PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INTERACTIVE QUIZ-BASED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGRI 4 PANGKAJENE

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada

Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa

HAMSINA

921842020029

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

STKIP ANDI MATAPPA

2025

I

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

LEMBAR PENGESAHAN

Judul	:	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INTERACTIVE QUIZ – BASED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGRI 4 PANGKAJENE
Atas Nama Saudari	:	
Nama	:	Hamsina
NIM	:	921842020029
Program Studi	:	Pendidikan Matematika

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian skripsi:

Pangkajene, 20 September 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Rahmat Kamaruddin. S.Pd.,M.Pd	**Andi Yunarni Yusri. S.Pd.,M.Pd**

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
A.Zam Immawan Alam. S.H.,M.H	**Dr.Ahmad Budi Sutrsno. M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Diketahui oleh

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., M.H.

Dengan susunan panitia ujian sebagai berikut:

Ketua	:	Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Sekretaris	:	Andi Yunarni Yusri, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji	:	1. Nuramaliyah Ramadhany, S.Pd., M.Pd.	(.....)
		2. Ir. Herman Alimuddin, S.Pd., M.M	(.....)
Pembimbing	:	1. Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd.	(.....)
		2. Andi Yunarni Yusri, S.Pd., M.Pd.	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Hamsina
NPM	:	921842020029
Program Studi	:	Pendidikan Matematika
Judul Skripsi	:	Pengaruh Model Pembelajaran *Interactive Quiz Based – Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negri 4 Pangkajene

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala suatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan sesuai ketentuan berlaku.

Pangkajene, 17 September 2025

Yang membuat Pernyataan

HAMSINA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

MOTTO

“Tidak perlu berkucil hati atas pencapaian orang lain, teruslah bergerak sampai apa yang kamu harapkan bisa terwujudkan”

“FATUM BRUTUM AMOR FATI”

PERSEMBAHAN

Untuk Daeku tersayang, **Baharuddin**

Lelaki sederhana yang tak pernah banyak berkata, namun dari setiap langkahnya yang lelah, aku belajar tentang arti tanggung jawab dan cinta tanpa suara. Ia tak pernah mengeluh, meski panas dan hujan ikut ia lalui, demi memastikan anaknya bisa terus belajar dan mengejar mimpi.

Dan untuk ibuku tercinta, **Hasna**

Sosok lembut yang selalu hadir dalam setiap pagi dengan doa dan senyuman. Yang setiap malam menyisipkan namaku dalam munajatnya, yang tak pernah tidur tenang sebelum tahu anaknya baik-baik saja. Dari tangannya yang setia menyiapkan segalanya dengan kasih, aku belajar tentang ketulusan yang tak mengenal pamrih.

Skripsi ini bukan sekedar hasil belajarku, tapi juga buah dari setiap doa kalian, setiap peluh, dan setiap pengorba nan yang tak terlihat. Semoga lembar-lembar ini bisa menjadi bukti kecil bahwa perjuangan Dae dan Ibu tidak pernah sia-sia.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

ABSTRAK

HAMSINA, 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Interactive Quiz-Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Pangkajene. Skripsi ini dibimbing oleh Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd. dan Andi Yunarni Yusri, S.Pd., M.Pd. Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa Pangkep.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Interactive Quiz-Based Learning* (IQBL) berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 4 Pangkajene pada materi statistika. Penelitian ini menggunakan desain *Pretest Posttest Control Group*. Sampel berjumlah 25 siswa kelas VIII-A yang dipilih secara *simple random sampling*. Hasil analisis menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 63,2 menjadi 82,4. Uji *paired sample t-test* menunjukkan signifikansi 0,000 < 0,05, dan uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan dari penerapan IQBL berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Interactive Quiz-Based Learning*, Quizizz, Hasil Belajar, Statistika.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

ABSTRACT

HAMSINA, 2025. *The Effect of the Interactive Quiz-Based Learning Model Assisted by the Quizizz Application on Mathematics Learning Outcomes of Eighth Grade Students at SMP Negeri 4 Pangkajene. Undergraduate Thesis. Supervised by* Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd. *and* Andi Yunarni Yusri, S.Pd., M.Pd. *Mathematics Education Study Program*, STKIP Andi Matappa Pangkep.

This study aims to determine the effect of the Interactive Quiz-Based Learning (IQBL) model assisted by the Quizizz application on students' mathematics learning outcomes in statistics material. The research employed an experimental method with a Pretest-Posttest Control Group Design. A total of 25 eighth-grade students from class VIII-A were selected using simple random sampling. The results showed an increase in the average score from 63.2 to 82,4.. The paired sample t-test yielded a significance value of 0.000 (< 0.05), and the Shapiro-Wilk normality test confirmed that the data were normally distributed. These findings indicate a significant and positive effect of the IQBL model assisted by Quizizz on students' mathematics learning outcomes.

Keywords: Interactive Quiz-Based Learning, Quizizz, Learning Outcomes, Statistics.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

PRAKATA

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi di lingkup STKIP Andi Mattappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hmbatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi peenulis, walau hanya berbekal kemampuan serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa
2. A. Zam Immawan Alam, SH., MH Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa
3. A. Aztri Fithrayanti, S.H., M.H Selaku Wakil Ketua II STKIP Andi Matappa.
4. Dr. Ahmad Budi SutrSno, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
5. Rahmat Kamaruddin. S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing I dan Andi Yunarni Yusri. S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berharga dengan penuh kesabaran, baik selama penulisan mengenyam pendidikan maupun saat penyusunan skripsi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

