Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* (GBL) BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SDN SEKARPUTIH 2

Agus Khoirul Huda[1], Ririn Setyowati[2], Miratu Chaeroh[3]
[123]PGSD FKIP Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi
[1] aguskhoirulhuda19@gmail.com, [2] Setyowatiririn2024@gmail.com,
[3] miratuchaeroh95@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning (GBL) model assisted by Quizizz on the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SDN Sekarputih 2. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental design using a Nonequivalent Control Group Design. The population and sample consisted of 40 students, divided into 20 students in class V-A as the experimental group and 20 students in class V-B as the control group, selected via total sampling (sampling jenuh). Data were collected using a 20-item multiple-choice test instrument that had met the requirements for validity, reliability, difficulty index, and discriminating power. Data analysis was conducted using the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, and the Independent Sample t-Test via SPSS Statistics 24. The results showed that the average posttest learning outcome of the experimental group was 82.25, which was higher than the control group's average of 69.50. The Independent Sample t-Test obtained a significance value of 0.000 < 0.05, leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_1. It can be concluded that the Game Based Learning model assisted by Quizizz has a significant effect on improving the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SDN Sekarputih 2.

Keywords: Game Based Learning, Quizizz, mathematics learning outcomes, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Sekarputih 2. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-experimental berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dan sampel penelitian terdiri dari 40 siswa, yang terbagi atas 20 siswa kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas V-B sebagai kelas kontrol, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling). Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah memenuhi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas Levene, dan pengujian hipotesis berupa *Independent Sample t-Test* dengan bantuan *SPSS Statistics 24*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,25 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 69,50. Hasil uji *Independent Sample t-Test* memperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya, model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Sekarputih 2.
Kata Kunci: *Game Based Learning, Quizizz*, hasil belajar matematika, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu unsur paling penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia di suatu bangsa. Tingkat kemajuan sebuah negara tidak lepas dari sejauh mana kualitas pendidikan yang diselenggarakan, terutama melalui lembaga persekolahan formal. Pendidikan yang bermutu mampu melahirkan generasi penerus yang memiliki pengetahuan luas serta keterampilan yang memadai. Pada era perkembangan teknologi yang semakin pesat, pendidikan dan teknologi menjadi dua hal yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Teknologi telah merevolusi proses pembelajaran dengan menyediakan alat dan media yang memperluas akses informasi, membangun ekosistem belajar yang lebih interaktif, serta menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar (Sibuea et al., 2023). Atas dasar itulah, penerapan teknologi secara terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran dinilai memiliki kontribusi yang signifikan dalam mewujudkan proses belajar yang efektif dan bermakna, serta memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan capaian belajar peserta didik (Subtianah, 2023).

Hasil belajar siswa merupakan salah satu ukuran penting untuk melihat keberhasilan suatu proses pembelajaran, yang tidak hanya mencerminkan kemampuan kognitif, tetapi juga meliputi aspek sikap dan keterampilan peserta didik. Berbagai faktor turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar, di antaranya metode mengajar guru, motivasi siswa, kondisi lingkungan belajar, serta pemanfaatan media dan teknologi yang sesuai (Gunawan et al., 2018). Dalam konteks matematika, perhatian terhadap hasil belajar menjadi lebih besar mengingat karakteristik mata pelajaran ini yang menuntut kemampuan berpikir logis, penguasaan konsep, dan ketelitian tinggi (Pratiwi et al., 2021). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika terbukti membantu memahami materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi dan aktivitas interaktif, yang turut memberikan dampak positif terhadap peningkatan capaian peserta didik (Maulida & Wahyudin, 2025).

Fakta yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di SDN Sekarputih 2 masih berada pada kategori rendah. Berdasarkan hasil wawancara pada 27 Januari 2026 bersama wali kelas V sekaligus guru matematika di kelas tersebut, terungkap dari total 20 peserta didik, hanya 7 peserta didik (35%) yang berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, 13 peserta didik lainnya (65%) masih berada di bawah batas KKM yang ditetapkan sebesar 75. Rendahnya capaian belajar matematika siswa kelas V SDN Sekarputih 2 tidak semata-mata disebabkan oleh dominasi pendekatan konvensional, melainkan juga diperparah oleh minimnya variasi model pembelajaran yang diterapkan di kelas. Metode ceramah dan pemberian latihan soal secara monoton cenderung menempatkan siswa pada posisi pasif,

yang berimplikasi pada menurunnya minat belajar dan berujung pada rendahnya prestasi matematika mereka (Sarah Safira, 2024). Kondisi pembelajaran yang kurang merangsang motivasi, ditambah keterbatasan variasi model yang digunakan, secara bersama-sama memberikan andil besar terhadap lemahnya minat dan rendahnya capaian belajar matematika siswa (Ambarwati, 2023).

