

## HUBUNGAN PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DENGAN ANTUSIASME BELAJAR MATEMATIKA

Alviana Romantika Dewi<sup>1</sup>, Rostina Sundayana<sup>2</sup>, Tina Sri Sumartini<sup>3</sup>  
Pendidikan Matematika<sup>1,2,3</sup>, Ilmu Terapan dan Sains<sup>1,2,3</sup>, Institut Pendidikan  
Indonesia<sup>1,2,3</sup>

[alvianaromantikadewi@gmail.com](mailto:alvianaromantikadewi@gmail.com)<sup>1</sup>, [rostinasundayana@institutpendidikan.ac.id](mailto:rostinasundayana@institutpendidikan.ac.id)<sup>2</sup>,  
[tinasrisumartini@institutpendidikan.ac.id](mailto:tinasrisumartini@institutpendidikan.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan media Quizizz, mengetahui tingkat antusiasme belajar matematika, serta menganalisis hubungan antara kedua variabel tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif korelasional. Sampel penelitian terdiri dari 28 siswa kelas X SMA Darussalam yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert yang disusun berdasarkan indikator *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk variabel persepsi siswa dan indikator *student engagement* untuk variabel antusiasme belajar. Instrumen telah melalui proses *expert judgment*, uji validitas empiris, dan uji reliabilitas dengan koefisien Cronbach *alpha* memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi pada variabel persepsi siswa dan variabel antusiasme belajar, sehingga dinyatakan memiliki tingkat keandalan yang baik. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji Korelasi Pearson setelah memenuhi uji prasyarat analisis. Hasil dari penelitian memperlihatkan bahwa siswa memberikan penilaian positif terhadap penggunaan media Quizizz dengan nilai rata-rata 3,54 yang masuk dalam kategori tinggi, sedangkan antusiasme belajar matematika berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 3,06. Hasil uji korelasi menunjukkan hubungan positif dan signifikan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media Quizizz dengan antusiasme belajar matematika ( $r = 0,48$  ;  $p = 0,009 < 0,05$ ). Ini membuktikan bahwa persepsi positif terhadap penggunaan media Quizizz berkontribusi terhadap meningkatnya antusiasme belajar matematika.

*Kata kunci: Persepsi Siswa, Quizizz, Antusiasme Belajar, Pembelajaran Matematika.*

---

### A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan formal karena berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis siswa. Pembelajaran matematika diarahkan tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman konsep dan prosedur, tetapi juga untuk mengembangkan

keterampilan pemecahan masalah sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21 (Trisni et al., 2026). Kemampuan tersebut termasuk dalam ranah kognitif yang meliputi pemahaman konsep, penerapan prosedur, serta kemampuan menganalisis dan menyelesaikan permasalahan secara sistematis. Maka dari itu, pembelajaran matematika bukan sekadar berfokus pada pencapaian aspek kognitif, melainkan juga perlu memperhatikan aspek afektif siswa sebagai bagian yang turut menentukan keberhasilan belajar.

Salah satu aspek afektif yang berperan penting dalam kegiatan pembelajaran adalah antusiasme belajar. Antusiasme merupakan bagian dari *student engagement* mencakup dimensi perilaku, emosional, maupun kognitif yang berkontribusi signifikan terhadap pencapaian akademik (Fredricks et al., 2016). Siswa dengan antusiasme belajar tinggi cenderung memiliki perhatian yang lebih baik, memiliki ketertarikan terhadap topik yang dipelajari, aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta lebih tekun dalam menyelesaikan tugas. Sebaliknya, rendahnya antusiasme belajar dapat menyebabkan siswa kurang terlibat, mudah kehilangan fokus, dan mengalami hambatan dalam memahami materi, terutama pada pembelajaran matematika yang menuntut konsentrasi serta pemahaman konseptual yang kuat.