6. Nuramaliah Ramadhany, S.Pd.,M.Pd selaku penguji I dan Herman Alimuddin, S.Pd., M.M selaku penguji II.
7. Segenap Dosen dan Staff Akademik STKIP Andi Matappa yang dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis melaksanakan pendidikan.
8. Kepala Sekolah, guru matematika, serta siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 4 Pangkajene, yang telah memberikan kesempatan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
9. Kedua Orang Tua dan Keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan penulis. Semoga Allah Subhanahu Wataala senantiasa mengampuni dosa-dosanya dan melindungi serta melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
10. Untuk diri sendiri terimakasih telah berjuang sejauh ini.
11. Untuk Herlina terimakasih telah membersamai dan memberikan support dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini sehingga semua hambatan bisa terlewati dan berjalan dengan lancer.
12. Untuk Yani Bahrudin best friend gw yang di Bintang Kepulauan Riau thanks lu gak pernah bosan dengar keluhan gw.
13. Untuk Nur Wahida terimakasih utuk segala bantuannya dari awal semester hingga sekarang semoga hal-hal baik selalui membersamai
14. Untuk Zakinah Al Mukarramah terimakasih untuk bantuannya dan terimakasih selalu mengingatkan dalam hal kebaikan
15. Untuk Sri Wahyuni terimakasih untuk segala bantuannya, tumpangan di kost dan print yang di pake selama penyusunan skripsi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

16. Untuk Reski Armita terimakasih untuk kesediaan waktunya yang selalu sigap membantu.
17. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Matematika Angkatan 2021, atas kebersamaan, dukungan moral, dan kerja samanya selama masa studi hingga akhir penyusunan skripsi ini.
18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, tetapi telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya dengan tangan terbuka penulis mengharapkan adanya masukan berupa kritikan atau saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin

Pangkajene, 17 September 2025

HAMSINA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

DAFTAR ISI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL i
PENGESAHAN SKRIPSI ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv
MOTTO v
ABSTRAK vi
PRAKATA viii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian 8
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 28
B. Variabel Dan Desain Penelitian 28
C. Definisi Operasional Variabel 28
D. Lokasi Dan Waktu Penelitian 30
E. Populasi Dan Sampel 30
F. Instrumen Penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

G. Teknik Pengumpulan Data 31

H. Teknik Analisis Data 32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 34

A. Hasil Penelitian 35

B. Pembahasan 41

BAB V PENUTUP 41

A. Kesimpulsn 52

B. Saran 56

KEPUSTAKAAN 56

LAMPIRAN-LAMPIRAN 56

RIWAYAT HIDUP 58

61

BAB II KAJIAN PUSTAKA 10

A. Kajian Pustaka 10

B. Penelitian Relevan 22

C. Kerangka Pikir 25

D. Hipotesis Penelitian 27

BAB III METODE PENELITIAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Desain Penelitian Control Group Pre Test - Post Test	29
3.2	Populasi Peserta Didik Di SMPN 4 Pangkajene	31
3.3	Item Kategori Soal	34
3.4	Penskoran Item Angket	35
3.5	Kategori Persentase Skor Hasil Belajar	37
3.6	Kategori Persentase Hasil Respon Siswa	37
4.1	Deskripsi Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum Penerapan Model Pembelajaran *Interactive Quiz Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz	42
4.2	Kategori Persentase Skor Hasil Belajar Belajar Siswa Pada Tes Awal *(Pre Test)*	43
4.3	Deskripsi Skor Hasil Belajar Siswa Setelah Penerapan Model Pembelajaran *Interactive Quiz Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz	45
4.4	Kategori Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Pada Tes Akhir *(Post Test)*	46
4.5	Deskriptif Statistik Angket Respon Siswa	48
4.6	Kategori Persentase Hasil Respon Sisw	48
4.7	Analisis Uji Normalitas *Pre Test* Dan *Post Test*	50
4.8	Uji Paired Sample T Test	51

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	26
4.1	Diagram Hasil Belajar Siswa *(Pre Test)*	44
4.2	Diagram Hasil Belajar Siswa *(Post Test)*	46
4.3	Diagram Hasil Perbandingan *Pre Test* dan *Post Test*	47

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
Lampiran A Validasi Instrumen		**62**
a.	RPP	63
b.	Angket Respon Siswa	68
c.	Tes Hasil Belajar	70
Lampiran B Instrumen Penelitian		79
a.	RPP	80
b.	LKPD	109
c.	Rubrik Penilaian	135
d.	Lembar Observasi Kegiatan Siswa	138
e.	Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran	144
f.	Kisi-Kisi *Pre Test* dan *Post Test*	123
g.	Soal *Pre Test*	129
h.	Soal *Post Test*	134
i.	Angket Respon Siswa	138
Lampiran C Hasil Penelitian		**164**
a.	Nilai Siswa	165
b.	Angket Respon Siswa	168
c.	Observasi Kegiatan Siswa	170
d.	LKPD	176
e.	Daftar Hadir Siswa	182
f.	Tabulasi *Pre Test*	184
g.	Tabulasi *Post Test*	185
h.	Tabulasi Angket Respon Siswa	186
Lampiran D Analisis dan Data Hasil Penelitian		**188**
a.	Analisis Data Deskriptif	189
b.	Analisis Data Uji Normalitas	192
c.	Analisis Data Uji Paired Sample Tes	193

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

Lampiran E Persuratan **194**

a. Lembar Koreksian Proposal 195
b. Surat Keterangan Perbaikan Proposal 196
c. Validasi 197
d. Surat Izin Penelitian 201
e. Surat Keterangan Selesai Meneliti 202
f. Lembar Koreksian Hasil 203
g. Surat Keterangan Perbaikan Hasil 204
h. Matriks 205
i. Dokumentasi 207

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan sarana bagi manusia untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Di Indonesia, sistem pendidikan dikenali melalui tiga jalur: pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal merupakan kegiatan yang sistematis, berstruktur, bertingkat, dan berjenjang di mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) sampai dengan perguruan tinggi (PT), sedangkan pendidika nonformal merupakan mekanisme pemberi peluang bagi setiap orang untuk memperkaya ilmu pengetahuan melalui pembelajaran seumur hidup dan pendidikan informal (keluarga) merupakan individu mendapat pendidikan pertama di dalam lingkungan keluarga seperti diajarkan untuk bersopan santun, memiliki moral sifat yang terpuji, (Ahmad, 2024).

