



## Aplikasi Quizizz Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SD Muhammadiyah 18 Surabaya di Era Pandemi Covid-19

<sup>1</sup>Febriyah Puji Indah Rahmawati, <sup>2</sup>Kunti Dian Ayu Afiani, <sup>3</sup>Meirza Nanda Faradita

<sup>123</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surabaya

<sup>1</sup>[febriyah.puji.indah-2019@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:febriyah.puji.indah-2019@fkip.um-surabaya.ac.id), <sup>2</sup>[kuntidianayu@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:kuntidianayu@fkip.um-surabaya.ac.id),

<sup>3</sup>[meirzananda@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:meirzananda@fkip.um-surabaya.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pertumbuhan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika (2) mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan soal penilaian harian melalui aplikasi *quizizz*. Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi yang mudah diakses bisa melalui *Handphone* maupun laptop. Aplikasi *quizizz* dapat menambah ilmu pengetahuan dan juga dalam proses pembelajaran ini siswa tidak akan jenuh karena bisa belajar sambil bermain. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Respondennya adalah siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Data didapatkan melalui seperti; (1) kuisisioner respon peserta didik terhadap minat peserta didik dalam kemudahan mengakses aplikasi *quizizz*, 2) ketercapaian tujuan pembelajaran melalui aplikasi *quizizz*, 3) ketersediaan fasilitas dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*. Hasil penelitian ini adalah minat siswa terhadap pembelajaran daring melalui aplikasi *quizizz* sangatlah baik dengan persentase 94% dan pemahaman materi pada pelajaran matematika sudah baik yaitu sebesar 86,6%. Sedangkan perangkat atau fasilitas yang digunakan untuk pembelajaran daring seperti *smartphone*, laptop, kuota internet atau wifi juga sudah baik yaitu sebesar 80,59%. Minat siswa dalam penggunaan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran matematika berjalan efektif. Kesimpulannya bahwa pembelajaran melalui aplikasi *quizizz* dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

**Kata kunci:** Aplikasi *quizizz*, minat belajar siswa, pandemi covid-19

### Abstract

*This study aims to (1) describe the growth of students' learning interest in mathematics learning (2) knowing the students' learning outcomes after applying daily assessment questions through quizizz application. Quizizz application is an application that is easy to access can mealalui Mobile or laptop. Quizizz application can add science and also in this learning process students will not be saturated because they can learn while playing. This type of research is qualitative research. The respondents were grade 2 students at SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Data obtained through such as; (1) quizzes of learners' response to the interest of learners in the ease of accessing quizizz applications, 2) the reach of learning objectives through quizizz applications, 3) the availability of facilities in learning using quizizz applications. The result of this study is that students' interest in online learning through quizizz application is very good with a percentage of 94% and the understanding of materials in math lessons has been good at 86.6%. While the device or facilities used for online learning such as smartphones, laptops, internet quota or wifi are also good at 80,59%. Students' interest in using quizizz apps on math learning is effective. The conclusion is that learning through quizizz application can foster students' learning interest.*

**Key words:** Quizizz application, student learning interests, covid-19 pandemic

## A. PENDAHULUAN

Minat belajar siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 18 pada pembelajaran matematika di era pandemi *covid-19* sangat menurun, apalagi mereka diharuskan belajar melalui daring. Pembelajaran daring merupakan hal baru bagi siswa semula pembelajaran dilakukan dengan tatap muka kini harus dalam jaringan. Banyak sekali siswa yang tidak terbiasa, mengeluh bosan dan kurang menarik menurut mereka dengan pembelajaran melalui daring, sehingga berdampak pada saat pembelajaran daring sedikit siswa yang mengikuti dan mengerjakan soal yang telah diberikan. Pada dasarnya anak pada usia tersebut mereka cenderung lebih senang bermain. Apabila pada pembelajaran matematika disampaikan dengan cara bermain akan lebih mengena dan bermakna bagi anak-anak.

