

**PENGGUNAAN MEDIA QUIZZIZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II**

(Penelitian Tindakan Kelas Di SDN Tanah Tinggi 7 Kota Tangerang)

**Mawardi**

Universitas Muhammadiyah Tangerang  
[wardi.elmawardi@gmail.com](mailto:wardi.elmawardi@gmail.com))

**Ardeliyani Syafitri**

Universitas Muhammadiyah Tangerang  
[ardeliyanisyafitri@gmail.com](mailto:ardeliyanisyafitri@gmail.com)

**Najwa Afifah Putri**

Universitas Muhammadiyah Tangerang  
[nazwaafifah06@gmail.com](mailto:nazwaafifah06@gmail.com)

**Dery Atariq**

Universitas Muhammadiyah Tangerang  
[dery.atariq15@gmail.com](mailto:dery.atariq15@gmail.com)

**Riski Firmansyah**

Universitas Muhammadiyah Tangerang  
[riskyfirm17@gmail.com](mailto:riskyfirm17@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas II melalui penggunaan media digital Quizizz. Penelitian dilaksanakan di kelas II SDN Tanah Tinggi 7 Kota Tangerang dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 23 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas guru dan siswa serta tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital Quizizz dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Pada siklus I pertemuan 1, nilai rata-rata siswa mencapai 70,00 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 61%. Pada pertemuan 2, nilai rata-rata meningkat menjadi 82,00 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 83%. Selain itu, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digital Quizizz efektif digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas II sekolah dasar.

Kata kunci : Quizizz, Minat Belajar, Matematika

**Abstract**

This study aims to increase students' interest and learning outcomes in mathematics in grade II through the use of the digital media Quizizz. The study was conducted in grade II of SDN Tanah Tinggi 7 Kota Tangerang with a total of 23 students as research subjects. The research

method used was Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model, which included the stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection carried out in two cycles. Data collection techniques were carried out through observation of teacher and student activities and learning outcome tests. Data analysis was conducted qualitatively and quantitatively. The results showed that the use of Quizizz digital media could increase students' interest and learning outcomes in mathematics. In cycle I meeting 1, the average student score reached 70.00 with a learning completeness percentage of 61%. In meeting 2, the average score increased to 82.00 with a learning completeness percentage of 83%. In addition, teacher and student activities also experienced a significant increase. Based on these results, it can be concluded that the Quizizz digital media is effective in increasing students' interest and learning outcomes in mathematics in the second grade of elementary school.

Keywords: Quizizz, Learning Interest, Mathematics

## **PENDAHULUAN**

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran matematika. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas II. Kondisi ini juga dirasakan di sekolah tempat peneliti mengajar, di mana rendahnya minat belajar siswa berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika. Padahal, pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah, merupakan tahap awal dan dasar dalam membangun pemahaman konsep matematika secara menyeluruh.

Permasalahan tersebut salah satunya disebabkan oleh pengelolaan pembelajaran yang kurang optimal, terutama dalam pemilihan media pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran matematika masih banyak dilakukan secara konvensional, berpusat pada guru, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa cenderung pasif, hanya menerima informasi tanpa kesempatan untuk mengeksplorasi, berpikir kritis, dan belajar secara menyenangkan. Kondisi ini membuat proses pembelajaran terasa kaku dan kurang menarik, sehingga minat belajar siswa tidak berkembang secara optimal.

Masalah lainnya adalah kurangnya kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui aktivitas yang interaktif dan menantang. Padahal, pembelajaran yang baik seharusnya memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, menemukan konsep sendiri, serta belajar melalui pengalaman. Hal ini sejalan dengan hakikat pendidikan yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna, sebagaimana dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan harus mampu membebaskan dan mengembangkan potensi peserta didik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Media digital quizizz merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui kuis yang menarik, kompetitif, dan menyenangkan. Penggunaan quizizz dapat mendorong keaktifan siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi matematika dengan lebih baik melalui latihan soal yang dikemas secara menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian mengenai penggunaan media digital quizizz untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas II dipandang perlu untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi rendahnya minat dan hasil belajar matematika, serta menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Media Pembelajaran Quizizz**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Santoso S. Hamijaya dalam (Fadilah and Kanya 2023), Media merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual.

