

**ANALISIS PENGGUNAAN PLATFORM QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN MENYENANGKAN PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SDN 2 PESANGGRAHAN**

Siti Rauhil Diana¹, Muslihan², Siti Zainab Muslimin³
Email: rauhildiana@gmail.com¹, muslihanmpd@gmail.com²,
sitizainab3184@gmail.com³

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam
Hamzanwadi¹²³

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of the Quizizz platform as an interactive and enjoyable learning media in Mathematics subject for fourth grade students of SDN 2 Pesanggrahan. The research employed a descriptive qualitative method with data collection techniques including observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, supported by technique triangulation for data validity. The results indicate that the integration of Quizizz in Mathematics learning is effective, interactive, and enjoyable. Teachers are able to design, implement, and evaluate learning activities effectively through Quizizz features that support students' active participation. Students demonstrated high enthusiasm, increased motivation, and improved understanding of mathematical concepts due to game-based elements such as points, rankings, and positive competition. The learning environment also became more engaging, encouraging students to respond quickly and accurately. Despite some challenges such as unstable internet connection and technical difficulties experienced by a few students, teachers were able to provide practical solutions so the learning process continued smoothly. Overall, the use of Quizizz positively impacts students' learning motivation, conceptual understanding, and classroom interaction in mathematics learning.

Keywords: Quizizz, interactive learning, learning motivation, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan Platform Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 2 Pesanggrahan. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan triangulasi teknik sebagai penjamin keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran Matematika berjalan secara efektif, interaktif, dan menyenangkan. Guru mampu merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran dengan baik melalui fitur-fitur Quizizz yang mendukung partisipasi aktif siswa. Siswa

menunjukkan antusiasme tinggi, termotivasi untuk belajar, dan lebih mudah memahami konsep karena adanya unsur permainan, skor, dan kompetisi positif. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih kondusif dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam menjawab soal secara cepat dan tepat. Namun demikian, terdapat kendala seperti jaringan internet kurang stabil dan beberapa siswa mengalami kesulitan teknis saat mengakses aplikasi. Kendala tersebut dapat diatasi guru dengan solusi praktis sehingga proses pembelajaran tetap berjalan lancar. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, pemahaman materi, serta interaksi pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Quizizz, pembelajaran interaktif, motivasi belajar, Matematika

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan signifikan terhadap proses pembelajaran, di mana guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang mendukung interaksi aktif siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Simanullang et al., 2025). Pembelajaran Matematika pada jenjang sekolah dasar sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa karena penyajian materi yang bersifat abstrak dan kurang bervariasi dalam metode penyampaian (Fatwa & Arifiana, 2025). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Salehah Ahlul Jannah et al., 2025).

Sejalan dengan perkembangan konsep pembelajaran interaktif, pendekatan gamifikasi muncul sebagai strategi inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Fauzi, 2025). Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan platform edukasi berbasis game, seperti Quizizz, mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Ashriyah & Mahmudah, 2025). Selain itu, platform Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika melalui pemberian latihan soal yang menantang, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk mengerjakan secara cepat dan tepat (Utami et al., 2024).

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pendekatan kuantitatif serta pada jenjang sekolah berbeda, sehingga kajian mendalam mengenai pengalaman penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif khususnya pada siswa kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Kebaruan ilmiah dari artikel ini terletak pada analisis kualitatif yang menggambarkan secara komprehensif bagaimana Quizizz mendukung proses pembelajaran Matematika hingga menciptakan motivasi dan keterlibatan aktif siswa secara nyata di dalam kelas.

Berdasarkan fenomena tersebut, permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi Platform Quizizz dapat menciptakan pembelajaran Matematika yang interaktif, menyenangkan, serta efektif bagi siswa kelas IV SDN 2 Pesanggrahan. Penelitian ini berfokus pada keterlibatan siswa, antusiasme dalam belajar, penggunaan fitur-fitur Quizizz, serta hambatan yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan Platform Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 2 Pesanggrahan, sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi pada tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penggunaan Platform Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 2 Pesanggrahan. Pendekatan deskriptif dipilih untuk menggambarkan fenomena alamiah sebagaimana adanya dan menganalisis makna dari pengalaman belajar siswa secara nyata.