Menurut Afiani dan Putra, bahwa pemberian pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa adalah kewajiban guru, oleh karena itu guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai latihan soal bagi siswa. Belajar sambil bermain dalam aplikasi *quizizz* pada *smartphone* maupun laptop merupakan cara yang terbaik untuk melahirkan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak.<sup>1</sup> Penggunaan aplikasi *quizizz* adalah program digital yang interaktif dapat mempermudah peserta didik untuk menguasai sesuatu pada program tersebut. Selain itu, aplikasi *quizizz* merupakan pembelajaran yang inovatif yang dapat dikreasikan oleh guru dan dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran. Aplikasi *quizizz* ini juga terdapat kelebihan seperti unsur multimedia berupa desain huruf, animasi gambar yang bergerak, gambar yang berwarna-warni, suara, ada umpan balik ketika menjawab benar atau salah dan terdapat *leaderboard*.<sup>2</sup> Pada *leaderboard* peserta didik dapat melihat nilai hasil teman, kecepatan waktu menjawab dan posisinya dalam kuis yang dapat memicu kompetisi bagi peserta didik. Namun aplikasi *quizizz* juga mempunyai kekurangan seperti cepat dan lambatnya waktu pengerjaan berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapat siswa. Aplikasi *quizizz* ini juga membutuhkan koneksi internet yang stabil.

Nasution menjelaskan, bahwa minat belajar atau ketekunan anak terhadap suatu pelajaran. Anak akan tekun belajar jika anak memiliki minat belajar terhadap pelajaran tersebut. Bila suatu pelajaran tidak diminati seseorang maka ia akan cepat bosan dan segera beralih ke hal yang lain, terlebih bila anak tersebut mengalami kesulitan. Kebalikannya, apabila pelajaran diminati karena mendapatkan nilai yang memuaskan, ia condong untuk meluangkan waktunya pada pelajaran tersebut.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> K. D. A. Afiani and D. A. Putra, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas III SD Melalui Pembelajaran Berbasis Pengajuan Masalah. ELSE (Elementary School Education Journal)," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* Vol.01 No. (2017).

<sup>2</sup> Kurniawan and Huda, "Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD," *Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter* Vol. 03, N (2021).

<sup>3</sup> S Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 46.

Minat merupakan keinginan yang besar terhadap sesuatu yang dimiliki setiap individu. Minat yang kuat dapat menumbuhkan usaha yang sungguh-sungguh dalam menghadapi berbagai rintangan. Apabila peserta didik mempunyai minat belajar yang tinggi terhadap pelajaran matematika maka siswa akan belajar secara mendalam untuk memahami materi tersebut, siswapun akan cepat mengerti serta mengingatnya dan mencapai hasil belajar yang baik

Minat berpengaruh besar terhadap belajar, sehingga minat belajar dapat dikembangkan karena dengan belajar anak mendapatkan ilmu pengetahuan dan dapat meraih masa depan yang cemerlang dalam kehidupannya, misalnya kemampuan membaca, menghitung, menulis, keterampilan kesenian, bersosialisasi, berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal dan masih banyak lagi maka bermanfaat untuk membantu di kehidupan mendatang.<sup>4</sup>

Minat yang dimiliki anak akan menunjang kemampuannya untuk mendapatkan minat pada suatu hal. Minat memberikan dampak yang besar terhadap proses belajar. Minat juga dapat tumbuh melalui proses belajar, melalui proses belajar kita mendapatkan banyak kemampuan yang dapat menunjang kehidupan kita supaya lebih baik lagi. Menurut Faradita, minat belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.<sup>5</sup> Minat belajar anak menunjukkan adanya dorongan untuk berupaya mendapat manfaat seperti yang diinginkannya. Minat belajar nantinya akan memberikan kita manfaat untuk mencukupi kebutuhan kita, baik secara jasmani maupun secara rohani.

