

Penggunaan Platform Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Bulat Siswa SMP

M. Ardiansyah^{1*}

¹ Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

*Corresponding author: ardiansyahbima20@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 2025-09-30

Revised: 2025-10-08

Accepted: 2025-11-03

Published: 2025-11-04

Kata Kunci:

Quizizz; Motivasi Belajar; Hasil Belajar; Matematika; Bilangan Bulat, SMP

Keyword:

Quizizz; Learning Motivation; Learning Outcomes; Mathematics; Integers, Junior High School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan platform Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada materi bilangan bulat siswa kelas VII SMP Negeri 153 Jakarta. Sampel penelitian berjumlah 27 siswa yang dipilih secara *purposive*. Metode yang digunakan adalah penelitian kuasi-eksperimen dengan desain *pre-test* dan *post-test*. Data motivasi belajar dikumpulkan menggunakan angket motivasi dengan skala *Likert*, sedangkan hasil belajar matematika diukur melalui tes berbentuk pilihan ganda dan uraian yang telah divalidasi. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji *paired sample t-test*, dan analisis korelasi Pearson untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* meningkatkan motivasi belajar siswa dari rata-rata 62,6 pada *pre-test* menjadi 78,3 pada *post-test*. Hasil belajar matematika siswa juga meningkat signifikan, dari rata-rata 60,4 pada *pre-test* menjadi 83,0 pada *post-test*. Analisis korelasi menunjukkan hubungan positif yang kuat antara motivasi belajar dan hasil belajar ($r = 0,842$; $p < 0,01$). Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan platform *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa, serta dapat menjadi strategi pembelajaran interaktif yang efektif.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the Quizizz platform on students' motivation and mathematics learning outcomes in the integer material for seventh-grade students at SMP Negeri 153 Jakarta. The research sample consisted of 27 students selected purposively. The method used was a quasi-experimental design with pre-test and post-test. Data on learning motivation were collected using a Likert-scale questionnaire, while mathematics learning outcomes were measured through validated multiple-choice and essay tests. Data analysis was conducted using descriptive statistics, paired sample t-test, and Pearson correlation analysis to determine the relationship between learning motivation and learning outcomes. The results showed that the use of Quizizz increased students' learning motivation from an average score of 62.6 in the pre-test to 78.3 in the post-test. Students' mathematics learning outcomes also improved significantly, from an average of 60.4 in the pre-test to 83.0 in the post-test. Correlation analysis indicated a strong positive relationship between learning motivation and learning outcomes ($r = 0.842$; $p < 0.01$). This study concludes that the use of the Quizizz platform has a significant effect on students' motivation and mathematics learning outcomes and can serve as an effective interactive learning strategy.

I. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan kreatif siswa. Kemampuan tersebut tidak hanya berguna dalam menyelesaikan masalah sehari-hari, tetapi juga

menjadi dasar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ardiansyah, 2025). Materi bilangan bulat adalah salah satu konsep dasar dalam matematika yang diajarkan pada siswa kelas VII SMP (Babe et al., 2023). Pemahaman konsep bilangan bulat menjadi krusial karena merupakan fondasi untuk mempelajari materi-materi matematika lanjutan, seperti aljabar, persamaan, dan konsep bilangan negatif yang sering muncul dalam kehidupan nyata, misalnya suhu, debit, atau keuntungan dan kerugian dalam ekonomi. Namun, kenyataannya, pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama masih menghadapi sejumlah kendala (Setiawan Panie et al., 2023). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan bulat, baik dari segi operasi hitung maupun penerapannya dalam masalah kontekstual. Salah satu penyebab utama adalah metode pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru, seperti ceramah dan latihan soal di papan tulis, sehingga kurang menarik dan memotivasi siswa untuk aktif belajar.