Setelah memahami pentingnya pendidikan di Indonesia, kita perlu menyoroti peran matematika sebagai salah satu komponen kunci dalam kurikulum pendidikan yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan, karena merupakan dasar bagi banyak bidang ilmu lainnya. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, terutama pada materi yang lebih kompleks seperti statistika. Carl Friedrich Gauss (2018) yang mengatakan *"Mathematics is the queen and servant of the sciences"* dapat diartikan bahwa matematika adalah ratu dari ilmu pengetahuan, yang berarti bahwa matematika memiliki peran yang sangat penting dan mendasar dalam semua bidang ilmu.

Menurut Bruner (2015), matematika adalah proses konstruksi pengetahuan yang aktif, di mana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman dan penemuan. Menurut Cobb (2017), matematika adalah proses sosial yang melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan teman sekelas dalam membangun pemahaman. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pembelajaran matematika di SMP bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, serta keterampilan numerik dan pemecahan masalah. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, terutama pada materi yang lebih kompleks seperti statistika. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

Meskipun penting, matematika sering dianggap sulit oleh banyak siswa, terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh PISA *(Programme for International Student Assessment)* pada tahun 2022, Indonesia menempati peringkat 68 dari 81 negara dalam hal kemampuan matematika. Hasil ini menunjukkan bahwa hanya 18% siswa Indonesia yang mencapai tingkat kemampuan dasar dalam matematika.

Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) juga menunjukkan bahwa pada tahun 2023, rata-rata nilai ujian nasional untuk mata pelajaran matematika di SMP hanya mencapai 51,76, jauh di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang umumnya ditetapkan di angka 75. Selain itu, survei oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2023 mengungkapkan bahwa 65% siswa SMP merasa kesulitan dalam memahami materi matematika, khususnya pada konsep statistika dan geometri.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran matematika di tingkat SMP adalah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang abstrak. Misalnya, dalam materi statistika, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami cara menghitung rata-rata, median, dan modus. Penelitian menunjukkan bahwa sekitar 65% siswa SMP merasa kesulitan dalam menerapkan konsep-konsep ini dalam situasi nyata. Selain itu, survei oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2023 mengungkapkan bahwa 65% guru matematika di SMP mengakui kesulitan dalam menerapkan metode pembelajaran yang menarik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

konsep dasar seperti pengumpulan data, penyajian data, pengukuran tendensi sentral (mean, median, dan modus), serta pengenalan pada distribusi frekuensi. Materi ini dipilih karena seringkali menjadi tantangan bagi siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dan memerlukan pemahaman yang baik terhadap data.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *interactive quiz based learning* terhadap hasil belajar siswa dalam materi statistika di SMPN 4 Pangkajene?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran *interactive quiz based learning* terhadap hasil belajar siswa dalam materi statistika di SMPN 4 Pangkajene.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur yang ada dalam bidang pendidikan matematika dan teknologi pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran aktif dan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang interaktif. Dengan model ini, siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi matematika menjadi lebih baik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan memahami model pengaruh pembelajaran *Interactive quiz based learning* berbantuan aplikasi Quizizz, guru dapat merancang strategi pengajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Sekolah dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk pelatihan guru dalam penggunaan teknologi pendidikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah pendekatan pendidikan yang menekankan pada pertukaran informasi dua arah antara pengajar dan peserta didik. Pembelajaran ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar dengan cara memberi mereka kesempatan untuk berinteraksi, berkolaborasi, berdiskusi, dan melakukan eksplorasi terhadap topik yang sedang dipelajari. Proses ini dapat melibatkan penggunaan teknologi digital, alat bantu visual, permainan pembelajaran, dan berbagai metode yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan yang memacu pemikiran kritis dan kreatif.

Laurillard, D. (2015), menekankan pentingnya interaksi dalam pembelajaran. Ia menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif melibatkan dialog antara siswa dan guru, serta antara siswa itu sendiri. Interaksi ini membantu siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan refleksi. Mayer, R. E. (2016) menambahkan bahwa pembelajaran interaktif yang melibatkan unsur multimedia dapat meningkatkan pemahaman siswa. Ia menekankan bahwa interaksi yang baik antara konten, siswa, dan instruktur dapat memperkuat proses belajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

Hattie dan Timperley (2017) menunjukkan bahwa umpan balik yang diberikan dalam konteks interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Mereka menekankan bahwa interaksi yang terjadi dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka. Selain itu Kirkpatrick dan Kirkpatrick (2016) menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dan materi pelajaran lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran yang bersifat pasif. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi, meningkatkan hasil belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran interaktif sangat penting dalam konteks pendidikan modern untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

2. Model Pembelajaran *Interactive Quiz Based Learning* (IQBL)

Interactive Quiz-Based Learning (IQBL) adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi kuis interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar. *Interactive Quiz Based Learning* (IQBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan kuis sebagai alat untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Model ini menggabungkan elemen permainan (gamifikasi) dengan elemen evaluasi yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Kuis interaktif ini seringkali digunakan dalam konteks pendidikan digital, dengan memanfaatkan platform seperti Quizizz untuk

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis (Wang, 2015).

Model pembelajaran IQBL atau pembelajaran interaktif berbasis kuis telah menjadi tren yang semakin populer dalam dunia pendidikan. Model ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kuis interaktif yang seringkali berbasis teknologi.