Permasalahan ini perlu segera mendapat perhatian serius karena berpotensi menghambat pencapaian tujuan pendidikan di sekolah dasar. Jika kondisi ini dibiarkan berlarut-larut, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika yang menjadi fondasi bagi pembelajaran pada jenjang selanjutnya. Oleh karena itu, penelitian mengenai upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika melalui model inovatif perlu segera dilakukan agar permasalahan yang terjadi dapat diidentifikasi secara tepat dan diberikan solusi yang selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika adalah penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Quizizz*. Model ini mengintegrasikan elemen permainan ke dalam aktivitas belajar, sehingga siswa dapat belajar melalui tantangan yang menantang sekaligus memperoleh umpan balik yang bersifat langsung dan interaktif (Mahfudi & Shohib, 2025). Platform Quizizz yang berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam membangun atmosfer belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan, didukung oleh fitur-fitur unggulan seperti papan peringkat *(leaderboard)*, pemberian *reward*, dan umpan balik secara *real-time* yang secara signifikan mendorong semangat belajar siswa.

Keterbaruan *(novelty)* dalam penelitian ini terletak pada penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* secara spesifik pada pembelajaran matematika kelas V di SDN Sekarputih 2 dengan fokus materi geometri yaitu Pengertian Sudut. Berbeda dari penelitian terdahulu yang umumnya menekankan hasil belajar secara umum atau diterapkan pada jenjang dan mata pelajaran lain, penelitian ini secara khusus mengkaji efektivitas GBL dalam memvisualisasikan konsep sudut yang abstrak bagi siswa sekolah dasar. Integrasi *Quizizz* dalam model GBL tidak hanya mampu menarik atensi siswa, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran di sekolah dasar (Hidayah et al., 2024; Sani et al., 2025). Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Sekarputih 2? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empiris pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar matematika pada

konsep sudut siswa kelas V SDN Sekarputih 2.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu *(quasi-experiment).* Desain penelitian yang dipilih adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, subjek penelitian dibagi ke dalam dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, melainkan menggunakan kelas yang sudah terbentuk secara alami *(intact class).* Skema dari desain penelitian ini menempatkan O1 sebagai *pretest* kelas eksperimen, O2 sebagai *posttest* kelas eksperimen, X sebagai perlakuan berupa model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*, O3 sebagai *pretest* kelas kontrol, dan O4 sebagai *posttest* kelas kontrol (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sekarputih 2 yang terletak di Desa Sekarputih, Kecamatan Widodaren, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama enam bulan, terhitung dari bulan Januari hingga Juni 2026, yang mencakup tahap pengajuan judul, penyusunan proposal, seminar, pelaksanaan eksperimen, pengolahan data, hingga sidang skripsi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Sekarputih 2 yang berjumlah 40 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh (total sampling), di mana semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel didistribusikan ke dalam dua kelas paralel, yaitu kelas V-A yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen (diberi perlakuan model GBL berbantuan *Quizizz*) dan kelas V-B yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol (menggunakan model pembelajaran konvensional).

Teknik pengumpulan data hasil belajar kognitif menggunakan metode tes, yaitu berupa butir soal pilihan ganda sebanyak 20 soal yang mencakup materi Pengertian Sudut. Instrumen penelitian disusun berdasarkan kisi-kisi ranah kognitif Taksonomi Bloom revisi yang meliputi tingkat Mengingat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), Menganalisis (C4), dan Mengevaluasi (C5). Sebelum digunakan, instrumen 40 soal diuji kelayakannya melalui uji validitas isi *(expert judgment)* oleh dosen ahli dan uji validitas konstruk menggunakan rumus *Product Moment Pearson,* serta uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha.* Berdasarkan hasil uji instrumen tersebut, dipilih 20 butir soal yang memenuhi syarat valid, reliabel, berdaya beda baik, dan tingkat kesukaran sedang untuk dijadikan soal pretest dan posttest.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik inferensial parametrik dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 24.* Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas sebaran data menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas varians menggunakan metode *Levene's Test*. Setelah kedua uji prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis *Independent Sample t-Test* pada taraf signifikansi alpha = 0,05

untuk menentukan apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai representasi dari pengaruh model pembelajaran yang diujikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Uji Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen soal digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, dilakukan pengujian kualitas butir soal sebanyak 40 soal pilihan ganda kepada siswa kelas VI SDN Sekarputih 2 yang telah menerima materi tersebut.

