelitian ini berupa hasil pretest dan posttest siswa. Sebelum pembelajaran, siswa diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal. Selanjutnya, siswa memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Quizizz. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar dan mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar matematika.

Tabel 4. Nilai Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen

NO	Kode Nama	Pretest	Posttest
1	SS1	80	100
2	SS2	80	100
3	SS3	80	100
4	SS4	80	100
5	SS5	80	100
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.
31	SS31	40	60
32	SS32	40	60
33	SS33	40	60
34	SS34	20	50
35	SS35	20	30

3.1.2 Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument (kuesioner). Suatu instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2006). Validitas dapat ditentukan dari korelasi antara variabel total dengan variabel pembentuknya. Hipotesis yang digunakan dalam uji validitas adalah :

H_0 : Atribut tidak mengukur aspek yang sama.

H_1 : Atribut mengukur aspek yang sama

Hasil Uji Validitas adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Uji Validitas

Variabel	Keterangan	P-Value	Keputusan	Kesimpulan
Pretest	Hasil Ujian sebelum pengajaran di smk pgri 13 surabaya kelas X TKJ 1	0,000	Tolak H_0	Valid
Posttest	Hasil Ujian sesudah pengajaran di smk pgri 13	0,000	Tolak H_0	Valid

surabaya kelas X TKJ 1

Berdasarkan hasil uji validitas diatas terdapat nilai Sig. *pretest dan posttest* sebesar $0,000 < 0,05$ dan disimpulkan data ini valid.

3.1.3 Uji Reliabilitas

Langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Tinggi rendahnya reliabilitas secara empiris ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut koefisien reabilitas. Instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi jika nilai koefisien *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,8, kemudian dapat dikatakan reliabilitas tinggi jika nilai koefisien *Cronbach's Alpha* diantara 0,6 sampai 0,8, kemudian dapat dikatakan reliabilitas sedang jika nilai koefisien *Cronbach's Alpha* diantara 0,4 sampai 0,6, kemudian dapat dikatakan reliabilitas rendah jika nilai koefisien *Cronbach's Alpha* diantara 0,2 sampai 0,4. Program SPSS memberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik *Cronbach Alpha* (α). Hasil uji reliabilitas pada semua variabel disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil uji reliabilitas

<i>Variabel</i>	<i>Cronbach Alpha</i>	<i>Kesimpulan</i>
<i>Pretest dan Posttest</i>	0,962	Reliabilitas sangat tinggi

Berdasarkan hasil uji realibilitas nilai cronbach alpha sebesar $0,962 > 0,05$ dan data diatas dapat disimpulkan reliabilitas sangat tinggi.

3.1.4 Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kelas dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas tersebut dilakukan dengan uji kolmogorov - smirov. Hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas adalah :

H_0 : Data *pretest dan posttest* berdistribusi normal

H_1 : Data *pretest dan posttest* tidak berdistribusi normal

Hasil Uji Normalitas adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil uji normalitas

<i>Variabel</i>	<i>P-Value</i>	<i>Kesimpulan</i>
<i>Pretest</i>	0,211	Distribusi Normal
<i>Posttest</i>	0,110	Distribusi Normal

Berdasarkan hasil normalitas diatas terdapat nilai P-Value *Pretest* sebesar $0,211 > 0,05$ dan nilai P-Value *Posttest* sebesar $0,110 > 0,05$ dapat disimpulkan data diatas berdistribusi normal.

3.1.5 Uji Hipotesis

Adapun analisis ini dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis online quizizz. Hipotesis yang digunakan dalam uji hipotesis adalah :

H_0 : tidak ada pengaruh pengajaran dalam meningkatkan nilai siswa

H_1 : Hasil Uji Hipotesis adalah sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil uji hipotesis

	<i>Mean</i>	<i>Std.Devia tion</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.(2 - tailed)</i>
<i>pair 1</i> <i>Pretest- Posttest</i>	-24.571	-6.108	1.032	-26.670	-22.473	-23.798	34	0,000

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada Tabel 8, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Selain itu, hasil pengujian menunjukkan nilai t sebesar -23,798 dengan $df = 34$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah diberikan pembelajaran. Nilai mean sebesar -24,571 menunjukkan adanya perubahan nilai antara sebelum dan sesudah pembelajaran, dengan arah perubahan yang menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengajaran yang diberikan memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ 1 SMK PGRI 13 Surabaya. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

