



## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI BERUPA QUIZZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SEKOLAH DASAR**

**Yuni Eggriani Aruan<sup>1</sup>, Reksha Adya Pribadi<sup>2</sup>, Patra Aghtiar Rakhman<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

### **Informasi Artikel**

Riwayat Artikel:  
Diterima: 8 Juni 2026  
Revisi: 2 Juli 2026  
Diterima: 7 Juli 2026  
Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:  
Quizizz, gamification, learning  
interest

Kata Kunci:  
Quizizz, gamifikasi, minat  
belajar

DOI :  
10.31932/jdpd.v12i2.6789

Surel Korespondensi:  
yunieggriani@gmail.com

### **Abstract**

This study aimed to determine the effect of using the gamification-based Quizizz learning media on elementary school students' learning interest. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The subjects consisted of 74 fourth-grade students at SDN Pamindangan, Serang City, comprising 39 students in the experimental group and 35 students in the control group. The sample was selected using cluster random sampling. The research instrument was a learning interest questionnaire consisting of 20 statements. Data were collected through pretests and posttests and analyzed using descriptive statistics, the Lilliefors normality test, N-Gain calculation, and hypothesis testing using the Mann-Whitney U test. The results showed that the mean learning interest score in the experimental group increased from 14.461 to 19.794, while the control group increased only from 10.62 to 10.91. The experimental group obtained a mean N-Gain score of 0.91, categorized as very high, compared with 0.01 for the control group. The Mann-Whitney test yielded  $Z_{count} = 11.53 > Z_{val} = 1.645$  at a significance level of 0.05. Thus,  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted, indicating that Quizizz had a positive and significant effect on fourth-grade students' learning interest.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi Quizizz terhadap minat belajar peserta didik Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen semu (quasi experiment) dengan Non-equivalent Control Group Design. Subjek penelitian berjumlah 74 peserta didik kelas IV SDN Pamindangan Kota Serang yang terdiri atas 39 peserta didik pada kelas eksperimen dan 35 peserta didik pada kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan Cluster Random Sampling. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang terdiri atas 20 butir pernyataan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test, sedangkan teknik analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas Lilliefors, perhitungan N-Gain, dan uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen meningkat dari 14,461 menjadi 19,794, sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat dari 10,62 menjadi 10,91. Nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,91 termasuk kategori sangat tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,01. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai  $Z_{hitung}$  sebesar 11,53 lebih besar dari pada  $Z_{tabel}$  sebesar 1,645 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN Pamindangan Kota Serang.

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*

**Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa**



### **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa transformasi signifikan dalam dunia

pendidikan. Pembelajaran abad ke 21 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Pada era revolusi industri 4.0, sistem

pendidikan ditantang untuk mengintegrasikan teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Ledoh,dkk., 2025). Namun permasalahan mendasar yang dihadapi adalah adanya kesenjangan antara potensi teknologi pendidikan dengan implementasinya di kelas-kelas sekolah dasar. Guru sering kali menghadapi berbagai kendala dalam mengadopsi teknologi, mulai dari keterbatasan keterampilan hingga kurangnya akses terhadap perangkat yang memadai. Menurut riset (San Mikael, dkk., 2024) mengungkapkan bahwa guru sering kali mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran di dalam kelas. Di sisi lain, media pembelajaran berbasis teknologi seperti gamifikasi telah menjadi tren dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, penelitian Doney, (2019) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik lebih signifikan dibanding metode pembelajaran konvensional.

Metode pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran tradisional yang telah lama digunakan dalam proses pembelajaran, biasanya menggunakan metode ceramah dimana guru menyampaikan materi secara lisan dan tulisan kepada peserta didik (Kresma, 2014). Metode pembelajaran konvensional seperti ceramah satu arah cenderung membuat peserta didik cepat bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar (Paramitha, 2017). Pada kenyataannya di banyak sekolah menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang memanfaatkan potensi teknologi digital menjadi kendala terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik.