Media pembelajaran menurut Indriana dalam (Muryaningsih et al. 2021) menyatakan bahwa media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang memungkinkan digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Peranan media dalam pembelajaran adalah meletakkan ide-ide konsep dasar, sehingga dengan bantuan media yang sesuai, peserta didik dapat memahami ide-ide

dasar yang melandasi sebuah konsep dan dapat menarik suatu kesimpulan dari hasil pengamatannya.

Media pembelajaran menurut (Zaki and Yusri 2020) adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Selain itu juga mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan ide pembelajaran dari guru kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan optimal. Media pembelajaran berperan penting dalam membantu memperjelas materi, menanamkan konsep dasar, serta merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan berkembangnya teknologi, penggunaan media pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis, tetapi mencakup berbagai bentuk seperti media visual, audio, dan audio-visual. Oleh karena itu, guru dituntut tidak hanya mampu memanfaatkan media yang tersedia, tetapi juga memiliki keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan mendorong terciptanya pengalaman belajar yang optimal.

#### **b. Pengertian Quizziz**

Menurut Harawi, Nasution, and Nasution (2021), Menyatakan bahwa Quizziz adalah aplikasi web atau smartphone yang dapat membuat kuis interaktif berbentuk permainan untuk digunakan dalam proses pembelajaran baik di kelas maupun jarak jauh, yang membantu perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Menurut Pratama et al (2024) Menyatakan bahwa penggunaan Quizziz dalam penilaian pembelajaran daring dilakukan dengan efektif, guru memahami aplikasi ini mulai dari pembuatan akun hingga evaluasi hasil belajar. Menurut Nurwahidin et al (2023) Menyatakan bahwa

Quizizz adalah aplikasi yang telah berkembang menjadi alat penilaian pembelajaran yang dapat menginspirasi dan mendorong peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar secara digital. Menurut Hidayati (2021) Menyatakan bahwa Quizizz adalah media pembelajaran aplikasi digital yang digunakan secara daring untuk membantu perkembangan kognitif siswa dalam pembelajaran online selama pandemi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan melalui web maupun smartphone untuk menyajikan kuis interaktif dalam bentuk permainan. Quizizz berfungsi sebagai media pembelajaran sekaligus alat penilaian yang efektif, baik dalam pembelajaran tatap muka, daring, maupun jarak jauh. Penggunaan quizizz tidak hanya memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran, mulai dari pembuatan kuis hingga analisis hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, quizizz berperan dalam mendukung perkembangan kognitif siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

## **2. Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika**

Menurut Usman dalam (Prayuga 2019), Minat merupakan suatu keadaan dimana siswa menaruh perhatian pada sesuatu disertai dengan suatu keinginan untuk mengetahui dan mempelajari suatu hal hingga masuk dalam fase ingin menciptakan serta membuktikan lebih lanjut. Minat timbul karena adanya perhatian pada suatu objek, dimana perhatian tersebut menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut. Minat merupakan kesadaran seseorang pada suatu objek, suatu soal atau situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya. Dapat disimpulkan bahwa dalam minat selain timbulnya perhatian timbul pula usaha untuk menghasilkan sesuatu dari objek minat tersebut. Menurut Rosdiyah dalam Susanto (2013) menyatakan bahwa “timbulnya minat dalam diri siswa pada prinsipnya dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu : 1) minat yang tumbuh dalam diri 2) minat yang tumbuh karena adanya pengaruh dari luar”. Dari kedua jenis tersebut dapat diuraikan bahwa: pertama, minat yang tumbuh dari dalam diri siswa

dipegaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah. Kedua, minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar diri siswa, minat yang timbul seiring dengan proses perkembangan siswa tersebut. Minat sendiri dapat dipengaruhi oleh keluarga atau dorongan orang tua, lingkungan, serta kebiasaan adat istiadat.