Antusiasme belajar juga berkaitan erat dengan motivasi intrinsik siswa. Berdasarkan teori *Self-Determination Theory*, motivasi intrinsik muncul ketika siswa merasa tertarik dan menikmati aktivitas belajar yang dilakukan tanpa tekanan eksternal (Haegele et al., 2020). Siswa yang mempunyai motivasi intrinsik tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan dan antusiasme yang lebih baik, seperti aktif bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, dan tekun dalam menyelesaikan tugas. Dalam pembelajaran matematika, antusiasme belajar memiliki peran yang sangat penting karena karakteristik materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan konsentrasi tinggi. Siswa yang memiliki antusiasme tinggi cenderung lebih mudah memahami konsep dan lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Sebaliknya, rendahnya antusiasme belajar dapat menyebabkan siswa kurang terlibat, mudah menyerah, dan mengalami kecemasan matematika.

Antusiasme belajar siswa tidak muncul secara langsung, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor internal siswa maupun lingkungan belajar. Salah satu faktor yang

berpengaruh adalah persepsi siswa terhadap pengalaman belajar yang dialami. Persepsi negatif terhadap matematika berkaitan erat dengan rendahnya minat dan motivasi belajar serta munculnya kecemasan matematika yang berdampak pada hasil akademik (Tian et al., 2018). Persepsi siswa terhadap pembelajaran merujuk pada penilaian subjektif mengenai bagaimana proses belajar berlangsung, termasuk sejauh mana pembelajaran dirasakan menarik, membantu, dan memberikan pengalaman belajar yang positif. Persepsi yang positif terhadap pembelajaran cenderung mendorong munculnya rasa nyaman, minat belajar, serta keterlibatan yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, persepsi yang negatif dapat berdampak pada menurunnya motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar.

Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, persepsi siswa terhadap media pembelajaran dapat dianalisis menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan model yang menjelaskan bahwa penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi dipengaruhi oleh persepsi mengenai kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, sikap terhadap penggunaan, serta kecenderungan untuk menggunakan kembali teknologi tersebut (Luo, 2024). Semakin positif persepsi siswa terhadap suatu media pembelajaran digital, semakin besar peluang media tersebut diterima dan dioptimalkan penggunaannya untuk mendukung proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital di bidang pendidikan mendorong lahirnya berbagai inovasi media ajar yang menarik juga interaktif. Quizizz menjadi salah satu media yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar. Quizizz merupakan sistem pembelajaran berdasarkan gamifikasi yang memadukan unsur permainan, kompetisi, umpan balik langsung, dan tampilan visual yang dalam satu sistem pembelajaran. Kehadiran unsur gamifikasi tersebut menjadikan proses belajar terasa lebih menyenangkan, tidak monoton, dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa (Azzahra & Pramudiani, 2022; Pratiwi et al., 2025). Integrasi Quizizz dalam pembelajaran matematika dipengaruhi oleh persepsi siswa yang menganggap media ini menyenangkan, mudah digunakan, dan membantu pemahaman konsep (Ayumi, 2024; Muchuwani et al., 2025).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berdampak positif bagi proses belajar. Penggunaan media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Tidak hanya itu, sistem yang tersedia pada Quizizz juga membuat siswa lebih cepat memahami kesalahan, sehingga proses belajar menjadi lebih reflektif dan bermakna (Pratiwi et al., 2025; Rulismi et al., 2024). Temuan tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya berperan sebagai media pendukung pembelajaran, bahkan juga dapat membentuk pengalaman belajar yang lebih positif bagi siswa.