Menurut Wang (2015) dalam penelitiannya tentang penggunaan platform kuis digital, tahap pertama dalam penerapan IQBL adalah perencanaan yang matang dari konten materi yang akan diajarkan dan bagaimana kuis digunakan untuk meningkatkan pemahaman. Wang menekankan pentingnya guru untuk memilih topik yang relevan dan mengembangkan soal yang berkualitas. Setiap soal harus dapat mengukur pemahaman siswa terhadap konsep yang sedang dipelajari dan merangsang pemikiran kritis siswa.

Menurut Kusumawati dan Sari (2020), dalam penelitiannya ditemukan bahwa penggunaan aplikasi kuis interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika serta memperkuat pemahaman konsep melalui diskusi dan kolaborasi antar siswa. Hal ini sejalan dengan berbagai penelitian lain yang menunjukkan bahwa kuis interaktif berbasis teknologi seperti Quizizz mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

memberikan cara yang lebih interaktif dan menarik untuk menyampaikan materi.

7. Sari, D. (2020). "Efektivitas Model Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika." Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa.
8. Lestari, H. (2022). "Pengaruh Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi dan Prestasi Siswa." Jurnal Pendidikan Matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi dalam pembelajaran matematika secara signifikan meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Penelitian ini mengindikasikan bahwa gamifikasi, melalui penggunaan elemen seperti poin, lencana, dan tantangan, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

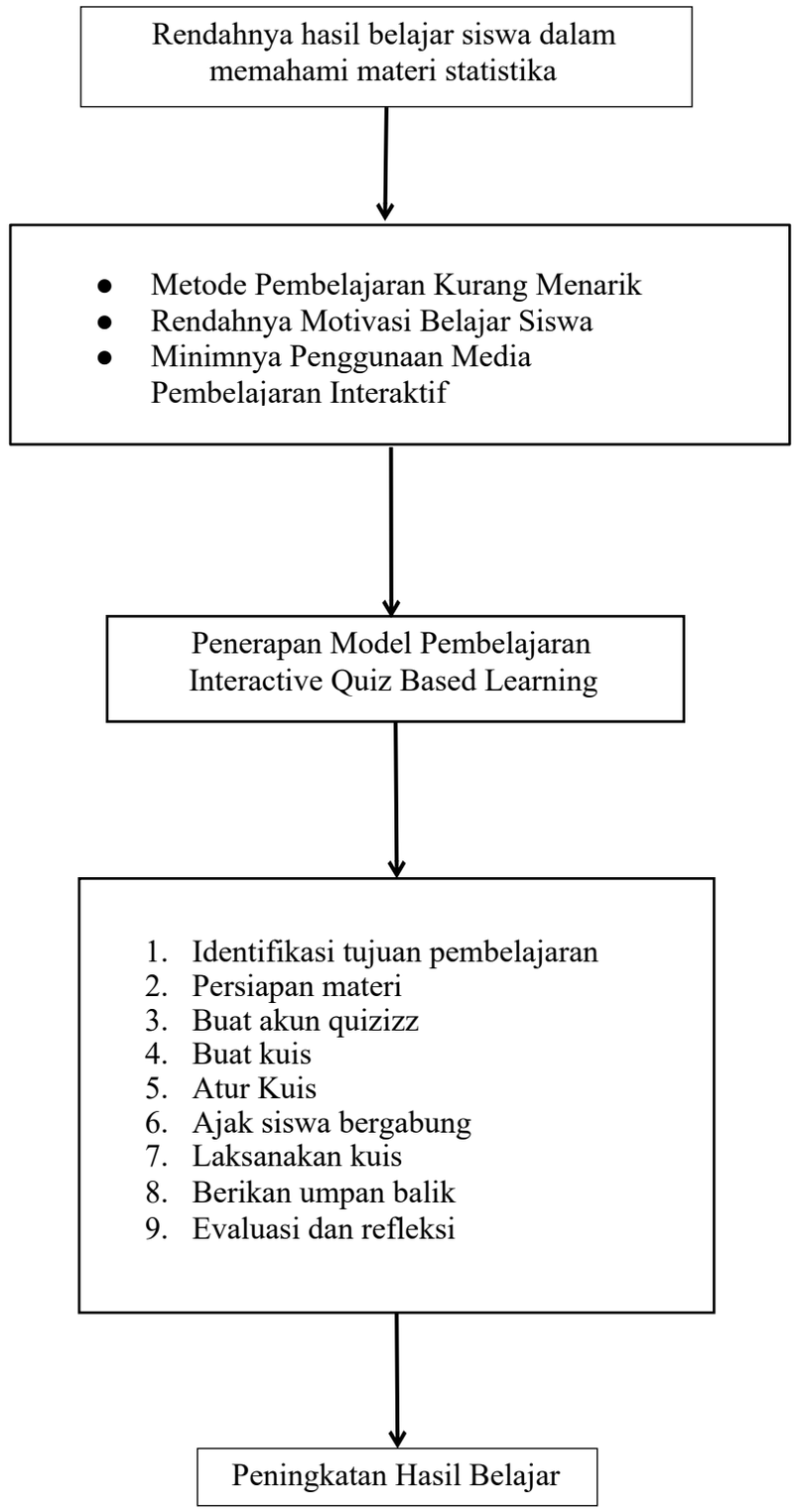
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini fokus pada penerapan model pembelajaran *Interactive Quiz-Based Learning* (IQBL) untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam materi statistika. Masalah utama yang dihadapi adalah kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

statistika yang abstrak dan kompleks. Pembelajaran interaktif, yang melibatkan dialog dan kolaborasi antara siswa dan guru, diharapkan dapat mengatasi masalah ini dengan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Model IQBL, yang memanfaatkan teknologi kuis interaktif seperti Quizizz, dirancang untuk memberikan umpan balik instan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui elemen gamifikasi. Dengan langkah-langkah yang sistematis dalam penerapan IQBL, diharapkan siswa dapat lebih aktif berpartisipasi, memahami materi dengan lebih baik, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini juga mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan model IQBL, serta relevansi penelitian sebelumnya yang mendukung efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika. Sehubungan dengan pemikiran ini, peneliti membuat skema kerangka pikir keterkaitan pengaruh antara variabel dalam rangka perumusan hipotesis sebagai berikut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

D. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hipotesis dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *interactive quiz based learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 4 Pangkajene.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengukuran hasil belajar siswa yang dapat dinyatakan dalam bentuk angka. Dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*, peneliti dapat mengumpulkan data numerik untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran IQBL terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti untuk menggunakan analisis statistik untuk menguji hipotesis yang diajukan.

2. Jenis Penelitian

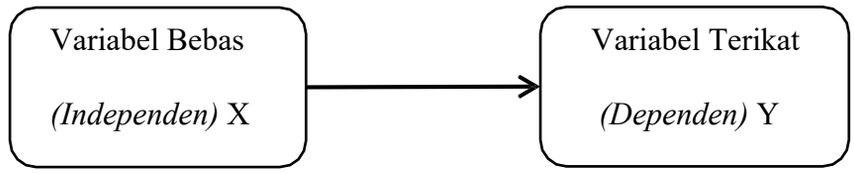
Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian eksperimen karena peneliti menguji pengaruh dari penerapan model pembelajaran IQBL sebagai perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kedua kelompok tersebut setelah perlakuan.

B. Variabel dan Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2016), variabel penelitian merupakan unsur tertentu yang digunakan peneliti untuk diteliti dan menentukan hasilnya dalam bentuk kesimpulan. Variabel dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu variabel bebas *(independen)* dan variabel terikat *(dependen)*. Variabel bebas *(independen)* merupakan variabel yang menjadi penyebab perubahan variabel terikat *(dependen)*. Variabel bebas dalam penelitian ini

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

yaitu penerapan model pembelajaran *interactive quiz based learning* (X). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y).



Keterangan:

X : Penerapan model pembelajaran *Interactive quiz based learning* berbantuan aplikasi Quizizz

Y : Hasil belajar siswa berbantuan aplikasi Quizizz

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Test - Post Test Control Group Design*. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Control Group Pre Test - Post Test*

Kelompok	*Pre-test*	Perlakuan	*Post-test*
Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 : *Pre test* yang dilaksanakan kelas eksperimen

X : Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *interactive quiz based learning* berbantuan aplikasi Quizizz.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

O_2 : *Post test* yang dilakukan kelompok eksperimen.

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, di bawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel. Variabel-variabel tersebut adalah:

1. Penerapan model pembelajaran *Interactive Quiz Based Learning* (IQBL) berbantuan Quizizz adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi kuis interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar. *Interactive Quiz-Based Learning* (IQBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan kuis sebagai alat untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.
2. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai dan penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 4 Pangkajene Kelurahan Jagong, Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Alasan peneliti memilih sekolah ini menjadi subjek penelitian, karena dalam proses pembelajaran matematika, penggunaan media aplikasi masih terbatas,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

sehingga memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran *Interactive Quiz Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 4 Pangkajene berjumlah 48 siswa yang terbagi dalam 2 kelas. Populasi yang digunakan peneliti yaitu peserta didik kelas VIII SMPN 4 Pangkajene tahun pelajaran 2024/2025. Berikut tabel populasi peserta didik kelas VIII SMPN 4 Pangkajene.

Tabel 3.2 Populasi Peserta Didik di SMPN 4 Pangkajene

Kelas	Populasi
VIII-A	25
VIII-B	23
JUMLAH	48

Sumber:SMPN 4 Pangkajene

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, Sugiyono (2017) Teknik pengambilan sampel adalah metode yang digunakan untuk memilih sebagian dari populasi untuk dijadikan subjek penelitian. Sampel adalah bagian dari populasi yang sengaja dipilih secara representatif (mewakili). Dengan mempelajari sifat data yang ada di sampel, kemudian dijadikan generalisasi untuk menjelaskan karakteristik data dari populasi. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas VIII-A

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

yang berjumlah 25 siswa. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian Instrumen yang digunakan sangat menentukan terhadap keberhasilan suatu kegiatan penelitian, sebab data yang diproleh untuk menjawab masalah penelitian atau menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen.

1. Tes Hasil Belajar

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis tes, yaitu *pretest* dan *posttest,* yang berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Interactive Quiz Based Learning* (IQBL) berbantuan aplikasi Quizizz.

Pretest diberikan pada awal pembelajaran kepada siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan dilakukan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi Statistika, khususnya pada indikator capaian pembelajaran yang mencakup perhitungan mean, median, dan modus dari data tunggal. *Pretest* terdiri dari lima soal esai yang dirancang berdasarkan kisi-kisi soal yang telah divalidasi oleh ahli, sehingga dapat mengukur pengetahuan awal siswa secara akurat.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

Posttest diberikan setelah siswa mengikuti rangkaian pembelajaran menggunakan model IQBL. Tes ini berisi soal setara dengan *pretest*, baik dari segi bentuk, tingkat kesulitan, maupun indikator capaian pembelajaran yang diukur. Tujuan *posttest* adalah untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model IQBL. Dengan demikian, perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dapat mencerminkan efektivitas penerapan model pembelajaran tersebut.

Tes ini disusun dengan memperhatikan aspek validitas isi, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal, sehingga data yang diperoleh berupa skor hasil belajar siswa dapat diolah lebih lanjut menggunakan analisis statistic.

