



# PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Shela Hadri Dhuha<sup>1</sup>, Nani Kurniati<sup>2</sup>, Ulfa Lu'luilmaknun<sup>2</sup>, Harry Soepriyanto<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

<sup>2</sup>Dosen Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

[shella.dhuha@gmail.com](mailto:shella.dhuha@gmail.com)

## Abstract

The purpose of this study is to determine how the game based learning model using the quizizz application influences the interests and learning outcomes of grade VIII students of SMPN 3 Jonggat in the 2024/2025 academic year. This research uses a quantitative approach with an experimental method and a quasi experimental design. The results of the Manova analysis obtained a significance value of  $0.002 < 0.05$ , which means that  $H_1$  is accepted or there is a difference in the average interest and mathematics learning outcomes of students in the experimental class who use the game based learning model with the Quizizz application and the control class who use the conventional model. The results of the t test show a significance value of  $0.006 < 0.05$ , which means that  $H_1$  is accepted or there is a difference in the average learning interest of the experimental class and the control class with the average value of the experimental class being 72.25, which is higher than the control class, namely 70.65 and there is a difference in the average mathematics learning outcomes of experimental class students, which is higher than that of the control class, with the average score of the experimental class being 85.01, which is higher than the control class, namely 71.35. there is an influence of the use of the game based learning model using the Quizizz application on the interest and learning outcomes in mathematics for class VIII students at SMPN 3 JONGGAT for the 2024/2025 academic year.

Keywords: game based learning model; quizizz application, learning interest; learning outcome; mathematics

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *game based learning* menggunakan aplikasi quizizz terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jonggat tahun ajaran 2024/2025. Penelitian pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain *quasi eksperimen*. Hasil analisis *Manova* diperoleh nilai signifikansi yaitu  $0,002 < 0,05$ , yang berarti  $H_1$  diterima atau terdapat perbedaan rata - rata minat dan hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *game based learning* dengan aplikasi quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan model *konvensional*. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi  $0,006 < 0,05$  yang berarti  $H_1$  diterima atau terdapat perbedaan rata - rata minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata - rata kelas eksperimen yaitu 72,25 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 70,65 dan terdapat perbedaan rata rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata - rata kelas eksperimen yaitu 85,01 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 71,35. Sehingga terdapat

pengaruh penggunaan model *game based learning* menggunakan aplikasi quizizz terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 3 JONGGAT tahun ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: *model game based learning; aplikasi quizizz; minat belajar; hasil belajar; matematika*

## 1. PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang melatih manusia untuk dapat berpikir logis, rasional, dan percaya diri. Selain itu matematika juga berperan sebagai alat bantu dalam memecahkan berbagai permasalahan nyata yang dapat disederhanakan dalam model matematika (Baidowi et al,2019). Namun masih banyak juga siswa yang memposisikan matematika sama dengan mata pelajaran lain yang mengacu pada hapalan (Muhayana et al,2021). Hal ini sesuai dengan pendapat (Zulva,Turmuzi, & Saputra,2022) yang mengatakan saat ini matematika masih dianggap menjadi pelajaran yang sulit untuk siswa.

Dalam pembelajaran matematika banyak siswa merasa kesulitan dalam memahami matematika karena matematika bersifat abstrak sementara alam pikiran kita terbiasa berfikir konkrit (Hikmah, Baidowi, & Kurniati, 2014). Kurangnya pemahaman konsep dasar pada pelajaran matematika membuat motivasi siswa berkurang dalam mempelajarinya. Minat belajar menjadi variabel yang sangat penting pada kondisi seperti ini. Minat belajar sangatlah berpengaruh pada seorang siswa. Dengan adanya minat seseorang akan melakukan sesuatu hal yang kiranya akan menghasilkan sesuatu bagi diri seseorang tersebut (Sunita, Mahendra, & Lesdyantari, 2019). Minat memiliki peranan penting dalam mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar (Komariyah et al, 2018). Oleh karena itu minat belajar siswa dalam mempelajari matematika sangatlah dibutuhkan guna bisa mencapai tujuan pengajaran.