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran matematika telah banyak dilakukan dan menjelaskan bahwa media gamifikasi dapat mendorong motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan komunikasi matematis siswa (Aisyah et al., 2025; Sari & Kusuma, 2024). Selain itu, pengintegrasian gamifikasi dalam pembelajaran matematika juga terbukti dapat meningkatkan *student engagement* siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Muchuweni et al., 2025). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan pada pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap capaian belajar dan motivasi belajar secara umum (Rulismi et al., 2024). Kajian yang secara khusus menganalisis keterkaitan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz berdasarkan perspektif *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan antusiasme belajar matematika siswa masih relatif terbatas, khususnya pada jenjang SMA. Oleh sebab itu, penelitian ini menunjukkan kebaruan pada pengkajian keterkaitan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media Quizizz dengan antusiasme belajar matematika siswa SMA pada bidang pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran matematika, untuk mengetahui tingkat antusiasme belajar matematika siswa, serta menganalisis keterkaitan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan antusiasme belajar matematika.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif korelasional. Desain tersebut digunakan untuk mendeskripsikan kondisi masing-masing variabel sekaligus menganalisis hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan antusiasme belajar matematika tanpa memberikan perlakuan khusus kepada subjek penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas (X) berupa persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz, dan variabel terikat (Y) berupa antusiasme belajar matematika. Persepsi siswa diukur berdasarkan indikator *Technology Acceptance Model* (TAM), meliputi kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, sikap terhadap penggunaan, dan niat menggunakan kembali (Luo, 2024). Adapun antusiasme belajar matematika diukur berdasarkan indikator *student engagement* yang mencakup perhatian, ketertarikan, partisipasi aktif, dan ketekunan dalam mengikuti pembelajaran (Fredricks et al., 2016).

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Darussalam. Sampel penelitian terdiri dari 28 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan karena adanya pertimbangan bahwa responden yang dipilih merupakan siswa yang telah memiliki pengalaman menggunakan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran matematika, sehingga dinilai sesuai dengan kebutuhan data penelitian.

Instrumen penelitian berupa angket tertutup menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Instrumen disusun oleh peneliti berdasarkan indikator teoritis pada masing-masing variabel. Variabel persepsi disusun berdasarkan indikator kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, sikap terhadap penggunaan, dan niat menggunakan kembali, sedangkan variabel antusiasme belajar matematika meliputi perhatian, ketertarikan, partisipasi aktif, dan ketekunan dalam mengikuti pembelajaran. Variabel persepsi siswa terdiri atas 32 butir pernyataan, demikian pula variabel antusiasme belajar terdiri atas 32 butir pernyataan. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu melalui proses validasi isi melalui *expert judgment* oleh guru mata pelajaran matematika untuk menilai kesesuaian butir pernyataan dengan indikator yang diukur. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan dalam

penelitian. Selanjutnya, instrumen diuji reliabilitasnya menggunakan koefisien Cronbach *alpha*. Hasil dari uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen persepsi siswa memiliki koefisien Cronbach *alpha* sebesar 0,86, sementara instrumen antusiasme belajar sebesar 0,79. Kedua instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang baik sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Data dianalisis dalam dua tahap, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Tujuan dari analisis deskriptif adalah untuk menjelaskan pandangan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran Quizizz dan antusiasme belajar mereka terhadap pelajaran matematika, dengan merujuk pada rata-rata skor responden, yang kemudian dikelompokkan ke dalam kategori skor yang tercantum di tabel berikut.

**Tabel 1.** Interpretasi Skor Rata-rata

<b>Interval Skor</b>	<b>Kategori</b>
1,00 – 1,80	Sangat Rendah
1,81 – 2,60	Rendah
2,61 – 3,40	Sedang
3,41 – 4,20	Tinggi
4,21 – 5,00	Sangat Tinggi

Sementara itu, analisis inferensial dilakukan untuk menguji hubungan antara kedua variabel menggunakan uji Korelasi Pearson dengan taraf signifikansi 0,05. Sebelum uji korelasi dilakukan, data diuji terlebih dahulu melalui uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki distribusi yang normal. Sementara itu, uji linearitas digunakan untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat berlangsung secara linear atau searah. Setelah seluruh prasyarat terpenuhi, uji Korelasi Pearson digunakan untuk mengetahui arah, kekuatan, dan signifikansi hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan antusiasme belajar matematika.

Untuk mengetahui tingkat hubungan antar variabel, digunakan pedoman interpretasi koefisien Korelasi Pearson sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Interpretasi Koefisien Korelasi Pearson

Koefisien Korelasi ( $r$ )	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat Tinggi

(Ruseffendi, 1994 dalam Sundayana, 2025)

### C. Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis data yang telah dilakukan, diawali dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan kecenderungan data pada masing-masing variabel, yaitu persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz dan antusiasme belajar matematika.