Kondisi ini dapat menimbulkan rendahnya motivasi belajar siswa, yang selanjutnya berdampak pada hasil belajar matematika yang kurang optimal. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang sangat memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Menurut (Aisyah, 2025), motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu, kepuasan dalam menyelesaikan masalah, atau tantangan untuk menguasai materi (Djarmika & Praherdhiono, 2024). Sementara motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti penghargaan dari guru atau orang tua. Tingkat motivasi yang rendah menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, cepat merasa bosan, dan cenderung menghindari pembelajaran matematika, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi hal yang penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran matematika.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi pendidikan, penggunaan platform pembelajaran interaktif mulai banyak diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu platform yang populer adalah *Quizizz*, sebuah aplikasi kuis berbasis online yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi secara lebih menyenangkan (Nugraha, 2022). *Quizizz* menyediakan fitur-fitur menarik, seperti kompetisi real-time, leaderboard, feedback langsung, dan animasi interaktif, yang dapat merangsang minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, platform ini memungkinkan guru untuk memonitor hasil belajar siswa secara individual, sehingga memudahkan dalam memberikan bimbingan tambahan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh (Maulana & Darmiyanti, 2024) menemukan bahwa penerapan game edukatif dalam pembelajaran matematika meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh (Hodijah, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan platform *Quizizz* dalam pembelajaran matematika membuat siswa lebih antusias dan mampu menyelesaikan soal dengan tingkat akurasi lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Hasil penelitian tersebut memberikan indikasi bahwa *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai media penilaian, tetapi juga sebagai alat yang mendukung pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan kontekstual.

Meskipun demikian, implementasi *Quizizz* masih jarang diterapkan secara konsisten di sekolah-sekolah menengah pertama, terutama di Jakarta. Banyak guru yang masih terbiasa menggunakan metode konvensional karena keterbatasan pemahaman terhadap teknologi atau waktu yang tersedia untuk merancang pembelajaran digital (Wayan et al., 2024). Hal ini menimbulkan kesenjangan antara potensi platform pembelajaran digital dengan praktik pembelajaran sehari-hari di kelas. Selain itu, penelitian mengenai pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar khususnya pada materi bilangan bulat di kelas VII SMP Negeri 153 Jakarta masih sangat terbatas. Padahal, penelitian semacam ini penting untuk memberikan bukti empiris terkait efektivitas platform digital dalam meningkatkan prestasi matematika siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka muncul kebutuhan untuk meneliti pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 153 Jakarta. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang relevan bagi guru, sekolah, dan pihak terkait lainnya mengenai strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dengan mengetahui pengaruh platform *Quizizz*, guru dapat menyesuaikan metode pembelajaran agar lebih interaktif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi bilangan bulat, sehingga hasil belajar matematika pun meningkat (Lisa & Muthohar, 2024).

Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran, sebagaimana diatur dalam Kurikulum Merdeka yang mendorong guru untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran digital dapat menjadi salah satu bentuk inovasi yang mendukung tujuan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran matematika, tetapi juga memberikan wawasan mengenai penerapan teknologi digital yang relevan di era pendidikan modern. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirumuskan dengan pertanyaan utama: bagaimana pengaruh penggunaan platform *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 153 Jakarta? Bagaimana pengaruh penggunaan platform *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika pada materi bilangan bulat siswa kelas VII SMP Negeri 153 Jakarta? Dan apakah terdapat hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan platform *Quizizz*? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan platform *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 153 Jakarta, untuk mengetahui pengaruh penggunaan platform *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika pada materi bilangan bulat siswa kelas VII SMP Negeri 153 Jakarta, serta untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan platform *Quizizz*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan matematika berbasis teknologi digital di sekolah menengah pertama.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi-experimental) untuk mengetahui pengaruh penggunaan platform

Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa (Marten Yogaswara, Afief Maula Novendra, Saiful Almujab, 2019). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 153 Jakarta pada tahun ajaran 2025/2026. Dari populasi tersebut, peneliti mengambil sampel sebanyak 27 siswa secara purposive, yaitu siswa yang mengikuti pembelajaran matematika pada materi bilangan bulat dan bersedia menjadi partisipan penelitian. Pemilihan sampel ini mempertimbangkan ketersediaan peserta dan kemudahan implementasi platform *Quizizz* dalam proses pembelajaran di kelas. Instrumen penelitian terdiri dari dua jenis: instrumen untuk mengukur motivasi belajar dan instrumen untuk mengukur hasil belajar matematika. Motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket motivasi belajar yang dikembangkan berdasarkan teori Ryan dan Deci (2000), dengan skala Likert 1–5, mulai dari sangat rendah hingga sangat tinggi. Sedangkan hasil belajar matematika diukur menggunakan tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda dan uraian yang mengacu pada materi bilangan bulat sesuai Kurikulum Merdeka. Tes tersebut telah divalidasi oleh guru matematika SMP Negeri 153 Jakarta dan dilakukan uji coba pada siswa lain untuk memastikan reliabilitas instrumen (Agustiana et al., 2020).