Dari hasil observasi awal dan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran matematika di SMPN 3 JONGGAT yang telah dilakukan, ditemukan bahwa masalah yang dihadapi adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika dikarenakan minat belajar siswa yang rendah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah pula. Hal ini dapat dilihat pada saat guru menerangkan materi pembelajaran siswa kurang antusias, masih ada siswa yang tidur, mengobrol dengan teman sebangkunya, tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru,keaktifan siswa dalam bertanya dikatakan masih kurang dan jika diberi tugas masih banyak siswa yang tidak ingin mengerjakannya. Hal tersebut merupakan contoh bahwa minat belajar siswa masih kurang. Berikut rata-rata hasil ulangan matematika siswa kelas VII SMPN 3 JONGGAT semester ganjil tahun Pelajaran 2023/2024 dapat dilihat pada **Tabel 1**

**Tabel 1.** Hasil Ulangan Semester Ganjil Kelas VII TA 2023/2024

No	KKM	Kelas	Jumlah Siswa		Rata - Rata	Ketuntasan klasik
			Tuntas	Tidak Tuntas		
1	75	7A	14	11	73.16	55%
2		7B	12	9	74.28	55%
3		7C	8	17	72.60	30%

**Tabel 1** menunjukkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 3 JONGGAT bahwa nilai rata-rata semua kelas masih dibawah ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75 dan persentase ketuntasan klasikalnya kurang dari 85%. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan nilai dari hasil ulangan semester sehingga mencapai nilai rata-rata yang memenuhi ketuntasan minimum (KKM) dan presentasi ketuntasan klasikal yang diharapkan tersebut.

Kemampuan guru dalam menerapkan model model pembelajaran yang fokus pada meningkatkan *partisipasi* siswa menjadi kunci keberhasilan proses pembelajaran. Tujuan dari penerapan model pembelajaran yang tepat adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat aktif dan merasa senang, sehingga mencapai hasil pembelajaran yang optimal (Baidowi, Hikmah, & Amrullah,2019). Harapan tercapainya tujuan pendidikan akan sulit diraih apabila tidak menggunakan model pembelajaran yang tepat dan dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, memunculkan dan memotivasi siswa dalam menyelesaikan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami sehingga memungkinkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik (Abidin,2019). Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk tujuan pembelajaran ini adalah model *game based learning* menggunakan aplikasi quizizz.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Khusniah, Linguistika, & Ahdhianto,2020) berjudul “Analisis peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan model *Game based learning* pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas V SDN PW 01” menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika dengan menggunakan model *game based learning*. Penelitian lain yang dilakukan oleh Aini Nur Firosa (2018) yang berjudul “pengaruh *game based learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS” menunjukan hasil bahwa *game based learning* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Pada studi yang berbeda Hana Yulianti (2022) melakukan penelitian yang berjudul pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar dan menemukan bahwa penerapan media pembelajaran quizizz membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukan bahwa model pembelajaran *game based learning* bisa mempengaruhi minat belajar siswa dengan signifikan.