2. Angket Respon Siswa

Angket dalam penelitian ini merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif mengenai persepsi, sikap, dan pengalaman siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Interactive Quiz Based Learning* (IQBL) berbantuan aplikasi Quizizz. Angket ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang respon siswa terhadap pembelajaran, meliputi aspek minat, motivasi, keterlibatan, serta kemudahan memahami materi Statistika melalui media kuis interaktif.

Angket ini berisi 20 butir pernyataan positif dan negatif yang disusun berdasarkan indikator motivasi, minat, keterlibatan, pemahaman, serta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

BAB IV

Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh dari data yang telah dikumpulkan melalui penelitian mengenai hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *interactive quiz based learning* pada materi statistika matematika, penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Pangkajene pada semester 2 tahun akademik 2024/2025 dengan 4 pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan tes awal atau *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diterapkan penggunaan model pembelajaran *interactive quiz based learning* berbantuan aplikasi quizizz, selanjutnya pertemuan kedua pemberian perlakuan dimana proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *interactive quiz based learning* berbantuan aplikasi quizizz pada materi yang telah ditetapkan sebelumnya, sedangkan pada pertemuan ketiga dilakukan tes akhir atau *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *interactive quiz based learning* berbantuan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran dan pertemuan terakhir dilakukan pemberian angket untuk mengukur respon siswa terhadap model IQBL berbantuan Quizizz.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk memperoleh data hasil analisis hasil belajar mahasiswa pada materi statistika matematika sebelum *(pretest)* dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

setelah *(posttest)* penggunaan model pembelajaran *interactive quiz based learning* pada materi statisika matematika.

a. Hasil Belajar Siswa Sebelum Diterapkan Model Pembelajaran *Interactive Quiz-Based Learning (Pretest)*

Data hasil belajar siswa sebelum penggunaan model pembelajaran *interactive quiz based learning* berbantuan aplikasi quizizz *(pretest)* diperoleh melalui tes hasil belajar yang terdiri dari 5 butir soal *essay*. Adapun hasil analisis data dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Deskripsi Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum Penerapan Model Pembelajaran Interactive Quiz Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz

Statistik	*Pre-Test*
Jumlah Sampel	25
Skor Ideal	100
Rata-Rata	63,2
Median	64
Modus	56
Standar Deviasi	7,550
Variansi	57
Rentang Skor	24
Nilai Maximum	76
Nilai Minimum	52

Sumber: Hasil analisis data

Berdasarkan Tabel 4.1 diperoleh keterangan bahwa nilai rata-rata dari 25 siswa yang mengikuti tes awal *(pre test)* sebesar 63,20, dengan standar deviasi sebesar 7,55 dan nilai variansi sebesar 57. Adapun nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 52, sedangkan nilai maksimum

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

sebesar 76. Nilai median menunjukkan angka 64, yang berarti setengah dari siswa memperoleh nilai 64 ke atas, dan setengah lainnya memperoleh nilai di bawah 64. Sementara itu, nilai modus adalah 56, yang menunjukkan bahwa nilai tersebut merupakan skor yang paling sering muncul di antara seluruh siswa.

Kategori skor hasil belajar siswa pada tes awal *(pre test)* dapat dilihat pada tabel berikut :

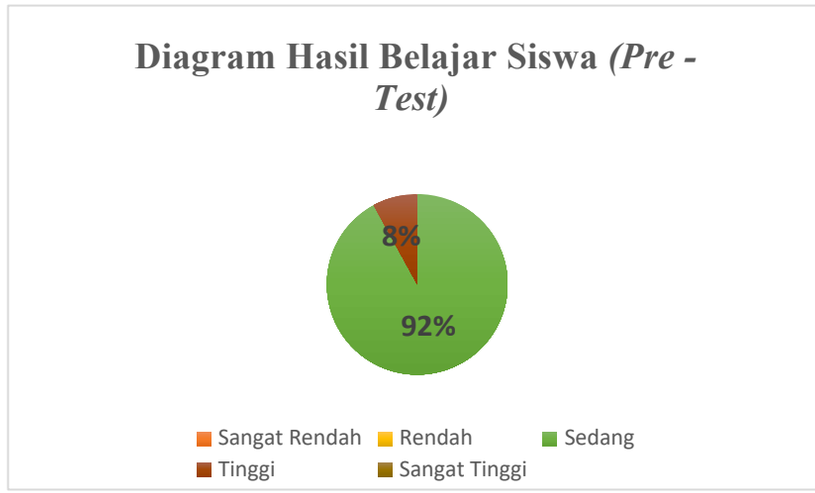
4.2 Kategori Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal *(Pre Test)*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 - 25	Sangat Rendah	0	0%
26 - 50	Rendah	0	0%
51 - 74	Sedang	23	92%
75 - 85	Tinggi	2	8%
86 - 100	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah		**25**	**100%**

Sumber: Hasil analisis data

Berdasarkan Tabel 4.2 menunjukkan bahwa kategori hasil belajar siswa pada interval tinggi terdapat 2 siswa dengan persentase sebesar 8%, sedangkan pada interval sedang terdapat 23 siswa atau sebesar 92%. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat tinggi, rendah, maupun sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih berada pada tingkat penguasaan materi yang cukup (kategori sedang), dan hanya sebagian kecil yang sudah mencapai tingkat penguasaan yang lebih tinggi, sebagaimana ditampilkan pada diagram lingkaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w



Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Siswa (Pre Test)

b. Hasil Belajar Siswa Setelah Diterapkan Model Pembelajaran *Interactive Quiz-Based Learning (Post test)*