3.2 PEMBAHASAN

3.2.1 Pengaruh Media Pembelajaran ada pengaruh pengajaran dalam meningkatkan nilai siswa

Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis online Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa di SMK PGRI 13 Surabaya. Menurut peneliti, penggunaan Quizizz dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar karena

memiliki karakteristik yang menarik, seperti tampilan visual yang interaktif, penggunaan karakter, musik, meme, serta unsur permainan (*game-based learning*). Karakteristik tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih memperhatikan materi, aktif dalam mengerjakan soal, dan berpartisipasi selama pembelajaran, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

Secara teoritis, temuan tersebut dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme, yang memandang bahwa proses belajar terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan keterlibatan langsung dalam pembelajaran. Penggunaan Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi dan soal yang diberikan, memperoleh umpan balik, serta mengetahui hasil jawabannya. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi turut terlibat dalam proses membangun pemahamannya. Selain itu, penggunaan unsur permainan dalam Quizizz juga sejalan dengan konsep gamifikasi dalam pembelajaran, yaitu penerapan elemen permainan seperti skor, tantangan, kompetisi, dan umpan balik untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Peningkatan hasil belajar juga dapat dikaitkan dengan **teori motivasi belajar**, yang menjelaskan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan perhatian serta ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari. Dalam penggunaan Quizizz, siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran konvensional karena kegiatan mengerjakan soal dikemas dalam bentuk kuis yang lebih interaktif. Adanya skor dan umpan balik secara langsung dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk menyelesaikan soal dengan lebih baik. Dengan meningkatnya keterlibatan dan motivasi belajar, siswa memiliki peluang yang lebih besar untuk memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Dalam penelitian tersebut, hasil belajar siswa pada siklus pertama masih tergolong rendah, kemudian mengalami peningkatan pada siklus kedua. Penggunaan Quizizz membuat suasana pembelajaran menjadi berbeda karena siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran dan menjawab soal melalui media permainan. Peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa tersebut selanjutnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar matematika dibandingkan kondisi awal sebelum menggunakan Quizizz.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan juga semakin memberikan peluang bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada era digital, berbagai aplikasi dan perangkat lunak dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran maupun evaluasi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Quizizz karena menyediakan fitur kuis interaktif yang memungkinkan proses evaluasi dilakukan dengan cara yang lebih menarik. Media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik, interaktif, dan

memberikan umpan balik secara langsung dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan antusiasme siswa. Peningkatan aspek-aspek tersebut dapat mendukung proses pemahaman materi matematika dan pada akhirnya tercermin dalam peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, Quizizz dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran matematika, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis online Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X TKJ 1 SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Pelajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis online Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X TKJ 1 SMK PGRI 13 Surabaya.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK PGRI 13 Surabaya”. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

- a. Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi.
- b. Kepala SMK PGRI 13 Surabaya beserta seluruh guru yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian.
- c. Peserta didik kelas X TKJ 1 SMK PGRI 13 Surabaya yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

- d. Keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama proses studi dan penyusunan skripsi.
- e. Teman-teman yang telah memberikan bantuan dan semangat selama penyelesaian penelitian ini.

Penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika.

6. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis online dengan melibatkan sampel yang lebih luas, jenjang pendidikan yang berbeda, serta materi matematika yang lebih beragam. Penelitian berikutnya juga dapat membandingkan efektivitas Quizizz dengan media pembelajaran digital lainnya, seperti Kahoot, Google Classroom, atau platform pembelajaran berbasis kecerdasan buatan, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai media pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar, minat belajar, kemampuan berpikir kritis, atau keterampilan pemecahan masalah matematis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran online secara lebih mendalam. Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa hambatan yang berpotensi memengaruhi hasil penelitian, antara lain keterbatasan jumlah sampel penelitian yang hanya melibatkan satu kelas, keterbatasan waktu pelaksanaan penelitian, serta ketergantungan pada ketersediaan jaringan internet dan perangkat pendukung pembelajaran. Perbedaan kemampuan teknologi siswa juga dapat memengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis online. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu mempertimbangkan faktor-faktor tersebut agar hasil penelitian yang diperoleh lebih optimal dan memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi.