Nasution menjelaskan, bahwa matematika berasal dari Bahasa Sanskerta yaitu "medha" atau "widya" yang artinya kepandaian, ketahuan, dan intelegensi.<sup>6</sup> Maka dapat dipahami bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari bagaimana proses berpikir secara rasional dalam memperoleh konsep. Pembelajaran matematika yang sesuai dengan anak Sekolah Dasar adalah melalui tahapan konkret, baru setelah itu menalar. Namun di tengah kondisi pandemi *covid-19* ini tidak memungkinkan untuk guru menjelaskan langsung secara tatap muka. Dalam hal ini aplikasi *quizizz* sangat membantu dalam pembelajaran matematika.<sup>7</sup>

Pandemi *covid-19* sangatlah berdampak pada pendidikan, terutama pada pendidikan anak Sekolah Dasar. Berdasarkan kondisi tersebut, Kemendikbud mengeluarkan SE No. 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang pembelajaran yang harus dilakukan di rumah atau pembelajaran daring guna memutus

---

<sup>4</sup> Dani Fimansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," *JUDIKA (Jurnal Pendidikan UNSIKA)* Vol. 3 No. (2015).

<sup>5</sup>Meirza Nanda Faradita, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 2b (2018).

<sup>6</sup> Isrok'atun and Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 3.

<sup>7</sup> Isrok'atun and Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*.

rantai penyebaran *covid-19*.<sup>8</sup> Pemberlakuan kebijakan *physical distancing* yang kemudian menjadi dasar pelaksanaan belajar dari rumah. Pembelajaran daring saat *pandemic covid-19* yang harus dilaksanakan oleh semua jenjang pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA, sampai dengan Perguruan tinggi dapat berpengaruh terhadap pola pendidikan. Maka dari itu guru Sekolah Dasar harus memanfaatkan teknologi informasi yang berlaku. Penulis bermaksud meneliti masalah tersebut, memfokuskan pada Aplikasi *quizizz* yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk mengetahui lebih jauh pengaruh belajar di rumah pada masa pandemi *covid-19*. Di mana selama pandemi *covid-19* ini siswa dan guru tidak bisa belajar dengan tatap muka dan diharuskan belajar melalui daring. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui aplikasi *quizizz* dan mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah diterapkan soal penilaian harian melalui aplikasi *quizizz*.

## B. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian bisa meliputi analisis, arsitektur, metode yang dipakai untuk menyelesaikan masalah, implementasi. Bagian ini menjelaskan secara rinci tentang penelitian yang dilakukan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik kuisioner.<sup>9</sup> Peneliti di sini menggunakan angket secara *online* dalam format *google form* dengan *link* <https://forms.gle/yqAQqqUkfkYMRVRA9>. Responden yang diambil adalah siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 18 Surabaya dari tiga kelas yaitu kelas 2 Butterfly (28 siswa), kelas 2 Camel (28 siswa), dan kelas 2 Eagle (28 siswa) dengan jumlah total sebanyak 84 anak. Angket tersebut diberikan kepada siswa yang melakukan pembelajaran matematika. Angket yang diberikan terdiri dari 15 pertanyaan dengan opsi jawaban setuju dan tidak setuju. Adapun indikator dari angket tersebut terdiri dari tiga indikator yakni sebagai berikut; 1) minat peserta didik dalam kemudahan mengakses aplikasi *quizizz*, 2) ketercapaian tujuan pembelajaran melalui aplikasi *quizizz*, 3) ketersediaan fasilitas dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*.

Teknik pengumpulan data dengan pendekatan kualitatif menggunakan metode wawancara dengan angket kuisioner melalui *google form* dan soal melalui aplikasi *quizizz*. Kuisioner berguna untuk mengetahui respon siswa melalui aplikasi *quizizz* pada pembelajaran matematika dengan menggunakan pertanyaan untuk dinilai dan diselaraskan dengan perasaan yang mereka hadapi pada masa pandemi *covid-19*. Soal penilaian harian yang diberikan melalui aplikasi *quizizz* berguna untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah dipelajari. Untuk mendapatkan data hasil belajar pembelajaran matematika pada siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 18

---

<sup>8</sup> Surat Edaran Mendikbud: Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19 No. 36952/MPK.A/HK/2020.