Minat belajar merupakan kecenderungan psikologis seseorang untuk memperhatikan, terlibat, dan merasa tertarik terhadap suatu aktivitas pembelajaran (Hidi & Renninger, 2006). Minat belajar menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan

pendidikan. Peserta didik dengan minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, antusias, serta aktif dalam proses pembelajaran sehingga mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan minat belajar rendah. Di Indonesia, survei Kemdikbud tahun 2023 mengungkapkan bahwa 54% peserta didik sekolah dasar mengalami penurunan minat belajar pasca pandemi. Hasil dari pra penelitian yang dilakukan oleh penulis mengidentifikasi bahwa adanya penurunan minat belajar pada peserta didik kelas IV SDN Pamindangan Kota Serang yang disebabkan oleh media pembelajaran yang monoton karena kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Fenomena ini sangat memprihatinkan karena minat belajar merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, penting untuk menemukan strategi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah dasar.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran

berbasis teknologi. Di sinilah media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Quizizz sebagai platform pembelajaran berbasis game menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis berformat permainan, leaderboard, dan umpan balik instan yang mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan (Ashari, dkk., 2023). Media pembelajaran interaktif seperti Quizizz memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif melalui kuis yang menantang dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Penelitian (Alfina, 2022) menunjukkan bahwa implementasi Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik hingga 30% dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan data Quizizz Indonesia tahun 2023, platform seperti Quizizz telah digunakan oleh 1,5 juta guru di Indonesia. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif untuk

mengatasi masalah rendahnya minat belajar. Meski demikian, penelitian-penelitian serupa masih terbatas pada peserta didik kelas V dan VI SD, sehingga diperlukan eksplorasi lebih mendalam untuk peserta didik kelas IV SD yang memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di berbagai jenjang pendidikan. Misalnya, penelitian oleh Haddar & Juliano, (2021) yang menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif menunjukkan bahwa menggunakan aplikasi Quizizz dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Menggunakan aplikasi Quizizz juga menjadikan proses pembelajaran daring lebih menyenangkan. Selain itu, penelitian Azzahra & Pramudiani, (2022) dengan *quasi experiment design* juga mengkonfirmasi pengaruh positif Quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas V SD. Penelitian terbaru oleh (Pangaribuan & Nugroho, 2024) yang memperoleh hasil penelitian terdapat

pengaruh yang signifikan antara media kuis terhadap minat belajar peserta didik.

Hasil-hasil penelitian terdahulu memberikan landasan empiris yang kuat untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh media Quizizz terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN Pamindangan Kota Serang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Quizizz terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN Pamindangan Kota Serang. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat secara praktis tetap juga secara teoritis dalam memperkuat wawasan tentang pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*), di mana terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen,

yang diberi perlakuan menggunakan Quizizz dan kelompok kontrol, yang menggunakan metode konvensional.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Non-equivalent Control Group Design*.

**Tabel 1. Desain Penelitian**

|            |                |   |                |
|------------|----------------|---|----------------|
| Eksperimen | O <sub>1</sub> | X | O <sub>2</sub> |
| Kontrol    | O <sub>2</sub> | - | O <sub>2</sub> |

Pada penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berupa Quizizz, yang menjadi variabel dependen adalah minat belajar peserta didik.

Prosedur pelaksanaan desain penelitian dimulai dari proses sampel yaitu seluruh kelas IV SDN Pamindangan dengan teknik *Cluster Random Sampling* untuk menentukan satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Kemudian dilakukan *pre-test* atau pengukuran awal minat belajar pada kedua kelompok dengan memberikan angket minat belajar sebelum diberikan perlakuan. Lalu kelompok eksperimen diberikan perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media Quizizz sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional (tanpa media

Quizizz). Setelah periode perlakuan selesai, kedua kelompok kembali diberikan angket minat belajar yang sama dengan *pre-test*. Setelah memperoleh data, peneliti akan menganalisis data untuk mengetahui peningkatan minat belajar (*N-Gain*) pada kelompok eksperimen (membandingkan O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub>) dan untuk membandingkan minat belajar akhir antara kelompok eksperimen (O<sub>2</sub>) dan kelompok kontrol (O<sub>2</sub>).

### Hasil dan Pembahasan

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket minat belajar peserta didik yang disusun berdasarkan empat indikator minat belajar. Angket tersebut terdiri atas 20 butir pernyataan dengan menggunakan skala Guttman, yang meliputi 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif. Instrumen selanjutnya disusun dalam bentuk

angket yang digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik dan dapat dilihat secara lengkap pada lampiran penelitian.

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen terlebih dahulu diuji kualitasnya melalui uji validitas isi dan validitas konstruk. Uji validitas isi dilakukan menggunakan *Content Validity Index (CVI)* dengan melibatkan tiga orang ahli sebagai

validator. Hasil penilaian menunjukkan nilai CVI sebesar 0,88. Nilai tersebut menunjukkan bahwa 88% isi instrumen telah dinilai sesuai oleh para ahli untuk mengukur minat belajar peserta didik. Berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Lynn (1986), instrumen dinyatakan layak digunakan karena nilai CVI berada di atas batas minimum yang ditetapkan, yaitu 0,78.