**Tabel 3.** Hasil Uji Analisis Deskriptif Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Quizizz.

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Quizizz	28	2,59	4,53	3,54	0,63

Hasil analisis deskriptif pada **Tabel 3** menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz berada pada kategori tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan secara umum siswa memberikan penilaian positif terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran matematika. Persepsi positif tersebut mengindikasikan bahwa Quizizz dinilai mudah digunakan, memberikan manfaat dalam mendukung proses belajar, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional.

Jika ditinjau berdasarkan kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM), persepsi positif siswa terhadap Quizizz dapat dipengaruhi oleh dua aspek utama, yaitu kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan media dalam pembelajaran. Kemudahan akses, tampilan interaktif, serta sistem umpan balik langsung memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih responsif dan tidak monoton. Selain itu, unsur gamifikasi yang terdapat pada Quizizz, seperti skor, papan peringkat, dan tantangan waktu, turut memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa cenderung menerima penggunaan media tersebut secara positif (Ayumi, 2024; Luo, 2024).

Sejalan dengan penelitian (Muchuwani et al., 2025) menunjukkan penggunaan media pembelajaran Quizizz pada proses pembelajaran matematika mendorong peningkatan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif. Sehingga, tingginya persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital berpotensi menjadi sarana yang efektif dalam menciptakan suasana belajar matematika yang lebih menarik serta adaptif terhadap kebutuhan siswa.

**Tabel 4.** Hasil Uji Analisis Deskriptif Antusiasme Belajar Matematika

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Antusiasme Belajar	28	2,59	3,56	3,06	0,25

Hasil analisis deskriptif pada **Tabel 4** antusiasme belajar matematika siswa berada pada kategori sedang. Kondisi tersebut menunjukkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika sudah terlihat, namun belum berada pada tingkat yang optimal. Dengan kata lain, siswa telah menunjukkan perhatian, minat, partisipasi, dan ketekunan dalam belajar, tetapi intensitas keterlibatan tersebut masih perlu ditingkatkan.

Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor internal siswa maupun faktor lingkungan belajar. Penggunaan media pembelajaran Quizizz sebagai media pembelajaran memang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, namun antusiasme belajar tidak hanya dipengaruhi oleh media

yang digunakan. Faktor lain seperti motivasi intrinsik, kesiapan belajar, strategi mengajar guru, lingkungan kelas, serta tingkat kesulitan materi matematika juga turut mempengaruhi keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran.

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media digital yang menarik belum tentu secara langsung mampu membentuk antusiasme belajar pada tingkat yang tinggi apabila tidak diimbangi dengan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran Quizizz akan lebih optimal apabila dipadukan dengan strategi pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mendorong aktivitas berpikir siswa secara aktif (Fredricks et al., 2016; Maryati, 2018). Dengan kata lain, penggunaan media seperti Quizizz perlu diimbangi dengan pendekatan pembelajaran yang lebih komprehensif agar dapat meningkatkan antusiasme belajar secara optimal.

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas

Variabel	Nilai Sig.	$\alpha = 0,05$
Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Quizizz	0,07	0,05
Antusiasme Belajar	0,80	0,05

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji linearitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$ , sehingga diperoleh kesimpulan bahwa data berdistribusi normal.

**Tabel 6.** Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig. Deviation from Linearity	$\alpha = 0,05$
Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Quizizz	0,35	0,05
Antusiasme Belajar	0,42	0,05

Selanjutnya, hasil uji linearitas dengan nilai signifikansi  $> 0,05$ . Hasil tersebut menegaskan adanya hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan antusiasme belajar matematika bersifat linear. Dengan terpenuhinya kedua prasyarat tersebut, analisis hubungan antar variabel dapat dilanjutkan menggunakan uji Korelasi Pearson sebagai uji parametrik.