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Pesanggrahan, Dusun Lunggu, Desa Pesanggrahan, Kecamatan Montong Gading, Lombok Timur, NTB, pada rentang

waktu Juli–Oktober 2025. Subjek penelitian adalah guru kelas dan siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran Matematika menggunakan Quizizz, sedangkan objek penelitian berupa proses pembelajaran menggunakan Quizizz di kelas tersebut.

Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, angket siswa, serta dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas penggunaan Quizizz oleh guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi lebih rinci mengenai kesiapan, pelaksanaan, hambatan, serta dampak penggunaan Quizizz menurut guru. Angket digunakan untuk memperoleh respon siswa terkait kenyamanan, motivasi, dan efektivitas belajar melalui Quizizz. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data berupa foto kegiatan, profil sekolah, dan dokumen lain terkait kondisi dan fasilitas sekolah.

Teknik pengumpulan data disusun mengacu pada prosedur kualitatif melalui kombinasi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh saling melengkapi dan memperkuat relevansi hasil penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman melalui tiga tahap, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang dilakukan secara terus menerus hingga data dianggap jenuh.

Keabsahan data dijamin menggunakan triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memanfaatkan Quizizz secara optimal dalam pembelajaran Matematika. Guru mempersiapkan materi dan soal secara lengkap dan sistematis, serta memastikan kesesuaian soal dengan kurikulum dan kemampuan siswa. Temuan ilmiah dari data ini adalah bahwa kompetensi pedagogik guru dalam mengintegrasikan teknologi sangat berpengaruh terhadap

kualitas pembelajaran berbasis digital. Semakin baik guru mempersiapkan konten, semakin efektif penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru memberi instruksi yang jelas dan memfasilitasi siswa dengan baik selama mengerjakan kuis menggunakan Quizizz. Guru juga memanfaatkan fitur seperti mode live, acak soal, serta pengaturan waktu untuk meningkatkan fokus dan kecepatan respon siswa. Secara teoritis, fitur gamifikasi yang memuat penghargaan dan tantangan mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta kemampuan berpikir cepat siswa karena aktivitas otak dioptimalkan melalui stimulus visual dan audio.

Penggunaan fitur poin, leaderboard, mode putar roda, dan kecepatan siswa terbukti menciptakan persaingan positif yang membuat suasana kelas lebih hidup dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini memperkuat konsep game-based learning bahwa interaktivitas emosional dalam kompetisi mendorong siswa lebih fokus dalam belajar, dan secara ilmiah meningkatkan dopamin yang berkaitan dengan motivasi belajar tinggi.

Guru tidak hanya menjalankan gamifikasi, tetapi juga memanfaatkan fitur monitoring dan laporan hasil untuk mengevaluasi kemampuan siswa secara real time. Temuan ilmiah dari hal ini yaitu: pemanfaatan data learning analytics membantu guru mengidentifikasi kelemahan siswa dan memberikan tindak lanjut secara personal, yang secara teoritis relevan dengan pendekatan assessment for learning.

Hasil angket menunjukkan bahwa seluruh siswa merasa pembelajaran Matematika menjadi lebih menyenangkan dengan Quizizz. Secara saintifik, elemen kenikmatan dalam belajar (enjoyment) meningkatkan keterlibatan (engagement) dan menekan kecemasan matematika (math anxiety), terutama pada usia sekolah dasar yang masih sangat dipengaruhi emosi dalam belajar.

Seluruh siswa menyatakan termotivasi untuk belajar lebih giat karena adanya sistem peringkat dan poin. Temuan ini menjelaskan adanya peningkatan motivasi

intrinsik dan ekstrinsik. Secara teori behavioristic, penguatan berupa skor dan penghargaan memicu perilaku belajar berulang karena siswa ingin mempertahankan pencapaian positifnya.