7. REFERENSI

- Al Ahnaf, R. D., Raharjo, G. K. D., Ramadan, M. B., & Hadi, M. N. (2025). Penggunaan aplikasi Desmos dan perhitungan manual dalam pembelajaran matematika pada materi trigonometri. *Jurnal Sains Dan Teknologi Indonesia*, 1(2), 47–52.
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., & Fitriani, F. (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.
- Apriani, F., & Sudiansyah, S. (2024). Dampak Kurangnya Praktik Dalam Pelajaran Matematika: Pentingnya Latihan Terstruktur Bagi Pemahaman Konsep

- Matematika. *AL KHAWARIZMI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 40–49.
- Cantika, P. (2025). *Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Interaktif Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Datar*. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
- Capinding, A. T. (2022). Utilization of ‘Quizizz’a game-based assessment: An instructional strategy in secondary education science 10. *European Journal of Educational Research*, 11(4), 1959–1967.
- DOLA AZKANI, P. (2026). *Efektivitas Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu*.
- Hikmah, N., & Supriadi, E. (2025). Quizizz Learning Media Innovation on Math Learning Outcomes: Inovasi Media Pembelajaran Quizizz Pada Hasil Belajar Matematika. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3), 10–21070.
- Kartini, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Broadcasting SMK Veteran 1 Sukoharjo Tahun Akademik 2024/2025-2051300007*. Universitas Veteran Bangun Nusantara.
- Maghfiroh, A. N., Daksana, M., & Salma, S. N. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64.
- Najihah, W., Chorimunafsi, E., & Herdinan, R. (2025). Inovasi Pendidikan; Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 13–24.
- Nopriansyah, U., & Ismanuar, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(1), 1–15.
- Rahmaini, N., & Ogylva Chandra, S. (2024). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 1–8.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622.
- Ramadhan, R. S., Wirdani, R. R., Delpina, H., & Nelwati, S. (2025). Pendidikan Di Era Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(1).
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- Sun, L., Kangas, M., & Ruokamo, H. (2024). Game-based features in intelligent game-based learning environments: A systematic literature review. *Interactive Learning Environments*, 32(7), 3431–3447.
- Sutopo, A. H. (2023). *Metaverse dalam pendidikan*. Topazart.
- Al Ahnaf, R. D., Raharjo, G. K. D., Ramadan, M. B., & Hadi, M. N. (2025). Penggunaan aplikasi Desmos dan perhitungan manual dalam pembelajaran matematika pada

- materi trigonometri. *Jurnal Sains Dan Teknologi Indonesia*, 1(2), 47–52.
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., & Fitriani, F. (2022). Efektifitas penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas xi ipa man 2 sinjai. *JTMT: Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17.
- Apriani, F., & Sudiansyah, S. (2024). Dampak Kurangnya Praktik Dalam Pelajaran Matematika: Pentingnya Latihan Terstruktur Bagi Pemahaman Konsep Matematika. *AL KHAWARIZMI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 40–49.
- Cantika, P. (2025). *Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Interaktif Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Datar*. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
- Capinding, A. T. (2022). Utilization of ‘Quizizz’a game-based assessment: An instructional strategy in secondary education science 10. *European Journal of Educational Research*, 11(4), 1959–1967.
- DOLA AZKANI, P. (2026). *Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kebun Tebu*.
- Hikmah, N., & Supriadi, E. (2025). Quizizz Learning Media Innovation on Math Learning Outcomes: Inovasi Media Pembelajaran Quizizz Pada Hasil Belajar Matematika. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3), 10–21070.
- Kartini, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Broadcasting SMK Veteran 1 Sukoharjo Tahun Akademik 2024/2025-2051300007*. Universitas Veteran Bangun Nusantara.
- Maghfiroh, A. N., Daksana, M., & Salma, S. N. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64.
- Najihah, W., Chorimunafsi, E., & Herdinan, R. (2025). Inovasi Pendidikan; Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 13–24.
- Nopriansyah, U., & Ismanuar, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(1), 1–15.
- Rahmaini, N., & Ogylva Chandra, S. (2024). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 1–8.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622.
- Ramadhan, R. S., Wirdani, R. R., Delpina, H., & Nelwati, S. (2025). Pendidikan Di Era Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(1).
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.

- Sun, L., Kangas, M., & Ruokamo, H. (2024). Game-based features in intelligent game-based learning environments: A systematic literature review. *Interactive Learning Environments*, 32(7), 3431–3447.
- Sutopo, A. H. (2023). *Metaverse dalam pendidikan*. Topazart.