**Tabel 7.** Hasil Uji Korelasi Pearson

Variabel	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)
Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Quizizz Antusiasme Belajar	0,48	0,009

Hasil uji Korelasi Pearson pada **Tabel 7** koefisien korelasi sebesar  $r = 0,48$  dengan nilai signifikansi  $0,009$  ( $p < 0,05$ ). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan antusiasme belajar matematika. Korelasi positif menunjukkan semakin baik persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz, maka kecenderungan antusiasme belajar matematika siswa juga semakin meningkat.

Berdasarkan nilai koefisien korelasi, hubungan antara kedua variabel berada pada kategori sedang. Hal tersebut menyatakan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz memiliki kontribusi terhadap antusiasme belajar matematika, meskipun bukan menjadi satu-satunya faktor yang mempengaruhi. Dalam penelitian pendidikan, nilai korelasi pada kisaran sedang justru lebih realistis karena perilaku belajar dipengaruhi oleh berbagai variabel lain seperti motivasi intrinsik, metode pengajaran, dan lingkungan belajar (Jones & Barnett, 2025).

Signifikansi statistik ( $p < 0,05$ ) menunjukkan bahwa hubungan yang ditemukan bukan terjadi secara kebetulan, melainkan memiliki dasar empiris yang kuat. Dalam analisis statistik modern, pelaporan nilai signifikansi bersama dengan koefisien korelasi merupakan standar penting untuk memastikan validitas hasil penelitian (Prananto et al., 2025). Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa

persepsi siswa yang semakin baik terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz akan berpengaruh pada peningkatan antusiasme belajar.

Hal ini memperkuat pandangan bahwa persepsi positif terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat berkontribusi dalam membangun keterlibatan belajar siswa. Dalam teori *Technology Acceptance Model* (TAM), (Luo, 2024) menyatakan bahwa persepsi terhadap kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan teknologi dapat mempengaruhi sikap serta penerimaan pengguna terhadap teknologi tersebut. Ketika siswa merasa media pembelajaran mudah diakses, menarik, dan berguna untuk memahami materi, mereka biasanya lebih termotivasi dan berkontribusi dengan lebih aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran Quizizz yang menerapkan unsur gamifikasi, seperti pemberian skor, papan peringkat, juga respon langsung, mampu berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi siswa karena menghadirkan suasana belajar yang interaktif juga menyenangkan (Hidayati, 2021; Sailer & Homner, 2020). Kondisi tersebut dapat meningkatkan *student engagement* dan pengalaman belajar positif siswa (Agmini et al., 2025). Penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berpengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Batubara et al., 2025). Dengan demikian, persepsi positif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan antusiasme belajar matematika.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya memperhatikan aspek afektif siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya antusiasme belajar, sebagai salah satu faktor yang mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, persepsi siswa terhadap media pembelajaran digital berdampak pada kenyamanan, ketertarikan, serta keterlibatan siswa dalam belajar. Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi hadir sebagai salah satu alternatif yang mampu membentuk kesan yang lebih menarik bagi siswa.

Dari hasil penelitian, diketahui bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz berada pada kategori tinggi. Sementara itu, antusiasme belajar matematika berada pada kategori sedang. Hasil analisis menunjukkan

adanya hubungan positif dan signifikan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan antusiasme belajar matematika. Hal ini membuktikan bahwa persepsi positif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz berkontribusi dalam mendorong keterlibatan dan antusiasme belajar matematika. Penggunaan Quizizz memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, namun perlu diimbangi dengan strategi pembelajaran yang tepat agar potensinya dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa dapat dimaksimalkan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Jumlah sampel penelitian relatif kecil dan hanya melibatkan satu sekolah, sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Penelitian ini hanya menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional sehingga belum mampu menggali secara mendalam faktor-faktor lain yang mempengaruhi antusiasme belajar matematika siswa. Selain itu, variabel yang diteliti masih terbatas pada persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz, sementara faktor lain seperti motivasi intrinsik, strategi pembelajaran guru, dan lingkungan belajar belum dianalisis secara lebih lanjut.

Dengan demikian, penelitian mendatang dapat mengeksplorasi faktor-faktor lain yang turut mempengaruhi antusiasme belajar matematika sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai partisipasi siswa dalam pembelajaran.