Menurut Sumarno (2017) dalam (Pebria and Imamuddin 2024), Minat belajar dapat timbul pada diri sendiri atau dorongan dari orang lain. Dalam dunia pendidikan, minat sangat penting dalam dalam proses pembelajaran. Karena minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu. Pada proses pembelajaran peserta didik harus memiliki kesukaan atau minat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung, karena dengan adanya minat maka akan mendorong peserta didik untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah ketertarikan, keinginan, perhatian dan keterlibatan seseorang terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh atau dipaksa. Artinya apabila seseorang memiliki minat terhadap suatu hal, maka perbuatan tersebut atas dorongan dari dalam dirinya tanpa adanya paksaan.

Menurut (Sarah, Nyoman, & Awal, 2021) dalam (Putri 2023), Sulitnya pelajaran matematika lantaran pembelajaran tersebut mengandung konsep ilmu bilangan, kaitan antara suatu bilangan dan langkah operasional untuk dapat menyelesaikan perkara bilangan yang memiliki hubungan dengan suatu angka. Dalam kegiatan pembelajaran matematika tentunya dibutuhkan cara mengajar yang tepat sehingga dengan begitu akan menghasilkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran (Nissa, Febrilia, & Pangga, 2023). Selain itu, diperlukan juga minat siswa pada saat pembelajaran matematika agar dapat tercapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan uraian teori para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu kondisi psikologis yang ditandai dengan adanya perhatian, ketertarikan, keinginan, serta keterlibatan aktif seseorang terhadap suatu objek atau kegiatan tertentu tanpa adanya paksaan. Minat muncul karena adanya kesadaran dan perhatian individu terhadap suatu hal yang dianggap memiliki keterkaitan dengan dirinya, sehingga mendorong keinginan untuk mengetahui, mempelajari, membuktikan, bahkan menghasilkan sesuatu dari objek yang diminatinya. Khususnya dalam

pembelajaran matematika yang cenderung dianggap sulit karena memuat konsep-konsep abstrak dan prosedur operasional, minat belajar siswa menjadi faktor penting dalam menunjang pemahaman dan pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan cara mengajar yang tepat untuk menumbuhkan minat belajar siswa agar proses pembelajaran matematika dapat berlangsung secara efektif dan menghasilkan hasil belajar yang optimal.

### **3. Pembelajaran Matematika**

Menurut (Syarif 2019) Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga ketinggian perguruan tinggi. Pada umumnya peristiwa-peristiwa yang kita alami selama ini setiap harinya banyak yang berhubungan dengan matematika. Misalkan mengukur luas tanah, mengukur tinggi badan, transaksi jual beli di pasar, dan lain-lain memerlukan perhitungan matematika. Menurut Amir Matematika sekolah diberikan bertujuan untuk membantu siswa mempersiapkan diri agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional dan kritis.

Menurut (Trisnani 2022) Matematika merupakan salah satu objek pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas atau persekolahan. Banyak ahli telah mengartikan pengertian dari matematika sebagai suatu ilmu, antara lain menyebutkan bahwa matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang pola keteraturan, pola keterurutan, dan ilmu tentang struktur yang terorganisasikan. Konsep-konsep yang ada dalam matematika tersusun secara hierarkis, terstruktur, logis, dan sistematis, mulai dari konsep yang paling sederhana sampai konsep yang paling rumit.

Menurut Sukasno dalam (Kristina and Permatasari 2021) mengungkapkan bahwa Jika siswa mempelajari matematika dengan cara yang benar, maka kemampuan penalaran siswa akan meningkat. Akan tetapi, keluhan siswa terhadap mata pelajaran ini masih sangat banyak. Kebanyakan siswa SD menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Matematika juga dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, dan juga membosankan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan bidang studi yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari serta diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan. Matematika tidak hanya