Prosedur penelitian dimulai dengan pemberian pre-test untuk mengetahui kondisi awal motivasi dan hasil belajar siswa sebelum penerapan platform *Quizizz*. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran matematika menggunakan *Quizizz* sebagai media interaktif dalam beberapa pertemuan. Dalam proses pembelajaran, guru memanfaatkan fitur *Quizizz*, seperti kuis interaktif, leaderboard, feedback instan, dan animasi, untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Setelah beberapa sesi pembelajaran selesai, dilakukan post-test untuk mengukur perubahan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa. Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk melihat distribusi, rata-rata, dan standar deviasi motivasi serta hasil belajar siswa. Sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Fakhrunnisaa & Mardiwati, 2024). Uji paired sample t-test digunakan untuk membandingkan nilai pre-test dan post-test, serta untuk melihat signifikansi perubahan motivasi dan hasil belajar. Selain itu, dilakukan analisis korelasi Pearson untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan *Quizizz*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan platform *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 153 Jakarta pada materi bilangan bulat. Data yang diperoleh berupa skor motivasi belajar dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Quizizz*. Analisis data dilakukan dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test serta menghitung perubahan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengolahan data, rata-rata skor motivasi belajar siswa sebelum menggunakan *Quizizz* (*pre-test*) adalah 62,6 dengan standar deviasi 7,8, sedangkan setelah menggunakan *Quizizz* (*post-test*) rata-rata meningkat menjadi 78,3 dengan standar deviasi

6,2. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika menggunakan *Quizizz*. Selain itu, rata-rata skor hasil belajar matematika siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, dari 60,4 dengan standar deviasi 8,1 pada pre-test menjadi 83,0 dengan standar deviasi 5,9 pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga berdampak positif pada pemahaman konsep bilangan bulat dan kemampuan menyelesaikan soal matematika.

Tabel berikut menyajikan ringkasan nilai rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Quizizz*:

Tabel 1

Nilai rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Quizizz*:

<i>Variabel</i>	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
Motivasi Belajar	62,6	78,3	15,7
Hasil Belajar Matematika	60,4	83,0	22,6

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar. Peningkatan motivasi berkisar 15–16 poin, sedangkan peningkatan hasil belajar berkisar 22–23 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif, memunculkan rasa kompetitif yang sehat, dan memberikan feedback instan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengerjakan soal dengan benar. Penggunaan fitur leaderboard dan animasi interaktif pada *Quizizz* membuat siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional yang monoton dan kurang menantang.

Analisis statistik menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test untuk motivasi dan hasil belajar matematika. Nilai t hitung lebih besar daripada t tabel dengan tingkat signifikansi $p < 0,05$, yang menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Selanjutnya, analisis korelasi Pearson antara motivasi belajar dan hasil belajar menunjukkan nilai $r = 0,842$ dengan $p < 0,01$, yang mengindikasikan hubungan positif dan kuat antara motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa. Artinya, semakin tinggi motivasi siswa, semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai.