### **Daftar Pustaka**

- Agmini, E., Baco, A., Ramadiani, R., Studi, P., Manajemen, M., Mulawarman, U., Model, T. A., Pembelajaran, M., & Dasar, S. (2025). *Analysis of the Quality of Quizizz Learning Media Usage for Students Using the Technology Acceptance Model (TAM) Method : A Case Study at SDN 014 Sangatta Utara*. 4(5), 162–168.
- Aisyah, A., Bilqis, S., & Astuti, W. (2025). *Jurnal Pendidikan Matematika*. 16(2), 209–215.
- Ayumi, N. M. (2024). Literature Review on the Quizizz Platform as a Mathematics Learning Media at the Middle School/Equivalent Level in Indonesia. *JMEA : Journal of Mathematics Education and Application*, 3(3), 93–99. <https://doi.org/10.30596/jmea.v3i3.20546>
- 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.*

Batubara, A. F., Lubis, Y., Islam, U., & Sumatera, N. (2025). *TEACHER S ' PERCEPTION OF USING QUIZIZZ TO ENHANCE STUDENTS ' MOTIVATION IN LEARNING ENGLISH IN JUNIOR. 2, 244–258.*

Fredricks, J. A., Filsecker, M., & Lawson, M. A. (2016). Student engagement, Context, And adjustment: Addressing definitional, Measurement, And methodological issues. *Learning and Instruction, 43, 1–4.* <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2016.02.002>

Haegele, J. A., Hodge, S. R., & Shapiro, D. R. (2020). Routledge handbook of adapted physical education. *Routledge Handbook of Adapted Physical Education, 55(1), 1–497.* <https://doi.org/10.4324/9780429052675>

Hidayati, I. D. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. 4(2), 251–257.*

Jones, L., & Barnett, A. (2025). *Linear regression reporting practices meta-research study. 1–23.* <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0305150>

Luo, Z. (2024). Factors contributing to teachers' acceptance intention to gamified EFL tools: a scale development study. In *Educational Technology Research and Development* (Vol. 72, Issue 2). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10249-6>

Maryati, I. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PADA MATERI POLA BILANGAN DI KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Mosharafa, 7, 63–74.*

Muchuwani, T., Jojo, Z., & Kariyana, I. (2025). Enhancing Mathematics Instruction through Quizizz: A Systematic Literature Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 24(10), 106–124.* <https://doi.org/10.26803/ijlter.24.10.5>

Prananto, K., Cahyadi, S., Lubis, F. Y., & Hinduan, Z. R. (2025). Perceived teacher support and student engagement among higher education students – a systematic literature review. *BMC Psychology.* <https://doi.org/10.1186/s40359-025-02412-w>

Pratiwi, D., Salmawati, & Kaharuddin, A. (2025). Analysis of Students ' Learning Interest in Mathematics on Integer Numbers Material Using the Quizizz Application. *EduTransform (Multidisciplinary International Journal), 1(1), 1–12.*

Rulismi, D., Sahil, A., & Dali, Z. (2024). Effectiveness of the Use of Quizizz Media on Students' Learning Interest. *Futurity Education, 4, 245–262.* <https://doi.org/10.57125/fed.2024.06.25.13>

Sailer, M., & Homner, L. (2020). *The Gamification of Learning : a Meta-analysis.*

77–112.

Sari, P. P., & Kusuma, J. W. (2024). *Application Of Quizizz-Assisted Gamification Model to Students ' Mathematical Communication Skills and Learning Motivation*. 11(2), 257–268.

Sundayana, R. (2025). *Statistika Penelitian Pendidikan* (Edisi ke-2). Alfabeta.

Tian, L., Liu, L., & Shan, N. (2018). Parent-child relationships and resilience among Chinese adolescents: The mediating role of self-esteem. *Frontiers in Psychology*, 9(JUN), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01030>

Trisni, Z., Putri, R., & Jakarta, U. N. (2026). *Mengasah Kemampuan Berpikir Matematis sebagai Salah Satu Kemampuan dalam Pembelajaran Abad-21*. 4(01), 36–44.