berperan dalam membantu individu menyelesaikan permasalahan praktis, seperti pengukuran dan transaksi, tetapi juga berfungsi untuk melatih kemampuan berpikir logis, rasional, dan kritis agar siswa mampu menghadapi perkembangan dan perubahan zaman. Selain itu, matematika sebagai ilmu memiliki konsep-konsep yang tersusun secara hierarkis, terstruktur, logis, dan sistematis, sehingga menuntut pemahaman yang bertahap dari konsep sederhana hingga kompleks. Namun demikian, dalam praktik pembelajaran, masih banyak siswa khususnya di sekolah dasar yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan. Oleh karena itu, diperlukan cara pembelajaran matematika yang tepat agar dapat meningkatkan kemampuan penalaran siswa sekaligus mengubah persepsi negatif siswa terhadap mata pelajaran matematika.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan dikelas II SDN Tanah Tinggi 7 Kota Tangerang, pada semester ganjil mulai tanggal 06 November - 08 November 2025 dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa. Metode penelitian tindakan pada penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang membentuk suatu siklus spiral refleksi yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Yang diharapkan dari intervensi tindakan ini nanti pada akhirnya adalah mengarah pada ketuntasan belajar dengan langkah-langkah pembelajaran yang ditetapkan 100%. Ketuntasan dikatakan berhasil jika nilai yang diperoleh siswa meningkat dan 80% siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM), berdasarkan inteks siswa, kompleksitas serta daya dukung sekolah KKM ditetapkan 65. Data yang diperoleh peneliti berdasarkan observasi dalam penelitian tindakan. Data yang diperlukan dalam penelitian ada dua jenis, yaitu data proses dan data hasil minat belajar matematika yang nantinya merupakan gambaran dari hasil belajar matematika. Data proses diperoleh melalui pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dikelas. Teknik analisis data dalam penelitian ini nantinya diolah berdasarkan analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dilakukan melalui tahapan menyeleksi, menyederhanakan, mengklasifikasi, memfokuskan, mengorganisasi, membuat abstraksi atas kesimpulan makna hasil analisis. Model analisis kualitatif yang digunakan adalah model Miles & Huberman.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

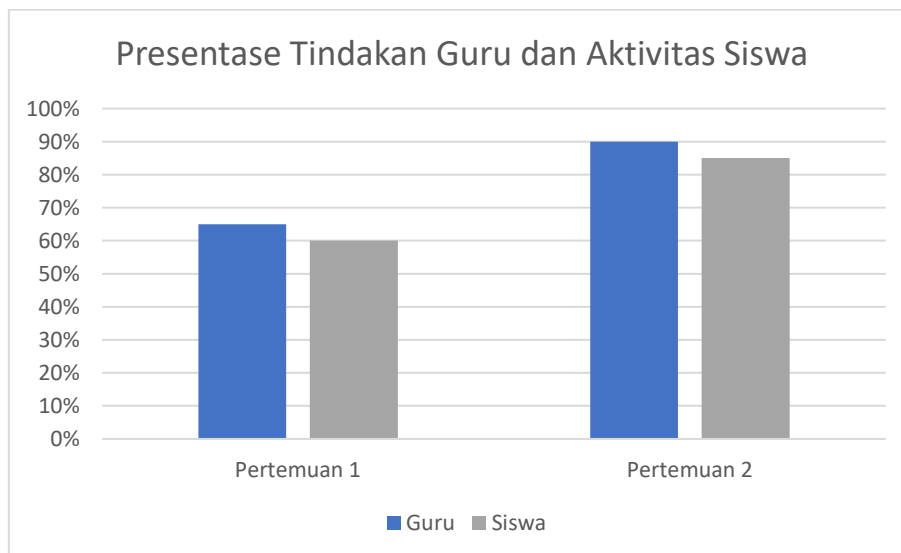
### 1. Deskripsi Data Observasi Tindakan Guru dan Aktivitas Siswa

Setelah dilakukan berbagai kegiatan mulai dari kegiatan siklus I diperoleh data hasil observasi dan tes minat belajar matematika sebagai hasil belajar siswa. Selama kegiatan pembelajaran melalui metode kualitatif dan kuantitatif dengan teknik quizziz peneliti dan kolaborator mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah tindakan-tindakan tersebut sesuai dengan yang direncanakan.

Berikut ini data hasil penelitian tindakan pada siklus I:

No		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Rata-rata
		Skor	%	Skor	%	
1.	Observasi Tindakan Guru	13	65%	18	90%	77,5%
2.	Observasi Aktivitas Siswa	12	60%	17	85%	72,5%

Peningkatan pencapaian indikator keberhasilan tindakan pada siklus pertama setiap pertemuannya menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan persentase 25% sampai 35% baik dari segi tindakan guru maupun dari aktivitas siswa.