Banyak media aplikasi yang dapat digunakan dalam penerapan *game based learning* seperti media aplikasi quizziz, kahoot, educandy, wordwall dan masih banyak media aplikasi lainnya. Quiziz merupakan aplikasi berbentuk permainan pendidikan yang memiliki sifat *naratif* dan *fleksibel*, quizziz juga dapat menyampaikan materi serta dapat juga digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila, Habiba, Istiqomah, & Difany, 2020). Aplikasi quiziz dipertimbangkan menjadi aplikasi yang cocok untuk diterapkan pada masalah yang terjadi di SMPN 3 Jonggat terkait minat belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran matematika. Aplikasi quizziz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis *game* dan membawa *aktivitas* multi permainan kedalam ruang kelas serta dapat membuat kelas menjadi *interaktif* dan menyenangkan (Humairoh,2023). Dengan aplikasi quizziz, guru maupun siswa dapat mengerjakan soal latihan dan penilaian dengan cara yang tidak biasa, baik diluar maupun di dalam kelas. Aplikasi quizziz tersedia *online* melalui *smartphone*. Penggunaan aplikasi quizziz memungkinkan siswa agar bersaing satu sama lain serta dapat memberikan motivasi pada Pelajaran mereka. Selain berbasis aplikasi, quizziz juga bisa dimainkan dalam *mode paper*.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk menerapkan model *Game Based Learning* dengan media aplikasi Quizizz yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Gagasan ini diwujudkan dalam penelitian yang berjudul pengaruh model *game based learning* dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 3 JONGGAT Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini diharapkan mampu menjawab pertanyaan tentang bagaimana pengaruh model *Game Based Learning* menggunakan aplikasi quizziz terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jonggat tahun ajaran 2024/2025. Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat digunakan sebagai referensi pemikiran kepada guru dalam menjawab kebutuhan siswa serta dapat mengatasi kejenuhan pada saat proses pembelajaran, dengan digunakannya model dan media pembelajaran berbasis *game online* diharapkan juga mampu meningkatkan gairah belajar siswa sehingga minat belajarnya menjadi meningkat. Dan pada akhirnya dapat menjadi inovasi yang baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *eksperimen*. Berdasarkan Arikunto (2012), penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh terhadap subjek yang diteliti. *Desain eksperimen* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi eksperimen*. Menurut Sugiyono(2013) *quasi eksperimen* adalah *eksperimen* yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat mengontrol variabel-variabel luar seperti diantaranya yaitu motivasi siswa, minat siswa, waktu pembelajaran, dan lain sebagainya yang dapat mempengaruhi pelaksanaan ekperimen. Dengan demikian di dalamnya hanya terdapat *posttest* untuk kelas

eksperimen dan kelas kontrol. Untuk pretest diambil dari nilai ulangan semester siswa pada kelas VII semester ganjil. Penelitian dilakukan di SMPN 3 Jonggat pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *game based learning* menggunakan aplikasi quizizz terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jonggat tahun ajaran 2024/2025. Populasi dari studi ini adalah semua siswa kelas VIII SMP Negeri 3 jonggat tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 95 orang, yang terdiri dari 3 kelas yaitu 8A, 8B dan 8C. Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Setelah dilakukan uji homogenitas dari 3 kelas yang menjadi populasi maka didapatkan 2 kelas yang homogen yaitu kelas 8A dan 8B. Sehingga pada penelitian ini yang mejadi sampel adalah kelas 8A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 28 siswa dan kels 8B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa. Dalam pengumpulan data, dilakukan teknik pengumpulan menggunakan angket dan pelaksanaan tes.

Data hasil angket minat belajar dan data hasil belajar siswa setelah menerapkan model *game based learning* dengan media quizizz di uji untuk mengetahui data tersebut normal dan homogen dengan uji normalitas menggunakan rumus chi kuadrat dan uji homogenitas menggunakan rumus uji F. Setelah data normal dan homogen untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model *game based learning* dengan media quizizz di lakukan perhitungan dengan uji simultan menggunakan uji *varian multivariat* (MANOVA). Setelah diketahui terdapat pengaruh penggunaan model *game based learning* menggunakan quizizz selanjutnya mencari perbedaan rata rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol menggunakan uji T independent sampel T-test dengan menggunakan rumus *polled varians*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Penelitian

Jenis penelitian kuantitatif, data minat belajar diperoleh dari pengisian angket oleh responden sesudah diterapkan pembelajaran menggunakan model *game based learning*. Data hasil belajar diperoleh dari pengisian soal setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model *game based learning*. Selanjutnya data yang diperoleh akan dilakukan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis untuk mengetahui data normal dan homogen yang selanjutnya akan dilakukan uji MANOVA untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *game based learning* dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.0 windows.