Setelah pemberian *treatmen* yaitu penggunaan model pembelajaran *interactive quiz based learning* berbantuan aplikasi quizizz, dalam proses pembelajaran dilakukan tes akhir *(post test)* untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah penggunaan model pembelajaran berbantuan aplikasi. Adapun analisis data hasil belajar siswa setelah penggunaan model pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

Tabel 4.3
Deskripsi Skor Hasil Belajar Siswa Setelah Penerapan Model Pembelajaran *Interactive Quiz Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz

Statistik	*Post-Test*
Jumlah Sampel	25
Skor Ideal	100
Rata-Rata	82,4
Median	82
Modus	82
Standar Deviasi	10,000
Variansi	100,000
Rentang Skor	34
Nilai Maximum	98
Nilai Minimum	64

Sumber: Hasil analisis data

Dari hasil analisis data pada gambar 4.4 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *interactive quiz based learning* berbantuan aplikasi quizizz, dalam proses pembelajaran yaitu 82,4 dengan nilai standar deviasi yaitu 10,000 dan nilai varians sebesar 100,000 Adapun nilai minimum sebesar 64 dan nilai maksimum yang diperoleh yaitu 98, median data sebesar 82 yang artinya sebagian siswa mendapatkan nilai 82 dan sebagian yang lain mendapatkan nilai di bawah 82.

Data hasil belajar siswa setelah penggunaan model pembelajaran *interactive quiz based learning* berbantuan aplikasi quizizz dan dilakukan tes akhir (*posttest)* dapat dilihat pada tabel kategori penilaian hasil belajar siswa berikut :

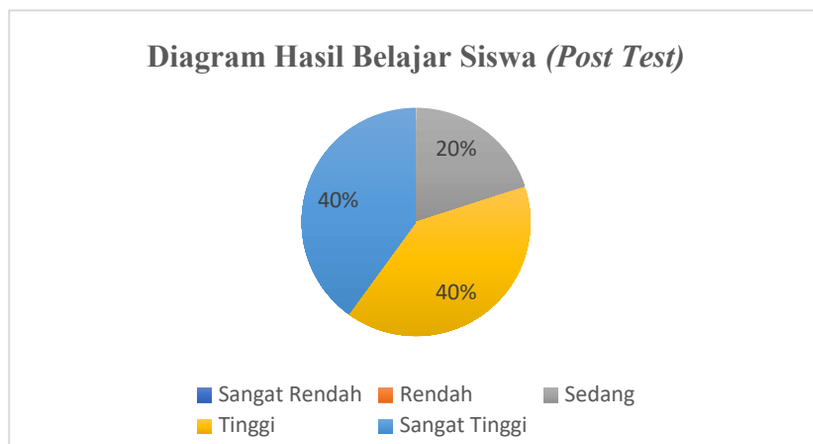
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

4.4 Kategori Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Pada Tes Akhir *(Post-Test)*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 - 25	Sangat Rendah	0	0%
26 - 50	Rendah	0	0%
51 – 74	Sedang	5	20%
75% - 85	Tinggi	10	40%
86 - 100	Sangat Tinggi	10	40%
Jumlah		**25**	**100%**

Sumber: Hasil analisis data

Berdasarkan Tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah pemberian perlakuan berupa model pembelajaran berbantuan aplikasi mengalami peningkatan. Pada interval sangat tinggi terdapat 10 siswa dengan persentase 40%, sedangkan pada interval tinggi terdapat 10 siswa atau sebesar 40% dan siswa yang berada dalam kategori sedang terdapat 5 siswa dengan persentase 20%. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah, maupun sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai penguasaan materi yang optimal, sebagaimana dapat dilihat pada diagram.



Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Siswa (Post Test)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Interactive Quiz-Based Learning* (IQBL) berbantuan aplikasi Quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Pangkajene. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 63,2 (kategori sedang) menjadi 82 (kategori sangat tinggi), serta didukung oleh hasil uji *Paired Sample t-Test* dengan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05). Selain itu, respon positif dari 92% siswa menunjukkan bahwa model ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru disarankan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Interactive Quiz-Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif, terutama pada materi-materi yang menuntut pemahaman konsep seperti statistika.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

2. Bagi Siswa, hendaknya dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran berbasis kuis interaktif, memanfaatkan fitur-fitur pembelajaran digital untuk memperdalam pemahaman materi, serta tidak hanya mengandalkan hafalan, tetapi benar-benar memahami konsep.
3. Bagi Sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan bagi guru agar lebih mahir dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam proses belajar-mengajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, N. (2024). *Peran Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Hidup Masyarakat.* Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 10(1), 15–25.

Bruner, J. (2015). *The Process of Education.* Harvard University Press.

Carl Friedrich Gauss. (2018). *Mathematics is The Queen and Servant of The Sciences*. Springer.

Citra, A., & Rosy, R. (2020). *Quizizz: Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.* Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 9(1), 55–70.

Cobb, P. (2017). *Learning Mathematics: Constructivist and Sociocultural Perspectives.* Lawrence Erlbaum Associates.

Dewi, N. P., & Supriyadi, S. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Interactive Quiz-Based Learning (IQBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 15(2), 123–135.

Dewi, S. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa.* Jurnal Inovasi Pembelajaran, 9(2), 112–120.

Doris, A. (2023). *Visual Aids in Learning: How They Impact Student Retention.* International Journal of Educational Technology, 10(2), 101–115.

Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Gulbahar, Y. (2015). *Using Interactive Applications in Mathematics Education: Benefits and Challenges.* International Journal of Learning and Teaching, 6(2), 123–135.

Gulo, W. (2022). *Pengertian dan Pentingnya Hasil Belajar Dalam Proses Pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 15(1), 23–34.

Haddar, M. M., & Juliano, M. A. (2021). *Effective Use of Learning Media in Education: Strategies and Applications.* International Journal of Learning and Teaching, 7(1), 23–35.

