

# Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* Berbasis *Paper mode* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa

Putri Anggun<sup>1\*</sup>, Rusdi<sup>1</sup>, Tasnim Rahmat<sup>1</sup>, Nola Nari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Matematika, FKIP, UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

[putrianggun2001@gmail.com](mailto:putrianggun2001@gmail.com)

Diterima:22-05-2026; Direvisi:17-06-2026; Dipublikasi: 27-06-2026

## Abstract

This research is motivated by the low interest in learning mathematics among students, which is thought to be caused by the lack of variety in the use of interactive and interesting technology-based learning media. In addition, the use of learning media that relies on mobile devices often causes distractions, making the learning process less effective. Therefore, this study aims to determine the increase in students' interest in learning mathematics through the use of interactive learning media *Quizizz* based on *paper mode* in grade VII students of MTsN 10 Agam. The type of research used is a pre-experimental study with a one-group pretest-posttest design. The study population was students of grades VII.1 and VII.2, while the research sample was class VII.1 selected using a simple random sampling technique. The research instrument was a questionnaire on interest in learning mathematics that had been validated and tested for reliability. Data analysis techniques used the t-test and N-Gain test. The results showed that the average score of students' interest in learning mathematics before treatment was 112.65 and increased to 140.20 after treatment. Based on the results of the t-test analysis, it was found that there was an increase in students' interest in learning mathematics after using the interactive learning media *Quizizz* based on *paper mode*. Furthermore, the N-Gain test result of 0.58 indicates that the increase in student learning interest is in the moderate category. Thus, the use of the paper-based interactive learning media *Quizizz* can increase students' interest in learning mathematics.

**Keywords:** *Quizizz; Paper mode ; Interactive Learning Media; Mathematics Learning Interest*

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar matematika siswa yang diduga disebabkan oleh kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menarik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang bergantung pada perangkat *handphone* sering menimbulkan gangguan sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar matematika siswa melalui penggunaan media interaktif pembelajaran *Quizizz* berbasis *paper mode* pada siswa kelas VII MTsN 10 Agam. Jenis penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII.1 dan VII.2, sedangkan sampel penelitian adalah kelas VII.1 yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar matematika yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Teknik analisis data menggunakan uji t dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar matematika siswa sebelum perlakuan sebesar 112,65 dan meningkat menjadi 140,20 setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil analisis uji t diperoleh bahwa peningkatan terdapat minat belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode*. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,58 menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa berada pada kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.

**Kata Kunci:** *Quizizz1; Paper mode; Media Pembelajaran Interaktif; Minat Belajar Matematika;*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan membentuk karakter bangsa (Imamuddin et al., 2019). Melalui pendidikan, manusia memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Nari & Musfika, 2016). Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan adalah upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, dan jasmani anak agar mencapai kesempurnaan hidup yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (Nari et al., 2022). Pendapat tersebut menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan kepribadian dan pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh.

Sejalan dengan hal tersebut, tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan generasi yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan zaman. Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan seseorang dalam memperoleh ilmu pengetahuan adalah adanya minat belajar yang tinggi (Putra et al., 2025). Minat belajar akan mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Falochi et al., 2023).

Dalam dunia pendidikan, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, analitis, dan kreatif (Badjeber & Purwaningrum, 2018). Matematika juga menjadi dasar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Namun, pada kenyataannya pembelajaran matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian siswa (Permatasari, 2021). Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya minat belajar matematika siswa sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Annisa et al., 2021).