**Tabel 2.** Normalitas Data Minat Belajar

variabel	Tingkat sig	Kriteria uji normal	keputusan
<b>Eksperimen</b>	.265	0.05	Normal
<b>Kontrol</b>	.651	0.05	Normal

Berdasarkan output pada tabel uji normalitas pada **tabel 2** terlihat bahwa nilai signifikansi minat belajar kelas eksperimen sebesar 0.265 dan kelas kontrol sebesar 0.651. Karena nilai signifikansi > dari 0.05 maka data minat belajar berdistribusi normal.

**Tabel 3.** Normalitas Data Hasil Belajar

variabel	Tingkat sig	Kriteria uji normal	keputusan
<b>Eksperimen</b>	.779	0.05	Normal
<b>Kontrol</b>	.131	0.05	Normal

Berdasarkan output pada tabel uji normalitas pada **tabel 3** terlihat bahwa nilai signifikansi hasil belajar kelas eksperimen sebesar 0.779 dan kelas kontrol sebesar 0.131. Karena nilai signifikansi > dari 0.05 maka data minat belajar berdistribusi normal.

**Tabel 4.** Homogenitas Data Minat Belajar Dan Hasil Belajar

variabel	Tingkat sig	Kriteria uji normal	keputusan
<b>Minat belajar</b>	.132	0.05	homogen
<b>Hasil belajar</b>	.981	0.05	homogen

Berdasarkan output pada tabel uji homogenitas minat belajar kelas eksperimen dan kontrol pada **tabel 4** terlihat memiliki nilai signifikansi sebesar 0.132 sedangkan variabel hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0.981. Karena nilai signifikansi > dari 0.05 maka data minat belajar dapat dikatakan homogen.

**Tabel 5.** MANOVA Data Minat Belajar Dan Hasil Belajar

UJI	Kriteria uji manova	sig	Keputusan
<b>Pillai's Trace</b>		0.002	
<b>Wilks' Lamda</b>		0.002	
<b>Hotelling's Trace</b>	0,05	0.002	H <sub>1</sub> diterima
<b>Roy's Largest Root</b>		0.002	

Berdasarkan output *pillai's trace*, *wilk's lamda*, *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest root* pada **tabel 5** terlihat bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,002 < 0.05$  yang berarti H<sub>1</sub> diterima atau terdapat perbedaan rata rata minat dan hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 6** Independent T-Test Data Minat Belajar

Equal Variances assumed	T-test for Equality of Means		
	T.hitung	Ttabel	Sig.(2-tailed)
	2.857	1,763	0.006

Berdasarkan output pada uji T-Test minat belajar siswa pada **tabel 6** terlihat bahwa nilai Thitung lebih besar dari Ttabel yaitu  $2,857 > 1,765$  yang berarti  $H_1$  diterima. Atau terdapat perbedaan rata rata minat belajar matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol..

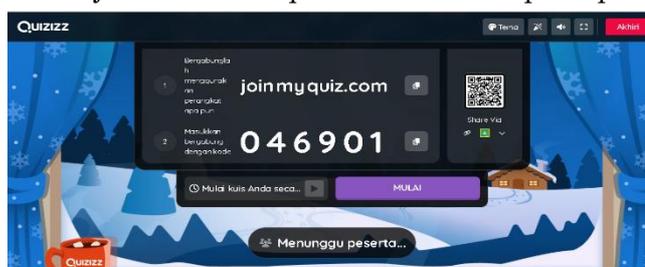
**Tabel 7** Independent T-Test Data Hasil Belajar

Equal Variances assumed	T-test for Equality of Means		
	T.hitung	Ttabel	Sig.(2-tailed)
	3.408	1,763	0.006