Hamari, J., Selwyn, N., & Ukkonen, A. (2016). *The Role of Gamificatio in Education: A Literature Review.* Computers & Education, 94, 119–135.

Hartono, R. (2019). *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 14(2), 123–135.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

Hattie, J., & Timperley, H. (2017). *The Power of Feedback.*Review of Educational Research, 77(1), 81–112.

Hidayati, R. (2022). *Penerapan Model IQBL Berbasis Quizizz pada Pembelajaran Matematika.* Jurnal Pendidikan Matematika, 11(2), 122–130.

Irwan, M. (2019). *The Impact of Quizizz on Student Learning Outcomes in Higher Education.* Journal of Educational Technology & Society, 22(3), 45–58.

Iswanto, T. (2020). *Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa.* Jurnal Pendidikan Matematika, 8(1), 23–34.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2016). *The Kirkpatrick Model: A Practical Guide to Evaluating Training Programs* Training and Development Journal, 70(1), 34–39.

Kurniawan, A. (2023). *Peran Teknologi dalam Pembelajaran Statistika pada Siswa SMP.* Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1), 55–70.

Kusumawati, A., & Sari, D. (2020). *Interaktif Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz untuk Matematika.* Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, 4(2), 101-110.

Laurillard, D. (2015). *Learning as a Design Science: A New Approach to Learning and Teaching.* Educational Technology.

Lestari, H. (2022). *Pengaruh Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi dan Prestasi Siswa.* Jurnal Pendidikan Matematika, 11(3), 45–60.

Mayer, R. E. (2016). *Multimedia Learning (2nd Ed).* Cambridge University Press.

Nasution, A. (2021). *Kurikulum Merdeka: Mewujudkan Suasana Belajar yang Bahagia.* Penerbit Pendidikan.

OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning Outcomes.* OECD Publishing.

Pranoto, B. (2020). *Model Pembelajaran Interactive Quiz Based Learning.* Jurnal Pengembangan Pembelajaran, 3(2), 47–53.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

Purba, R. (2019). *The Effectiveness of Quizizz as a Learning Tool in Mathematics Education.* International Journal of Educational Research, 95, 1–10.

Hartono, R. (2019) *Media Pembelajaran*. Bumi Aksara

Salsabila, N., & Kolega (2020). *Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran: Menciptakan Atmosfer Belajar yang Menarik.* Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(2), 101–110.

Sari, D. (2020). *Efektivitas Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika.* Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, 6(2), 89–98.

Sari, R. F., & Supriyadi, S. (2020). *Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Lapangan (IQBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Pendidikan Matemati*ka, 8(1), 45–58.*

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Utomo, B. (2020). *Meningkatkan Keterlibatan Siswa Melalui Aplikasi Quizizz: Analisis dan Implementasi.* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 14(3), 112–120.

Vieluf, S., & Gobel, T (2019). *Gamified Learning: A Study of Quizizz in The Classroom.* Journal of Learning Technologies, 6(2), 98-107.

Wang, F. (2015). *Integrating Gamification Into The Classroom: The Role of Quiz-Based Learning.* Journal of Educational Technology, 12(4), 67–78.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w



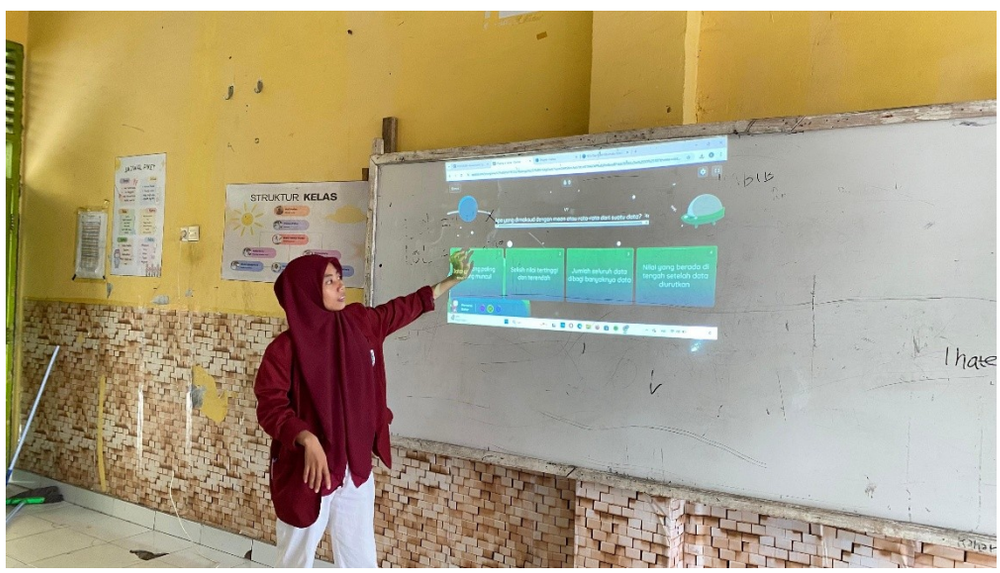












Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w

RIWAYAT HIDUP



Hamsina, lahir di P. Samatellu Lompo pada tanggal 17 September 2002. Penulis merupakan anak bu ngsu dari lima bersaudara. Penulis memulai pendidikan formal di SD Negeri 31 Pulau Samatellu Lompo, kemudian melamjutkan pendidikan ke SMPN 6 Satap Liukang Tupabbiring, dan menamatkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 12 Pangkajene. Pada tahun 2021, penulis diterima sebagai mahasiswa pada program studi Pendidikan Matematika. Selama menjalani pendidikan di perguruan tinggi, penulis aktif mengikuti berbagai kegiatan akademik maupun non akademik, serta menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajran *Interactive Quiz Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Pangkajene"

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fxPSABis37_pXj73x5jC0w