a. Uji Validitas Isi dan Konstruk

Validitas isi dilakukan melalui penilaian ahli *(expert judgment)* oleh Ibu Uci Ulfa Nur'Afifah, M.Pd., dosen Program Studi PGSD STKIP Modern Ngawi. Hasil menyatakan instrumen layak digunakan dengan perbaikan redaksi. Selanjutnya, uji validitas konstruk empiris dihitung menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson melalui SPSS 24.* Hasil pengujian menunjukkan bahwa dari 40 butir soal yang diuji, terdapat 24 butir soal dinyatakan valid (r hitung > r tabel) dan 16 butir soal dinyatakan tidak valid (r hitung < r tabel). Ringkasan hasil uji validitas konstruk disajikan pada Tabel 1.

No	Validitas	Nomor Butir Soal	Frekuensi
1	Valid	1, 2, 3, 5, 8, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 36, 37, 39, 40	24
2	Tidak Valid	4, 6, 7, 10, 11, 12, 16, 21, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 35, 38	16

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Validitas Konstruk Instrumen

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas terhadap butir soal yang valid dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *SPSS 24*. Hasil output statistik menunjukkan nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,858. Berdasarkan kriteria kualifikasi Sugiyono, nilai 0,858 berada pada rentang 0,81 – 1,00 yang berarti instrumen tes hasil belajar matematika memiliki keandalan atau tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Perhitungan tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui proporsi siswa yang menjawab benar. Hasil analisis menunjukkan dari 40 butir soal yang diujikan, seluruhnya (40 soal) memiliki indeks kesukaran antara 0,31 – 0,70, sehingga dikategorikan sebagai soal berkriteria sedang. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen soal tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar bagi siswa sekolah dasar.

d. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk menilai kemampuan soal dalam

membedakan kelompok siswa berkemampuan tinggi dan rendah. Hasil analisis daya pembeda menunjukkan terdapat 2 soal berkategori baik sekali (indeks 0,71 - 1,00), 18 soal berkategori baik (indeks 0,41 - 0,70), 7 soal berkategori cukup (indeks 0,21 - 0,40), dan 13 soal berkategori jelek (indeks 0,00 - 0,20). Berdasarkan akumulasi hasil uji instrumen (validitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda), peneliti menetapkan 20 butir soal pilihan ganda final yang representatif dan berkualitas tinggi untuk digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest* penelitian, yaitu soal nomor: 1, 2, 3, 5, 8, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 25, 27, 29, 36, dan 40. Soal-soal berkategori jelek resmi digugurkan.

2. Deskripsi Data Hasil Belajar Matematika

Pengumpulan data hasil belajar matematika materi pengertian sudut dilakukan melalui pemberian *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) pada kedua kelompok sampel. Ringkasan deskripsi statistik data hasil penelitian di SDN Sekarputih 2 disajikan pada Tabel 2.

Indikator Statistik	Pretest Eksperimen (V-A)	Pretest Kontrol (V-B)	Posttest Eksperimen (V-A)	Posttest Kontrol (V-B)
Jumlah Siswa (N)	20	20	20	20
Nilai Rata-rata (Mean)	60,50	57,00	82,25	69,50
Nilai Tengah (Median)	60,00	55,00	82,50	70,00
Standar Deviasi	9,71	12,71	8,35	8,87
Nilai Minimum	45	40	65	50
Nilai Maksimum	75	80	95	85

Tabel 2. Deskripsi Statistik Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar

Berdasarkan Tabel 2, data hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 60,50 dan kelas kontrol sebesar 57,00. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal matematika siswa pada kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan adalah setara dan tidak jauh berbeda. Setelah diberikan perlakuan *(treatment),* diperoleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* meningkat menjadi 82,25. Nilai rata-rata tersebut lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, yang hanya memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 69,50.

3. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas Sebaran Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan

posttest berdistribusi normal sebagai syarat statistik parametrik. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* pada program *SPSS 24* dengan taraf signifikansi alpha = 0,05. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05. Ringkasan hasil uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 3.

Kelompok Data	Kelas Sampel	Nilai Signifikansi (Sig.)	Keterangan
Pretest Hasil Belajar	Eksperimen	0,231	Berdistribusi Normal
	Kontrol	0,169	Berdistribusi Normal
Posttest Hasil Belajar	Eksperimen	0,393	Berdistribusi Normal
	Kontrol	0,473	Berdistribusi Normal

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Hasil uji normalitas pada Tabel 3 menunjukkan seluruh nilai signifikansi (Sig.) dari data *pretest* maupun *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai yang lebih besar dari 0,05 (>0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesetaraan varians antarkelompok data menggunakan uji *Levene's Test.* Kriteria keputusan menyatakan jika nilai Sig. > 0,05, maka data dikategorikan homogen. Hasil analisis homogenitas data *pretest* kelas eksperimen dan kontrol memperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,155. Karena nilai 0,155 > 0,05, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar matematika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki karakteristik varians yang sama atau homogen.

4. Pengujian Hipotesis Penelitian

a. Analisis Intra-Kelompok (Paired Sample t-Test)

Untuk melihat signifikansi peningkatan hasil belajar di dalam masing-masing kelompok sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan *uji Paired Sample t-Test*. Hasil pengujian pada kelas eksperimen menghasilkan nilai signifikansi *(Sig. 2-tailed)* sebesar 0,000. Begitu pula pada kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi *(Sig. 2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai Sig. 0,000 < 0,05, hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan atau peningkatan hasil belajar matematika yang signifikan secara internal pada masing-masing kelompok antara kondisi sebelum *(pretest)* dan setelah *(posttest)* pembelajaran dilaksanakan.

b. Analisis Antar-Kelompok *(Independent Sample t-Test)*

Uji *Independent Sample t-Test* digunakan sebagai uji hipotesis utama untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa dengan membandingkan skor akhir (*posttest)* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan *output* analisis *SPSS 24*, ringkasan pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 4.

Kelas Sampel	Nilai Rata-rata (Mean)	Nilai t	Signifikansi (Sig. 2-tailed)	Keputusan Hipotesis
Kelas Eksperimen (V-A)	82,25	5,451	0,000	H0 Ditolak, H1 Diterima
Kelas Kontrol (V-B)	69,50	5,451	0,000	H0 Ditolak, H1 Diterima

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Independent Sample t-Test

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi *(Sig. 2-tailed)* sebesar 0,000. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam statistik, nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan (0,000 < 0,05). Dengan demikian, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis kerja (H1) diterima. Hasil ini membuktikan secara empiris bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Sekarputih 2 pada materi pengertian sudut.

5. Pembahasan

Hasil analisis empiris menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Quizizz* di kelas V SDN Sekarputih 2 memberikan dampak positif yang nyata terhadap pencapaian kompetensi hasil belajar kognitif matematika siswa. Peningkatan hasil belajar ini terlihat jelas dari perbandingan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen (82,25) yang jauh mengungguli capaian kelas kontrol (69,50) dengan tingkat signifikansi uji hipotesis sebesar 0,000. Keunggulan ini disebabkan oleh karakteristik model GBL yang mampu mengubah stigma negatif pembelajaran matematika yang konvensional, monoton, dan abstrak menjadi proses rekonstruksi konsep geometri yang interaktif, kompetitif, serta berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik.

Model *Game Based Learning* diimplementasikan secara sistematis melalui sintaks terstruktur yang meliputi penetapan tujuan instruksional, penyusunan media gamifikasi, simulasi aturan main, pelaksanaan kuis edukatif, pemberian umpan balik langsung *(real-time feedback),* serta penguatan konsep (Mikrouli et al., 2024; Oktavia, 2022). Pada materi geometri mengenai konsep dan jenis-jenis sudut, visualisasi memainkan peran yang sangat vital. Siswa kelas tinggi sekolah dasar yang berada pada transisi tahap operasional konkret menuju formal memerlukan representasi visual yang jelas untuk memahami ukuran bukaan dua sinar garis yang bertemu pada satu titik pangkal (Khotimah et al., 2024; Novianty, 2024). Melalui model GBL berbantuan *platform Quizizz*, visualisasi sudut lancip, siku-siku, tumpul, lurus, dan refleks disajikan melalui animasi gambar interaktif yang menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar.