Minat belajar merupakan rasa ketertarikan dan keinginan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Menurut Santika et al., (2020) minat belajar ditandai dengan adanya rasa senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam bertanya, memperhatikan penjelasan guru, serta memiliki motivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Sebaliknya, siswa

yang memiliki minat belajar rendah biasanya mudah merasa bosan, kurang fokus, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Ayuni & Suryani, 2026). Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Menurut Djarwo, (2020) faktor internal meliputi motivasi, rasa ingin tahu, dan kondisi jasmani siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Nurhidayati et al., (2023) penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan saat ini mendorong munculnya berbagai media pembelajaran berbasis digital yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media pembelajaran (Indartiwi et al., 2018). Media ini dapat memadukan unsur teks, gambar, suara, video, animasi, dan permainan edukatif sehingga mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah *Quizizz* berbasis *paper mode*. *Quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis game edukasi yang menyediakan berbagai fitur kuis interaktif untuk mendukung proses pembelajaran (Sunarko et al., 2025). Dalam perkembangannya, *Quizizz* menghadirkan fitur *paper mode* yang memungkinkan siswa mengikuti kuis secara offline menggunakan lembaran kertas yang dilengkapi QR Code atau Q-Cards. Melalui fitur ini, siswa tidak perlu menggunakan handphone maupun akses internet secara langsung ketika mengikuti pembelajaran (Nurholifah et al., 2023). Guru hanya perlu menampilkan soal melalui perangkat guru, kemudian siswa menjawab menggunakan kartu jawaban yang telah disediakan. Penggunaan *Quizizz* berbasis *paper mode* dinilai sangat relevan diterapkan pada sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi, seperti keterbatasan perangkat elektronik dan akses internet (Magfirah et al., 2025). Selain itu, penggunaan *paper mode* juga dapat mengurangi distraksi penggunaan handphone selama pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* telah banyak diteliti sebelumnya dan menunjukkan hasil yang positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Cahyani & Putranto, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz paper mode* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Penelitian Noviyanti & Rukmana, (2025) juga menunjukkan bahwa

penggunaan *Quizizz paper mode* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang. Selain itu, penelitian Alawiyah & Gumala, (2025) menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz paper mode* mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian lain oleh Andini et al., (2025) juga menunjukkan bahwa fitur-fitur menarik yang terdapat dalam *Quizizz* mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa pada jenjang MTs masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada motivasi belajar, hasil belajar, atau diterapkan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus penelitian, yaitu peningkatan minat belajar matematika siswa kelas VII MTs melalui penggunaan *Quizizz* berbasis *paper mode*.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MTsN 10 Agam pada tanggal 7 Februari 2025, ditemukan bahwa proses pembelajaran matematika di kelas VII masih didominasi penggunaan media cetak seperti buku teks dan lembar kerja siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat terbatas dan hanya digunakan pada saat evaluasi tertentu. Selain itu, tidak semua siswa memiliki handphone maupun akses internet yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis digital. Kondisi tersebut menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam menerapkan media pembelajaran digital secara menyeluruh di kelas.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa masih rendah. Hal tersebut terlihat dari kurangnya antusias siswa selama pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa terlihat menopang dagu, menguap berulang kali, dan sering melihat jam dinding saat proses pembelajaran berlangsung. Konsentrasi siswa hanya bertahan pada awal pembelajaran, kemudian perhatian siswa mulai terpecah dengan aktivitas lain seperti mengobrol dengan teman sebangku atau menggambar di buku catatan. Selain itu, siswa juga cenderung pasif ketika guru memberikan pertanyaan maupun tugas kelompok. Dalam kegiatan diskusi kelompok, hanya beberapa siswa yang aktif, sedangkan siswa lainnya kurang terlibat dalam penyelesaian tugas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas VII pada tanggal 11 Februari 2025, diperoleh informasi bahwa siswa sebenarnya lebih tertarik belajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena dianggap lebih menarik dan tidak membosankan. Namun, penggunaan handphone dalam pembelajaran sering terkendala oleh keterbatasan perangkat dan kuota internet. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan handphone dalam pembelajaran terkadang menimbulkan distraksi karena siswa dapat membuka aplikasi lain di luar pembelajaran. Di sisi lain, siswa menginginkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, mudah digunakan, dan tidak bergantung pada penggunaan handphone maupun internet.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif,