Selain itu, pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kuis interaktif di *Quizizz*. Banyak siswa yang terdorong untuk memperbaiki jawaban mereka setelah melihat feedback secara langsung, serta termotivasi bersaing dengan teman sekelas melalui leaderboard. Interaksi ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya berfokus pada nilai akhir, tetapi juga pada pemahaman konsep bilangan bulat secara menyeluruh. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform *Quizizz* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa, serta mendorong hubungan positif antara motivasi belajar dan hasil belajar.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform *Quizizz* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 153 Jakarta. Rata-rata skor motivasi siswa meningkat dari 62,6 pada pre-test menjadi 78,3 pada post-test, yang menandakan adanya peningkatan sebesar 15,7 poin. Peningkatan motivasi ini sejalan dengan temuan (Indriyani et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa fitur interaktif pada *Quizizz*, seperti kuis real-time, leaderboard, dan animasi, mampu memunculkan rasa antusiasme dan persaingan sehat di kalangan siswa, sehingga membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi, memperbaiki jawaban yang salah, dan mencapai skor tertinggi, yang secara tidak langsung meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran matematika.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* juga berdampak positif pada hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi bilangan bulat. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 60,4 pada pre-test menjadi 83,0 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 22,6 poin. Temuan ini mendukung hasil penelitian (Hesti et al., 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan platform *Quizizz* dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan akurasi penyelesaian soal dan pemahaman konsep. Peningkatan hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, *Quizizz* memberikan feedback langsung yang membantu siswa mengetahui jawaban yang benar dan salah, sehingga siswa dapat segera memahami konsep yang belum dikuasai. Kedua, adanya fitur kompetitif melalui leaderboard memacu siswa untuk berusaha lebih baik, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif. Ketiga, penggunaan *Quizizz* mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih fokus dalam menyelesaikan soal. Hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar juga ditemukan positif dan kuat, dengan nilai korelasi $r = 0,842$ ($p < 0,01$). Temuan ini sejalan dengan teori (Julia et al., 2025) yang menyatakan bahwa motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih tekun, fokus, dan berusaha mencapai hasil belajar yang optimal. Penelitian ini juga mendukung temuan (Hema Hujaemah, 2020) yang menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi intrinsik yang tinggi akan lebih aktif dalam proses belajar, berpartisipasi dalam diskusi, dan berusaha menyelesaikan soal dengan baik, sehingga hasil belajar mereka lebih tinggi dibandingkan siswa yang memiliki motivasi rendah. Dengan kata lain, peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan *Quizizz* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika.

Selain dari segi motivasi dan hasil belajar, pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan partisipatif. Banyak siswa yang secara spontan berdiskusi, bertanya, dan memperbaiki jawaban mereka setelah melihat feedback dari *Quizizz*. Situasi ini menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan menyenangkan, berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Walidah et al., 2022) yang menyebutkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis digital dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kelas, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan mampu mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam soal kontekstual. Dari

perspektif pedagogis, penggunaan *Quizizz* juga sejalan dengan arahan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berbasis teknologi. Penerapan platform ini memungkinkan guru untuk memanfaatkan teknologi secara efektif, memberikan variasi pembelajaran, serta memonitor perkembangan siswa secara real-time. Dengan adanya data hasil kuis dan feedback instan, guru dapat memberikan bimbingan tambahan kepada siswa yang mengalami kesulitan, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan adaptif. Hal ini mendukung penelitian (Sulistyaningsih et al., 2023) yang menyebutkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memfasilitasi siswa, sekaligus meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan platform *Quizizz* memberikan dampak positif ganda, yaitu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 153 Jakarta pada materi bilangan bulat. Peningkatan ini terjadi karena *Quizizz* menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, yang mampu merangsang motivasi intrinsik siswa serta memperkuat pemahaman konsep matematika. Hubungan positif antara motivasi dan hasil belajar juga menegaskan pentingnya aspek psikologis siswa dalam proses pembelajaran, di mana motivasi yang tinggi menjadi faktor pendorong utama pencapaian hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru matematika, yaitu pentingnya memanfaatkan platform digital seperti *Quizizz* untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru dapat mengintegrasikan fitur kuis interaktif, leaderboard, dan feedback instan dalam proses pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan lebih memahami materi matematika. Selain itu, penggunaan *Quizizz* juga memungkinkan guru untuk memantau kemajuan belajar siswa secara individu dan memberikan intervensi yang tepat bagi siswa yang memerlukan bimbingan tambahan. Temuan ini juga dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa di era digital.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan platform *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada materi bilangan bulat siswa kelas VII SMP Negeri 153 Jakarta, dapat ditarik beberapa kesimpulan. Pertama, penggunaan platform *Quizizz* terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor motivasi dari 62,6 pada pre-test menjadi 78,3 pada post-test, yang menunjukkan bahwa fitur interaktif, leaderboard, dan feedback instan pada *Quizizz* mampu memicu antusiasme siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran matematika. Kedua, penggunaan *Quizizz* juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa, dengan peningkatan rata-rata skor hasil belajar dari 60,4 pada pre-test menjadi 83,0 pada post-test. Hasil ini menunjukkan bahwa platform *Quizizz* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep bilangan bulat dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal.