Selain motivasi, pemahaman konsep Matematika juga meningkat karena penyajian soal yang menarik dengan dukungan visual dan umpan balik langsung. Secara saintifik, visualisasi membantu menghubungkan konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan proses kognitif siswa dalam menginternalisasi konsep.

Pembelajaran juga menjadi lebih fleksibel karena Quizizz dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga siswa dapat mengulang materi di luar jam pelajaran. Temuan ilmiah dari kondisi ini adalah meningkatnya self-regulated learning karena siswa dapat belajar mandiri, yang merupakan prinsip penting dalam pendidikan abad 21.

Interaksi sosial juga meningkat. Siswa tampak percaya diri, aktif bertanya, dan berkolaborasi dengan teman dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini memperkuat konsep student-centered learning, yang berfokus pada konstruksi pengetahuan melalui aktivitas, bukan hanya mendengar ceramah.

Meskipun demikian, kendala teknis seperti jaringan internet kurang stabil masih muncul. Namun guru dapat mengatasinya dengan solusi adaptif seperti mengganti sumber jaringan atau memindahkan posisi siswa agar koneksi membaik. Temuan ilmiah dari hal ini adalah keberhasilan media digital tidak hanya dipengaruhi teknologi, tetapi juga kemampuan guru dalam mitigasi kendala yang ada.

Jika dibandingkan dengan penelitian Utami dkk. (2024) yang menunjukkan peningkatan minat dan hasil belajar karena gamifikasi Quizizz, hasil penelitian ini konsisten dan memperkuat teori tersebut melalui pendekatan kualitatif yang lebih mendalam tentang motivasi, pemahaman, dan interaksi siswa di sekolah dasar.

Dengan demikian, seluruh temuan ini telah menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian bahwa Quizizz menciptakan pembelajaran Matematika yang interaktif, menyenangkan, efektif, dan bermakna bagi siswa kelas IV.

KESIMPULAN

Penggunaan Platform Quizizz dalam pembelajaran Matematika kelas IV SDN 2 Pesanggrahan terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Guru dapat merancang dan mengelola pembelajaran secara efektif melalui fitur-fitur Quizizz yang mendukung aktivitas belajar siswa di kelas.

Pembelajaran berbasis gamifikasi ini meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa karena adanya poin, peringkat, dan visual yang menarik sehingga siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, interaksi dan kepercayaan diri siswa dalam belajar turut meningkat secara signifikan.

Kendala teknis seperti jaringan internet masih ditemukan, namun dapat diatasi guru dengan memberikan solusi alternatif sehingga proses pembelajaran tetap berjalan baik.

Dengan demikian, Quizizz layak dijadikan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta efektivitas pembelajaran Matematika pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashriyah, I., & Mahmudah, U. (2025). *Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Pembelajaran Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Kelas 3 MI Salafiyah 1 Kauman*. Jurnal Bima, 3(1), 178-185.
- Fatwa, A. N., & Arifiana, I. Y. (2025). *Deteksi Kesulitan Belajar pada Siswa dengan Nilai Matematika Rendah*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Multidisiplin, 2(1), 9–18.
- Fauzi, N. A. (2025). *Penerapan Gamifikasi Powtoon Dan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya*. Jurnal Sains Student Research, 3(1), 329–338.

- Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*. Deepublish.
- Nursapia Harahap. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Wal Ashri Publishing.
- Ny Rita F. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Salehah Ahlul Jannah, U. A., et al. (2025). *Tren dan Masa Depan Inovasi Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 3(2), 170–180.
- Simanullang, D. R., et al. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Matematika Dasar di MIN 7 Tapteng*. Jurnal Arjuna, 3(1), 83–90.
- Sukendra. (2020). *Instrumen Penelitian*. Mahameru Press.
- Syafrida, H. S. (2021). *Metodologi Penelitian*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Utami, E. K., et al. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas VII*. Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika, 13(1), 95–103.
- Zuchri Abdussamad. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV Syakir Media Press.