<sup>9</sup> Rukaesih A. Maolani and Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

yakni kelas 2 Butterfly, 2 Camel, dan 2 Eagle melalui aplikasi *quizizz* dengan link <https://quizizz.com/join?gc=09515172>

**C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan aplikasi *quizizz* yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran matematika melalui beberapa pertanyaan dengan menggunakan angket kuisisioner yang dapat diisi oleh siswa berguna untuk mengukur mengetahui seberapa minat siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *quizizz*. Berikut data yang telah diperoleh kemudian dianalisis selanjutnya dideskripsikan. Adapun hasil analisis tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Angket Minat Siswa terhadap Indikator yang Pertama**

Indikator 1	Persentase (%)			
	SS	S	KS	TS
Saya sangat senang dengan pembelajaran melalui aplikasi <i>quizizz</i>	35.7	58.3	4.5	1.5
Saya lebih mudah menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> dalam pembelajaran daring				
Mengerjakan soal melalui aplikasi <i>quizizz</i> sangat menyenangkan				
Mengerjakan soal melalui aplikasi <i>quizizz</i> menjadi lebih mudah				
Saya senang bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan melalui aplikasi <i>quizizz</i>				

Pada indikator yang pertama ini rata-rata siswa sangat senang dengan pembelajaran melalui aplikasi *quizizz* karena menurut mereka sangat menyenangkan dan mengerjakannya menjadi lebih mudah.

**Tabel 2. Hasil Angket Minat Siswa terhadap Indikator yang Kedua**

Indikator 2	Persentase (%)			
	SS	S	KS	TS
Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> membantu saya dalam memahami materi pembelajaran matematika	17.8	68.8	9.52	3.8
Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> membantu saya dalam memahami soal matematika				
Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> dapat meningkatkan motivasi belajar saya				
Mengerjakan soal menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> membantu saya mengingat materi yang telah disampaikan				
Mengerjakan soal menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> menambah pengetahuan saya terkait materi yang telah disampaikan				

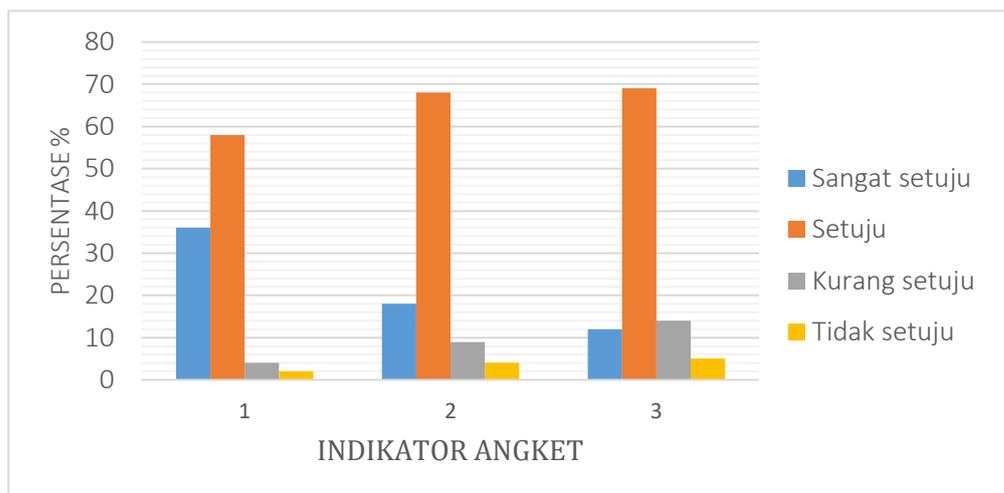
Pada indikator yang kedua rata-rata siswa menjawab bahwa aplikasi *quizizz* ini dapat membantu mereka dalam memahami pembelajaran matematika, siswa juga menjadi

termotivasi untuk belajar lebih giat lagi, dan aplikasi *quizizz* ini dapat menambah pengetahuan siswa terkait dengan materi yang telah disampaikan.

**Tabel 3. Hasil Angket Minat Siswa terhadap Indikator yang Ketiga**

Indikator 3	Persentase (%)			
	SS	S	KS	TS
Saya bisa menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> melalui <i>smartphone</i> atau laptop	11.6	69,28	14.37	4.84
Saya mempunyai <i>smartphone</i> dan laptop di rumah untuk pembelajaran daring				
Saya berlangganan kuota internet atau wifi tiap bulannya				
Jaringan internet dirumah saya stabil				
Di rumah saya jarang sekali ada pemadaman listrik				

Pada indikator ketiga rata-rata siswa menjawab mempunyai HP maupun laptop sehingga pembelajaran melalui aplikasi *quizizz* ini bisa dilakukan tanpa ada hambatan tidak mempunyai *smartphone* atau laptop. Selain itu, kebanyakan dari mereka juga tidak keberatan berlangganan kuota internet atau wifi setiap bulannya. Dan untuk jaringan internet sedikit ada hambatan terkadang jaringan internet yang tidak stabil. Tetapi untuk pemadaman listrik jarang terjadi.