Ketiga, terdapat hubungan positif yang kuat antara motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan *Quizizz*, dengan nilai korelasi $r = 0,842$ ($p < 0,01$).

Artinya, semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai. Hal ini menegaskan pentingnya motivasi sebagai faktor internal yang mendorong siswa untuk aktif, tekun, dan berusaha mencapai hasil belajar yang optimal. Keempat, penggunaan *Quizizz* menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memperbaiki jawaban, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform *Quizizz* secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 153 Jakarta, serta memunculkan hubungan positif antara motivasi dan hasil belajar. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru untuk memanfaatkan media digital interaktif sebagai strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan dapat memaksimalkan keterlibatan serta prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I Nyoman. (2020). Perangkat Pembelajaran (RPS dan SAP) IPA Model (OPPEMEI) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa PGSD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 309. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25190>
- Aisyah, N. T. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Jati 02 Binangun. *Jurnal: PANCAR*, 9(1), 28–36.
- Ardiansyah, M. (2025). Studi Komparatif Hasil Belajar Matematika Siswa antara Model Konvensional dan Model Discovery Learning. *JIBAS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 1(1), 31–38.
- Babe, A., Sudane, I. W., & Lajiba, S. B. S. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(2), 90–99. <https://doi.org/10.53090/numeric.vxix.xxx>
- Djarmika, E. T., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan : Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi Bilangan Bulat. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5045–5060.
- Fakhrunnisaa, N., & Mardawati, M. (2024). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare. *Jurnal MediaTIK*, 6(1), 1–5. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1354>
- Hema Hujaemah. (2020). Pemberdayaan Wali Kelas Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Melaksanakan PJJ Ramadhan. *Jurnal Perseda*, III(2), 88–94. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda>
- Hesti, R. M., Prihatini, A., & Azizah, Q. (2022). Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan bahan ajar kontekstual berbasis inquiry pada siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 44–51. <https://doi.org/10.22219/jppg.v3i2.24006>
- Hodijah, A. S. N. A. S. (2025). Efektivitas Media Evaluasi Quizizz Mode Paper terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan. *As - S A B I Q U N :Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din*, 7(1), 170–185.
- Indriyani, I. D., Firdaus, S., Anikmah, W., Nureini, S., & Salimi, M. (2024). Penggunaan Media

- Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Matematika. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 237. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97172>
- Julia, S., Garbita, K. D., Akbar, S., & Rahim, B. (2025). Efektivitas Aplikasi Eduktif Quizziz dalam Mengoptimalkan Kemampuan Mengenal Mata Uang Peserta Didik Tunagrahita di SLB Harapan Mulia Kota Jambi. 138–150.
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001), 125–138.
- Marten Yogaswara, Afief Maula Novendra, Saiful Almujab, Y. R. S. (2019). Analisis Perbandingan Metode Problem Based Learning dan Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 1377–1387.
- Maulana, R., & Darmiyanti, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Quizziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV B di SDN Duren III Klari Karawang. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, 517–526.
- Nugraha, M. L. (2022). Analisis Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Materi Bilangan Bulat. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 8(2), 59–65.
- Setiawan Panie, R. P., Kurniati, N., & Kurniawan, E. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 8 Mataram Kelas VII Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1065–1073. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i2.1419>
- Sulistyaningsih, D., Waluya, B., Isnarto, I., & Sugiman, S. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Materi Pola Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2006–1012. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>
- Wayan, N., Jovita, M., Made, L., & Wedyanthi, D. (2024). Analisis Pemanfaatan Platform Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA N 2 Bangli. *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(6).