Hal ini sejalan dengan teori media pembelajaran dari Hasan et al. (2021) dan Arsyad (2019) yang menegaskan bahwa fungsi media adalah menyalurkan pesan pembelajaran guna merangsang atensi serta memicu partisipasi aktif siswa.

Integrasi aplikasi *Quizizz* bertindak sebagai akselerator motivasi dalam model GBL. Platform digital berbasis gamifikasi ini memuat fitur-fitur mekanik permainan seperti poin otomatis, musik latar yang dinamis, avatar, meme jenaka, serta fitur unggulan papan peringkat *(leaderboard)* secara langsung (Ananda et al., 2023; Sani et al., 2025). Unsur kompetitif yang sehat ini memacu antusiasme intrinsik siswa kelas eksperimen untuk bersaing menyelesaikan tantangan soal sudut dengan teliti dan cepat. Teori motivasi belajar menyebutkan bahwa atmosfer belajar yang menyenangkan dan tidak monoton secara signifikan mereduksi kejenuhan serta kecemasan siswa terhadap matematika (Yulianti, 2024). Penemuan ini didukung oleh fakta kelas eksperimen di mana siswa menjadi lebih berani mengemukakan ide, aktif menjawab pertanyaan guru, dan fokus selama proses penguasaan konsep berlangsung.

Kelebihan mekanis lain dari *Quizizz* dalam mendukung model GBL adalah adanya fitur *review question* setelah pengerjaan kuis selesai. Fitur ini menyediakan solusi dan pembahasan instan saat siswa melakukan kesalahan dalam menentukan jenis sudut pada bangun datar (Salsabila et al., 2020). Mekanisme umpan balik langsung ini memfasilitasi evaluasi mandiri *(self-evaluation)* bagi peserta didik untuk membetulkan miskonsepsi geometris secara cepat, sehingga memperkokoh struktur kognitif mereka terhadap materi pelajaran. Penerapan model ini berhasil menyatukan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam ekosistem belajar digital (Oktavia, 2022).

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional berbasis ceramah tunggal dan pemberian tugas lembar kerja secara monoton, aktivitas belajar berjalan satu arah sehingga menempatkan siswa pada posisi pasif. Ketiadaan media interaktif menyebabkan rendahnya minat belajar, siswa cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah bosan, dan mengalami kesulitan mengabstraksikan konsep sudut yang diajarkan, yang pada akhirnya bermuara pada rendahnya capaian nilai pascates (Sarah Safira, 2024; Puspitaningrum & Purnomo, 2025).

Secara konseptual, temuan penelitian di SDN Sekarputih 2 ini memperkuat serta konsisten dengan hasil-hasil penelitian relevan terdahulu. Riset empiris oleh Ully dan Dewi (2022) serta Sani et al. (2025) membuktikan secara kuantitatif bahwa pengintegrasian model GBL berbasis aplikasi *Quizizz* berdampak signifikan pada peningkatan hasil belajar kognitif matematika siswa sekolah dasar. Keberhasilan model ini dalam memacu keterlibatan dan motivasi belajar yang tinggi juga sejalan dengan temuan dari Sari et al. (2024) serta Kurniawan dan

Huda (2020) yang menempatkan *Quizizz* sebagai *platform* evaluasi interaktif yang efektif untuk mengoptimalkan luaran akademik peserta didik di jenjang pendidikan dasar. Dengan demikian, landasan teoritis dan empiris menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* merupakan inovasi pembelajaran yang relevan, valid, dan unggul dalam mendongkrak hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Quizizz* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Sekarputih 2 pada materi pengertian sudut. Hal ini dibuktikan secara empiris melalui hasil pengujian hipotesis *Independent Sample t-Test* yang memperoleh nilai signifikansi 0,000, di mana nilai tersebut lebih kecil dari batas signifikansi yang ditentukan (0,000 < 0,05), sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Selain itu, keunggulan model ini tercermin dari pencapaian nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 82,25 yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol yang hanya sebesar 69,50.

Model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terbukti efektif menciptakan atmosfer pembelajaran matematika yang inovatif, menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara sehat. Model ini mampu menggeser pasivitas siswa menjadi keterlibatan aktif, memvisualisasikan materi geometri yang abstrak menjadi konsep konkret yang mudah dipahami, serta memberikan umpan balik langsung yang mengokohkan pemahaman kognitif siswa. Pemanfaatan teknologi digital ini menjadi solusi solutif untuk mengatasi rendahnya minat dan hasil belajar matematika, sekaligus menjadi referensi inovasi pembelajaran yang relevan dalam mendukung tuntutan kualitas pendidikan dasar abad ke-21.