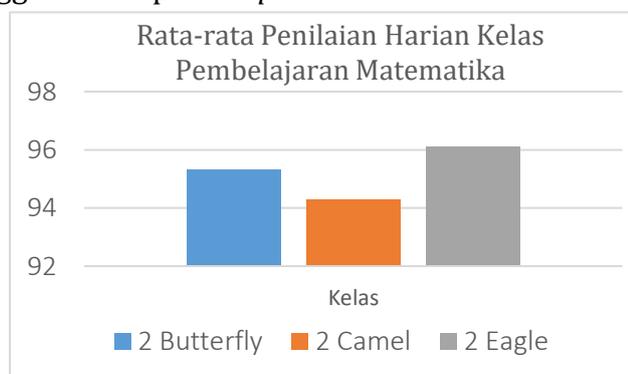
**Grafik 1. Minat Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Quizizz**

Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa indikator pertama yakni minat siswa terhadap pembelajaran daring melalui aplikasi *quizizz* sangatlah baik dengan persentase 94% dan indikator kedua yakni pemahaman materi pada pelajaran matematika sudah baik yaitu sebesar 86,6% Sedangkan indikator ketiga yakni alat yang digunakan untuk pembelajaran daring seperti *smartphone*, laptop, kuota internet atau wifi sudah baik juga yaitu sebesar 80,59%. Dari ketiga indikator tersebut mendapatkan respon sangat positif dari siswa terhadap pembelajaran daring melalui aplikasi *quizizz* di mana pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* atau laptop yang mereka punya dan juga harus berlangganan kuota internet setiap bulannya.

Wawancara terbuka dilaksanakan untuk mengkonfirmasi pertanyaan yang telah dijawab oleh siswa melalui format *google form*. Adapun hasil dari wawancara tersebut

dapat memperkuat data. Data respon siswa terhadap minat dalam menggunakan aplikasi *quizizz* melewati tahap proses wawancara. Proses wawancara dilaksanakan pada saat pembelajaran melalui *zoom* atau *googlemeet*. Berikut hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti:

Saat peneliti bertanya “Apakah pembelajaran melalui aplikasi *quizizz* sangat menyenangkan? Berikan alasan!”. Peserta didik menjawab “senang” alasannya karena belajarnya sambil bermain jadi main game. Pertanyaan selanjutnya yaitu: “Apakah lebih mudah menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran daring? Berikan alasan!”. Peserta didik menjawab “iya” karena hanya mengklik *link* yang sudah diberikan ustadzah kemudian menulis nama, absen, dan kelas kemudian menjawab pertanyaan. Pertanyaan selanjutnya “Apakah mengerjakan soal melalui aplikasi *quizizz* sangat menyenangkan? Berikan alasan!”. Peserta didik menjawab “sangat menyenangkan” karena ada gambar animasi yang bergerak, ada suara, ada point, dan ada rankingnya membuatku tidak bosan saat mengerjakan soal. Pertanyaan berikutnya “Apakah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* membantu saya dalam memahami materi pembelajaran matematika? Berikan alasan!”. Peserta didik menjawab “iya” karena soalnya tertera jelas ada variasi gambar dan warna-warna yang bisa membuatku bersemangat untuk belajar. Pertanyaan berikutnya “Apakah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar saya? Berikan alasan!”. Peserta didik menjawab “iya” karena ada rankingnya membuat saya terpacu untuk belajar matematika lebih tekun dan bersungguh-sungguh lagi, supaya rankingku bisa di atas teman-temanku. Pertanyaan selanjutnya “Apakah kalian mempunyai *smartphone* atau laptop di rumah untuk pembelajaran daring?”. Peserta didik menjawab “iya” aku mempunyai keduanya jadi kadang aku menggunakan *smartphone*, kadang menggunakan laptop. Pertanyaan berikutnya “Apakah berlangganan kuota internet atau wifi tiap bulannya?”. “iya” mamaku berlangganan setiap bulannya. Pertanyaan terakhir “Apakah jaringan internet di rumah kalian stabil?”. Peserta didik menjawab tergantung jaringannya kadang stabil kadang tidak tapi kebanyakan stabil kok ustadz. Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa mereka sangat senang dan bersemangat apalagi dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*.