Berdasarkan output pada uji T-Test minat belajar siswa pada **tabel 7** terlihat bahwa nilai Thitung lebih besar dari Ttabel yaitu  $3.408 > 1,765$  yang berarti  $H_1$  diterima atau terdapat perbedaan rata rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### 3.2 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada kelas VIII dengan menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen yang menerapkan model *game based learning* menggunakan aplikasi quizizz dan kelas kontrol yang menerapkan model *konvensional*. Penelitian dilakukan selama 2 kali pertemuan dengan pertemuan 1 materi bilangan berpangkat dan pertemuan 2 materi bilangan bentuk akar serta 1 pertemuan untuk pengisian angket minat belajar dan menjawab soal posttest. Pada pertemuan 1 dan 2 aktivitas yang dilakukan siswa yaitu mengerjakan soal menggunakan quizizz secara berkelompok. Selanjutnya siswa menulis pengalaman, pengetahuan yang didapat ketika menggunakan quizizz kemudian perwakilan kelompok mempersentasikan hasil diskusinya. Setelah itu siswa menjawab soal latihan terkait materi yang telah dipelajari menggunakan quizizz. Tampilan awal saat akan memulai menjawab soal di quizizz terlihat seperti pada **Gambar 1.1**.



**Gambar 1.1** Tampilan Awal

Pembelajaran menggunakan model *game based learning* dengan quizizz memang membutuhkan pemahaman siswa terhadap teknologi namun siswa tidak pernah mendapatkan pembelajaran menggunakan media teknologi atau media *online* lainnya. Masih banyak siswa yang tidak mengerti cara menggunakan teknologi terutama cara untuk mengakses quizizz yang menyebabkan pembelajaran menjadi sedikit terhambat atau terkendala. Sehingga pada pertemuan 1 guru memberikan penjelasan terkait cara mengakses quizizz melalui *google*. Selain itu guru juga memperkenalkan *fitur fitur* apa saja yang ada di quizizz serta *fitur* yang akan digunakan ketika menggunakan quizizz

untuk bermain sambil mengerjakan soal yang sudah disiapkan. Guru juga menggunakan waktu tambahan pada pertemuan 1 sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai dengan modul ajar.

Pada tabel 5 uji manova data minat belajar dan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai signifikansi menggunakan uji *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roys Largest Root* semua menunjukkan nilai yaitu  $0,002 < 0,05$  yang berarti  $H_1$  diterima. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Aini Nur Firosa (2018) yang menunjukkan nilai rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen 63% dan kelas kontrol 60%. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen 81% dan kelas kontrol 69%. Sehingga terdapat perbedaan rata rata minat dan hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *game based learning* menggunakan aplikasi quizzizz dan kelas kontrol yang menggunakan model *konvensional*.

Pada tabel. 6 menunjukkan nilai  $T_{hitung}$  yaitu 2,875 lebih besar dari  $T_{tabel}$  yaitu 1,761 dan nilai signifikansi sebesar  $0,006 < 0,05$  yang berarti  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat rata-rata minat belajar kelas kontrol yaitu 70,65 dan kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 72,25. Penelitian tersebut sesuai dengan indikator minat belajar menurut Apriyanto & Herlina (2020) yaitu rasa senang, ketertarikan siswa dalam belajar, perhatian siswa dalam belajar dan keterlibatan siswa. Dalam indikator perhatian siswa dalam belajar siswa fokus memperhatikan pembelajaran. Untuk ketertarikan siswa mempunyai keinginan untuk mengikuti pembelajaran dan antusias pada saat mempersentasikan hasil diskusi yang sudah dilakukan. Model pembelajaran yang diterapkan sesuai sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Selain itu suasana kelas yang menyenangkan juga menjadikan peserta didik lebih tertarik dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan permainan di kelas dapat membantu siswa mempelajari ide-ide ilmiah secara lebih *efektif* dan dengan minat yang lebih besar. Penerapan *game based learning* dapat meningkatkan minat siswa secara signifikan karena seluruh siswa senang belajar melalui permainan. Permainan merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena pembelajaran ini sekaligus membuat siswa menjadi *rileks* dan tentunya berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa (Puspita, Surahman & Fahrunnisa, 2020). Hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar tinggi tentu akan memberikan kontribusi untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Yunitasari, R., & Hanifah, 2020). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khusniah (2020) yang menunjukkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 51,58 sedangkan kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 61,89 yang menunjukkan bahwa penggunaan model *game based learning* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Dari pemaparan diatas maka terdapat perbedaan rata-rata minat belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada tabel. 7 terlihat nilai  $T_{hitung}$  yaitu 3,408 lebih besar dari  $T_{tabel}$  yaitu 1,761 dengan nilai signifikansi  $0,006 < 0,05$  maka  $H_1$  diterima. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 87% dengan nilai rata-rata 85,07 dan kelas kontrol sebesar 60% dengan nilai rata rata 71,39. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa model *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Diketahui hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fauzi dkk (2024) menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 86% sehingga *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arrahim, Rini dan Hana(2022) yang menunjukkan ketuntasan kalsikal kelas eksperimen sebesar 89% dengan rata rata 80,00 dan kelas kontrol sebesar 56% dengan rata rata sebesar 70,28 yang menunjukkan bahwa penggunaan model *game based learning* dengan media quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari pemaparan tersebut maka terdapat perbedaan rata rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol .

Hasil perhitungan *effect size* didapatkan nilai  $0,9144 > 0,82$  berdasarkan kategori *effect size* menurut menurut Joe, Williams & Jabor (2011) berada pada kategori yang besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *game based learning* menggunakan aplikasi quizizz terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 3 JONGGAT tahun ajaran 2024/2025.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *game based learning* menggunakan aplikasi quizizz terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 3 JONGGAT tahun ajaran 2024/2025. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata rata minat belajar kelas eksperimen yaitu 72,25 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 70,61 dan rata rata hasil belajar kelas eksperimen juga lebih tinggi yaitu 85,07 dari kelas eksperimen yaitu 71,39. Kemudian hasil *effect size*  $d=9,144$  yang artinya pengaruh tersebut besar.

#### 5. REKOMENDASI

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti selanjutnya, dapat dijadikan referensi dalam penyusunan penelitian yang lebih baik. Pada penelitian ini peneliti mengalami kendala siswa yang belum memahami cara penggunaan media quizizz serta keterbatasan waktu maka peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan dan membagi waktu dengan baik saat penerapan model pembelajaran ini.

#### 6. REFERENSI

- Abidin, A. M. (2019). Kreativitas guru menggunakan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 225-238.
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 249-255.
- Apriyanto, M. T., & Herlina, L. (2020). Analisis prestasi belajar matematika pada masa pandemi ditinjau dari minat belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 6(1), 135-144.

- Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*. Jakarta: PT Rinka Cipta.
- Arrahim, A., Yulianti, H., & Sugiharti, R. E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 208-218.
- Baidowi, B., Amrullah, A., & Hikmah, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 13 Mataram Tahun Ajaran 2017/2018 Melalui Lesson Study. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 1(1), 1-12.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz media.
- Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS Al-Hidayah. *SEMNASFIP*.
- Hikmah, N., Baidowi, B., & Kurniati, N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (CUPs) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Mataram. *Jurnal Pijar MIPA*, 9(2), 84-88.
- Humairoh, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam [JIPPI]*, 1(1), 1-12.
- Khusniah, Z., Linguistika, Y., & Ahdhianto, E. (2020). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Game-Based Learning pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SDN PW 01. Primary: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 613-622.
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 1-8.
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrurnisa, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211-8220.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUJ*, 4(2), 163-173.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penertbit Alfabeta
- Sunita, N. W., Mahendra, E., & Lesdyantari, E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Widyadari*, 20(1), 127-145.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243.
- Zulva, M., Turmuzi, M., & Saputra, H. H. (2022). Pengaruh model problem based learning (pbl) berbantuan media si bula (stik bilangan bulat) terhadap hasil belajar matematika siswa SD Kelas IV SDN 18 Cakranegara tahun ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 812-820.