**Tabel. 2 Hasil Uji Valisitas Isi**

| Validator 1 | Validator 2 | Validator 3 |
|-------------|-------------|-------------|
| 87,5        | 87,5        | 90,6        |

Karena instrumen menggunakan skala Guttman yang bersifat dikotomis, validitas konstruk diuji melalui analisis skalogram menggunakan koefisien reproduisibilitas (KR) dan koefisien skalabilitas (KS). Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 680 jawaban peserta didik terdapat 50 kesalahan (*error*) atau ketidakkonsistenan respons. Kondisi tersebut menghasilkan nilai koefisien reproduisibilitas sebesar 0,926. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen

memiliki tingkat konsistensi sebesar 92,6% dalam mengukur minat belajar peserta didik. Selain itu, diperoleh nilai koefisien skalabilitas sebesar 0,705 yang mengindikasikan bahwa instrumen mampu membedakan tingkat minat belajar peserta didik secara baik dan tidak terjadi secara kebetulan. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan memiliki validitas konstruk yang kuat dan reliabilitas yang tinggi sehingga layak digunakan sebagai alat ukur minat belajar.

**Tabel 3. Koefisien Reprodusibilitas dan Koefisien Skalabilitas Uji Validitas Kontruk**

| n   | e  | x   | Jawaban ya | KR                                  | KS                                  |
|-----|----|-----|------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 680 | 50 | 170 | 340        | $KR = 1 - \left(\frac{e}{n}\right)$ | $KR = 1 - \left(\frac{e}{x}\right)$ |

Setelah instrumen dinyatakan valid dan layak untuk mengumpulkan data, peneliti melakukan pengumpulan data pre-test dan post test. Langkah ini krusial untuk melihat efektivitas dari perlakuan yang diterapkan selama penelitian berlangsung. Nilai pre-test diambil guna mendokumentasikan kondisi

awal kelompok sebelum pengimplementasian variabel bebas, sedangkan nilai post-test diambil pada akhir sesi guna mengukur capaian setelah variabel bebas diimplementasikan. Perbandingan performa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel 4., statistik deskriptif berikut.

**Tabel 4. Statistik Deskriptif**

| Kelompok         | Jenis Tes | Jumlah Data | Nilai Minimum | Nilai Maksimum | Rata-rata | Simpangan Baku |
|------------------|-----------|-------------|---------------|----------------|-----------|----------------|
| Kelas Eksperimen | Pre Test  | 39          | 9             | 20             | 14,461    | 3,25           |
|                  | Post Test | 39          | 19            | 20             | 19,794    | 0,4            |
|                  | N-Gain    | 39          | 0             | 1              | 0,91      | 0,23           |
| Kelas Kontrol    | Pre Test  | 35          | 7             | 16             | 10,62     | 2              |
|                  | Post Test | 35          | 7             | 16             | 10,91     | 1,75           |
|                  | N-Gain    | 35          | -0,57         | 0,27           | 0,01      | 0,18           |

Berdasarkan Tabel 4., rata-rata skor pre-test pada kelas eksperimen sebesar 14,461 dengan skor minimum 9 dan skor maksimum 20. Nilai simpangan baku sebesar 3,25 menunjukkan bahwa tingkat minat belajar peserta didik sebelum perlakuan masih bervariasi. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Quizizz, rata-rata skor post-test

meningkat menjadi 19,794. Selain itu, skor minimum meningkat menjadi 19 dan simpangan baku menurun menjadi 0,4. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik pada kelas eksperimen memiliki tingkat minat belajar yang sangat tinggi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz.

Penurunan simpangan baku juga mengindikasikan bahwa variasi minat

belajar antar peserta didik menjadi semakin kecil sehingga minat belajar mereka cenderung merata pada kategori tinggi. Sebaliknya, pada kelas kontrol diperoleh rata-rata skor pre-test sebesar 10,62 dan rata-rata skor post-test sebesar 10,91. Skor minimum dan maksimum relatif tidak mengalami perubahan yang berarti, yaitu tetap berada pada rentang 7 hingga 16. Simpangan baku juga hanya mengalami sedikit perubahan dari 2 menjadi 1,75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tanpa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi, peningkatan minat belajar peserta didik cenderung sangat rendah.

Tingkat efektivitas perlakuan, dianalisis dengan *Normalized Gain (N-Gain)*. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,91, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,01. Nilai N-Gain sebesar 0,91 termasuk dalam kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen berhasil mencapai 91% dari potensi maksimal peningkatan minat belajar yang dapat dicapai. Sebaliknya, nilai N-Gain sebesar 0,01

pada kelas kontrol menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar yang terjadi sangat rendah.