**Grafik 2. Hasil Penilaian Harian Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Quizizz**

Berdasarkan grafik di atas diperoleh hasil rata-rata penilaian harian siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 18 Surabaya dari ketiga kelas yang ada di atas kriteria ketuntasan materi (KKM) sekolah yakni sebesar 82. Kelas 2 Eagle memiliki rata-rata nilai kelas tertinggi dengan hasil yang sangat tinggi sekali sedangkan kelas 2 Butterfly mendapatkan nilai yang tinggi di bawah nilai kelas Eagle dan kelas Camel dengan nilai yang cukup tinggi di bawah nilai kelas eagle dan butterfly. Tentunya ketiga kelas tersebut mendapatkan hasil nilai melebihi kriteria ketuntasan materi (KKM). Penggunaan soal melalui aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

#### **D. PENUTUP**

##### **Simpulan**

Berdasarkan data dan hasil yang diperoleh dapat diambil kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Minat siswa dengan indikator pertama terkait minat siswa terhadap pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *quizizz* sangat tinggi dan merasa bahwa pembelajaran dengan aplikasi *quizizz* sangat menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil bermain ketika menjawab soal pun tidak membosankan/monoton di mana pada aplikasi *quizizz* terdapat gambar animasi yang bergerak, berwarna-warni dan selain itu aplikasi *quizizz* mudah digunakan serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Selanjutnya indikator kedua terkait ketercapaian tujuan pembelajaran melalui aplikasi *quizizz* yang dapat membuat siswa termotivasi dan bersemangat ketika menjawab soal karena terdapat ranking dimana siswa yang nilainya pernah di bawah temannya kemudian mereka terpacu untuk lebih giat lagi belajarnya sehingga mendapatkan nilai di atas temannya. Berikutnya untuk indikator yang ketiga ketersediaan fasilitas dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*. Untuk fasilitas cukup memadai karena siswa rata-rata mempunyai *smartphone* dan laptop hanya saja kadang ada kendala jaringan internet yang tidak stabil.
2. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *quizizz* untuk pembelajaran matematika sudah sangat baik dengan hasil melampaui dari kriteria ketuntasan materi (KKM) dengan rata-rata nilai perkelas sekitar 95. Sehingga dapat disimpulkan siswa kelas 2 sudah memahami materi pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *quizizz*.

##### **Saran**

Saran dari peneliti dengan adanya aplikasi *quizizz* ini peneliti berharap dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran daring. Selain itu diharapkan pula dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Aplikasi *quizizz* ini juga menggunakan jaringan internet yang stabil. Oleh sebab itu, peneliti tidak menyarankan kepada sekolah maupun siswa yang berada di daerah pelosok desa dengan jangkauan internet yang tidak stabil.

**E. DAFTAR PUSTAKA**

- Afiani, K. D. A., and D. A. Putra. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas III SD Melalui Pembelajaran Berbasis Pengajuan Masalah. *ELSE (Elementary School Education Journal)*." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* Vol.01 No. (2017).
- Faradita, Meirza Nanda. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 2b (2018).
- Fimansyah, Dani. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika." *JUDIKA (Jurnal Pendidikan UNSIKA)* Vol. 3 No. (2015).
- Isrok'atun, and Amelia Rosmala. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Kurniawan, and Huda. "Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD." *Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter* Vol. 03, N (2021).
- Maolani, Rukaesih A., and Ucu Cahyana. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Nasution, S. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Surat Edaran Mendikbud: Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19 No. 36952/MPK.A/HK/2020, issued 2020.