Daftar Pustaka

Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Ambarwati. (2023). Analisis faktor penyebab rendahnya minat belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(2), 145–154.

Ananda, R., et al. (2023). Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(1), 34–45.

Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. PT RajaGrafindo Persada.

Azkia, N. F., Muin, A., & Dimyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: Meta analisis. JPMI (Jurnal

Pembelajaran Matematika Inovatif), 6(5), 1873–1886.

Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(3), 2492–2500.

Gunawan, I., et al. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Jurnal Penelitian Pedagogik, 6(2), 112–120.

Hasan, et al. (2021). Media pembelajaran. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Hidayah, N., Hakim, L., & Martina. (2024). *The effect of using game-based Quizizz application towards students' vocabulary mastery. Advances in Language and Education Journal,* 5(1), 78–89.

Hutasoit, G. H., Mutia, S., Hasannah, U., & Simarmata, R. (2025). Integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran matematika SD berbasis Kurikulum Merdeka. Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(3), 296–302.

Khotimah, H., et al. (2024). Pengembangan pemahaman konsep geometri dasar pada anak sekolah dasar. Jurnal Geometri dan Pembelajaran, 3(1), 12–22.

Kurniawan, A., & Huda, M. (2020). Pengaruh penggunaan *Quizizz* sebagai platform latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, 4(2), 150–162.

Lestari, F. D. (2025). Studi literatur: Pengaruh media digital pembelajaran terhadap hasil belajar matematika. *Science*: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA, 5(2), 804–814.

Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 6884–6892.

Mahfudi, & Shohib, M. (2025). Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 11(1), 45–56.

Marlina, & Sholehun. (2021). Analisis faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Jurnal Edukasi Dasar, 2(2), 98–107.

Maulida, S., & Wahyudin. (2025). Visualisasi objek abstrak matematika melalui media digital interaktif. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 12(1), 23–35.

Mikrouli, et al. (2024). *Syntax and structure of game-based learning models in modern elementary education. International Journal of Educational Technology,* 19(2), 114–128.

Novianty. (2024). Modul ajar matematika genap bab 4: Pengertian dan jenis-jenis sudut kelas V. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Oktavia, R. (2022). Langkah-langkah dan kelebihan model game based learning pada pembelajaran kelas tinggi sekolah dasar. Jurnal

Pembelajaran Inovatif, 5(3), 210–222.

Pratiwi, et al. (2021). Karakteristik mata pelajaran matematika di jenjang sekolah dasar. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 9(1), 56–65.

Puspitaningrum, M. N., & Purnomo, H. (2025). Analisis keterbatasan penggunaan media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa kelas 1 SD N Krebet. JBES (*Journal Basic Education Skills),* 3(2), 129–136.

Rohmah, I. (2025). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di SD Assunniyah. BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(2), 141–153.

Salsabila, A. N., et al. (2020). Kelebihan dan kekurangan *web tool Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran daring. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 10(2), 101–112.

Sani, et al. (2025). *Effect of game-based learning with Quizizz on cognitive learning outcomes in grade IV mathematics: An experimental study. Journal of Research in Mathematics Education,* 14(1), 45–58.

Sarah Safira. (2024). Dampak pendekatan konvensional monoton terhadap hasil belajar kognitif matematika siswa kelas V. Jurnal Pedagogi Sekolah Dasar, 8(4), 312–321.

Sari, D. P., et al. (2024). Penerapan *game-based learning* lewat *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Jurnal Riset Tindakan Kelas, 6(2), 204–215.

Sugiyono. (2013). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Thai, K. P., Bang, H. J., & Li, L. (2022). *Accelerating early math learning with research-based personalized learning games: A cluster randomized controlled trial. Journal of Research on Educational Effectiveness*, 15(1), 28–51.

Ully, & Dewi. (2022). Pengaruh *game-based learning* menggunakan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(3), 2780–2792.

Wibawa, et al. (2021). Pembelajaran berbasis gim: Teori, karakteristik, dan implementasi nyata. PT Remaja Rosdakarya.

Yulianti, Y. (2024). Peran teknologi dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 4(1), 45–53.