Tingginya peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen diduga berkaitan dengan karakteristik Quizizz yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur seperti *leaderboard*, avatar, musik interaktif, serta pemberian umpan balik secara langsung mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Kondisi tersebut dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya minat belajar mereka.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Teori Beban Kognitif (*Cognitive Load Theory*) yang dikemukakan oleh Sweller. Menurut teori tersebut, penyajian materi yang terstruktur dan interaktif dapat membantu mengurangi beban kognitif peserta didik sehingga mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh Teori Self-Determination yang

dikembangkan oleh Ryan dan Deci. Dalam teori tersebut dijelaskan bahwa motivasi intrinsik akan berkembang apabila kebutuhan psikologis dasar peserta didik, yaitu kompetensi, otonomi, dan relasi sosial, dapat terpenuhi. Melalui fitur umpan balik instan, sistem peringkat, dan interaksi yang menarik, Quizizz mampu memenuhi kebutuhan tersebut sehingga mendorong tumbuhnya minat belajar yang lebih tinggi.

Sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan metode Lilliefors. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen diperoleh nilai  $L_{hitung}$  sebesar 0,308 dan  $L_{tabel}$  sebesar 0,141, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai  $L_{hitung}$  sebesar 0,044 dan  $L_{tabel}$  sebesar 0,149. Dengan demikian, data pada kelas eksperimen tidak berdistribusi normal karena nilai  $L_{hitung}$  lebih besar dari pada  $L_{tabel}$ .

**Tabel. 5 Uji Normalitas**

| UJI NORMALITAS LILIEFORS |             |              |             |
|--------------------------|-------------|--------------|-------------|
|                          | Jumlah data | $L_{hitung}$ | $L_{tabel}$ |
| Kelas Eksperimen         | 39          | 0,308        | 0,141       |
| Kelas Kontrol            | 35          | 0,044        | 0,149       |

Ketidaknormalan data pada kelas eksperimen disebabkan oleh terkonsentrasinya skor post-test pada nilai yang sangat tinggi, yaitu 19 dan 20. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik mengalami peningkatan minat belajar yang sangat tinggi setelah memperoleh perlakuan.

Karena salah satu kelompok tidak memenuhi asumsi normalitas, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik non-parametrik, yaitu *Mann-Whitney U Test* yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 6..

**Tabel 6. Uji Mann Whitney**

| UJI NON PARAMETRIK MANN WHITNEY |       |       |       |       |       |              |             |
|---------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|--------------|-------------|
| $n_1$                           | $R_1$ | $n_2$ | $R_2$ | $U_1$ | $U_2$ | $Z_{hitung}$ | $Z_{tabel}$ |
| 39                              | 47    | 35    | 247   | 1748  | 2098  | 11,53        | 1,645       |

Hasil analisis Mann-Whitney menunjukkan bahwa nilai  $Z_{hitung}$

sebesar 11,53, sedangkan nilai  $Z_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$

sebesar 1,645. Karena Zhitung lebih besar daripada Ztabel ( $11,53 > 1,645$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Quizizz terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN Pamindangan Kota Serang.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh

penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN Pamindangan Kota Serang, dapat disimpulkan bahwa instrumen angket minat belajar yang digunakan telah memenuhi kriteria valid dan layak sebagai alat ukur. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Content Validity Index (CVI) sebesar 0,88, koefisien reproduktibilitas (KR) sebesar 0,926, dan koefisien skalabilitas (KS) sebesar 0,705.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Pada kelas eksperimen, rata-rata skor minat belajar meningkat dari 14,461 pada pre-test menjadi 19,794 pada post-test. Sementara itu, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan yang sangat kecil, yaitu dari 10,62 menjadi 10,91. Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,91 yang termasuk kategori sangat tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh N-Gain sebesar 0,01.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U Test diperoleh nilai  $Z_{hitung}$  sebesar 11,53 dan  $Z_{tabel}$  sebesar 1,645 pada taraf signifikansi 0,05. Karena  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN Pamindangan Kota Serang. Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan minat belajar peserta didik sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran matematika

#### Daftar Pustaka

Alfina, Y. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 9(2), 120–

128.

Amany, A. (2020). Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pelajaran matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11.

Amka, H. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Nizamia Learning Center.

Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 5(2), 183–192.

Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. 06(03), 3203–3213.

Cholik, M. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif di smk. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 428–435.

Darling-hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective Teacher Professional Development*. June.

Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rineka Cipta.

Djamarah, S. B. (2021). *Psikologi Belajar*. Bandung: Rineka Cipta Penerbit.