tetapi tetap dapat digunakan oleh seluruh siswa tanpa bergantung pada perangkat elektronik dan akses internet. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa karena media ini memungkinkan seluruh siswa terlibat aktif dalam pembelajaran melalui kuis interaktif yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan *paper mode* juga dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, efektif, dan sesuai dengan kondisi sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode* terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa kelas VII MTsN 10 Agam.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen (*pre-experimental design*). Menurut Sugiyono, penelitian pra-eksperimen merupakan penelitian yang belum menggunakan variabel kontrol secara penuh sehingga variabel dependen tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh variabel independen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar matematika siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode* pada siswa kelas VII MTsN 10 Agam.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Pada desain ini, siswa diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan sehingga peningkatan minat belajar siswa dapat diketahui secara lebih akurat melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun rancangan penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 1.** Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan:

$O_1$  = *Pretest* minat belajar matematika siswa

X = Perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode*

$O_2$  = *Posttest* minat belajar matematika siswa

Penelitian dilaksanakan di MTsN 10 Agam pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII yang terdiri atas dua kelas, yaitu VII.1 dan VII.2 dengan jumlah total 44 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* karena setiap kelas memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel penelitian. Sebelum menentukan sampel, dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata terhadap data Penilaian Harian (PH) matematika siswa untuk memastikan bahwa populasi memiliki karakteristik yang relatif sama. Hasil pengujian menunjukkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal, memiliki varians homogen, dan memiliki kemampuan awal yang

setara. Berdasarkan hasil pengundian secara acak menggunakan aplikasi *Wheel of Names*, kelas VII.1 terpilih sebagai kelas sampel penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar matematika siswa. Angket disusun berdasarkan indikator minat belajar menurut Slameto yang meliputi: (1) perasaan senang, (2) ketertarikan, (3) perhatian, dan (4) keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Instrumen terdiri atas 40 butir pernyataan dengan menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pernyataan terdiri atas item positif dan negatif.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas menggunakan validitas isi (*content validity*) melalui *expert judgement* dengan rumus Aiken's V. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori valid hingga sangat valid. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan *Intraclass Correlation Coefficient* (ICC) dengan bantuan SPSS versi 26 dan menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket pretest dan posttest minat belajar matematika siswa. Pretest diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode*, sedangkan posttest diberikan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Selama proses pembelajaran, peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode*.

Analisis data dilakukan secara bertahap. Tahap pertama adalah uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* dan diperkuat dengan uji *Shapiro-Wilk* melalui bantuan SPSS versi 26 untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan normal, dilakukan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Selain itu, untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar siswa digunakan uji N-Gain ternormalisasi dengan kategori tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan kriteria yang dikembangkan oleh Hake.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII.1 MTsN 10 Agam yang berjumlah 20 siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode* terhadap minat belajar matematika siswa. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket *pretest* dan *Posttest* minat belajar matematika siswa. Angket *pretest* diberikan sebelum perlakuan pada tanggal 23 September 2025, sedangkan angket *Posttest* diberikan setelah penerapan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode* pada tanggal 24 September 2025. Instrumen angket terdiri atas 40 butir pernyataan yang telah divalidasi oleh validator.

Hasil analisis data *pretest* dan *Posttest* minat belajar matematika siswa menunjukkan adanya peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode*. Deskripsi data dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Minat Belajar Matematika Siswa**

Jenis Tes	N	$\bar{x}$	S	S <sup>2</sup>	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
<i>Pretest</i>	20	112,65	77,79	8,82	129	100
<i>Posttest</i>	20	140,20	171,09	13,08	160	117

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa rata-rata minat belajar matematika siswa setelah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 112,65 meningkat menjadi 140,20 pada *Posttest*. Selain itu, nilai tertinggi siswa juga mengalami peningkatan dari 129 menjadi 160. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode* memberikan dampak positif terhadap minat belajar matematika siswa. Berikut dipaparkan hasil uji prasyarat :

**1. Uji Normalitas**

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap data *pretest* dan *Posttest* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menggunakan uji Liliefors dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest***

Jenis Tes	N	L <sub>0</sub>	L <sub>tabel</sub>	Keterangan
<i>Pretest</i>	20	0,168	0,190	Normal
<i>Posttest</i>	20	0,127	0,190	Normal

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh bahwa nilai  $L_0 < L_{tabel}$  baik pada data *pretest* maupun *Posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*).