## **2. Deskripsi Penggunaan Media Digital Quizziz Terhadap Minat Belajar**

### **Matematika**

Berdasarkan hasil tes memperlihatkan bahwa pada siklus I pertemuan 1 minat siswa terhadap pembelajaran matematika belum memuaskan, hal ini terlihat dari nilai siswa yang mendapatkan nilai dibawah 65 ada 9 siswa, yang mendapatkan nilai 65-75 sebanyak 6 siswa, dan yang mendapatkan nilai di atas 75 sebanyak 8 siswa dengan nilai rata-rata 70,00, artinya siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya 61% dari 23 siswa. Sedangkan pada pertemuan 2 penguasaan siswa terhadap materi Pelajaran lebih baik dan memuaskan dengan nilai dibawah 65 ada 4 siswa, yang mendapatkan nilai 65-75 ada 5 siswa, dan yang mendapat nilai di atas 75 ada 14 siswa dengan nilai rata-rata 82,00, artinya siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) telah mencapai 83% dari 23 siswa.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan data-data secara kuantitatif menunjukkan bahwa berdasarkan hasil pengukuran minat pembelajaran matematika siswa kelas II selama pembelajaran berlangsung pada siklus 1 mengalami kenaikan pada pertemuan 2. Ketuntasan hasil belajar siswa dari segi minat belajar matematika yang diperoleh telah mencapai target atau kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu siswa mencapai nilai diatas ketuntasan minimal yaitu diatas 65 dari 83% siswa. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas dapat dinyatakan bahwa penggunaan media digital Quizziz sangat efektif dalam meningkatkan minat dan hasil dalam pembelajaran matematika di kelas II.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas II SDN Tanah Tinggi 7 Kota Tangerang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital Quizizz mampu meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Penerapan media Quizizz menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik dari segi aktivitas guru, aktivitas siswa, maupun hasil belajar siswa. Pada siklus I pertemuan 1,

ketuntasan belajar siswa belum mencapai target yang ditetapkan, namun setelah dilakukan perbaikan pada pertemuan 2, ketuntasan belajar siswa meningkat hingga mencapai 83%, melebihi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa media digital Quizizz efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika di kelas II sekolah dasar.

Dengan demikian, penggunaan media digital Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya minat dan hasil belajar matematika siswa, serta dapat direkomendasikan kepada guru sebagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Fadilah, Aisyah, and Nasywa Atha Kanya. 2023. "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran" 1 (2).
- Harawi, Widi, Rizqi Nasution, and Amanda Syahri Nasution. 2021. "Science Learning Media in Elementary School in Developing Critical Thinking Skills" 5 (1): 26–30.
- Hidayati, Issrina Dwika. 2021. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa" 4 (2): 251–57.
- Kristina, and Gita Permatasari. 2021. "Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar" 17 (20).
- Muryaningsih, Sri, Muhammadiyah Purwokerto, Article Info, and Published April. 2021. "Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor" 15 (1): 84–91.
- Nurwahidin, Muhammad, Dwi Yulianti, Magister Teknologi Pendidikan, and Universitas Lampung. 2023. "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Penilaian Peserta Didik" 8 (2).
- Pebria, Windi, and M Imamuddin. 2024. "Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Integrasi Nilai-Nilai Islam" 4 (2): 99–107.
- Pratama, Anggi, Hendra Budiono, Media Penilaian, and Sekolah Dasar. 2024. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pengetahuan Berbasis Daring Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Kelas V Sekolah Dasar" 7: 14319–23.
- Prayuga, Yugi. 2019. "Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika," 1052–58.
- Putri, Wafiq Andriani. 2023. "Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas v Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Matematika Pendahuluan" 02 (02): 123–28.
- Syarif, Sultan. 2019. "Membangun Self-Confidence Siswa Melalui Pembelajaran Matematika 1" 2 (155): 147–53.
- Trisnani, Novy. 2022. "Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar : Antara Kepercayaan Vs Realita" 6 (1): 49–67. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4034>.
- Zaki, Ahmad, and Diyan Yusri. 2020. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa'adah" 7 (2): 809–20.