**2. Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode*. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample t-Test***

t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>
8,503	1,729

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 8,503$  dan  $t_{tabel} = 1,729$  pada taraf signifikan 0,05 dengan derajat kebebasan (df) = 19. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , sehingga terdapat perbedaan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode*. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran

interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode* mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII MTsN 10 Agam.

### 3. Uji N-Gain Ternormalisasi

Untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar matematika siswa, dilakukan uji N-Gain ternormalisasi. Hasil analisis uji N-Gain dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5.** Hasil Uji N-Gain Ternormalisasi

Jenis Tes	N	Mean	N-Gain	Kriteria
Eksperimen	20	112,65	0,58	Sedang
Kontrol	20	140,20		

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,58 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode* memberikan peningkatan minat belajar matematika siswa dalam kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan statistik inferensial, diperoleh rata-rata hasil pretest minat belajar siswa sebesar 112,65, sedangkan rata-rata hasil posttest meningkat menjadi 140,20. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar matematika siswa setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode*. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis aktivitas siswa mampu memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar matematika siswa kelas VII MTsN 10 Agam.

Peningkatan minat belajar tersebut terjadi karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Penggunaan *Quizizz* berbasis *paper mode* mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas kuis yang interaktif. Hal ini membuat siswa lebih fokus, tidak mudah bosan, serta lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif dan bermakna.

Secara umum, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Kondisi ini ditunjukkan dari perubahan perilaku belajar siswa, seperti meningkatnya keaktifan dalam menjawab pertanyaan, meningkatnya perhatian terhadap materi, serta bertambahnya rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mampu membangun keterlibatan emosional dan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Widyastuti & Syahputra, (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* berbasis *paper mode* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian Mulyana & Rahmah, (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan

*Quizizz paper mode* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut memperkuat temuan bahwa media pembelajaran berbasis *Quizizz* mampu meningkatkan aspek afektif siswa, khususnya minat dan motivasi dalam belajar.

Dari sisi implikasi penelitian, hasil ini memberikan gambaran bahwa guru matematika perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi sederhana seperti *Quizizz paper mode* dalam proses pembelajaran. Media ini dapat menjadi alternatif solusi bagi sekolah yang memiliki keterbatasan akses internet maupun perangkat digital, namun tetap ingin menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student centered learning*).

Makna penting dari temuan penelitian ini adalah bahwa minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui inovasi media pembelajaran yang tepat, meskipun tanpa ketergantungan penuh pada teknologi digital. *Quizizz* berbasis *paper mode* terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah sampel yang terbatas sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada variabel minat belajar tanpa mengkaji variabel lain seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, atau motivasi secara lebih mendalam. Ketiga, waktu pelaksanaan penelitian yang relatif singkat juga dapat memengaruhi stabilitas hasil peningkatan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas sampel, menambah variabel penelitian, serta menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat agar hasil penelitian lebih komprehensif.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VII MTsN 10 Agam, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode* berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dari peningkatan rata-rata skor pretest sebesar 112,65 menjadi 140,20 pada posttest. Hasil uji statistik juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan, serta hasil uji N-Gain sebesar 0,58 yang berada pada kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* berbasis *paper mode* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala MTsN 10 Agam, guru matematika, serta siswa kelas VII yang telah memberikan kesempatan, bantuan, dan

partisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Tidak lupa peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moril maupun materil.

## 6. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian, peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Pertama, penelitian dapat dikembangkan dengan menggunakan sampel yang lebih luas atau lebih dari satu sekolah agar hasil penelitian lebih dapat digeneralisasikan. Kedua, penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, atau kemampuan pemecahan masalah matematika. Ketiga, penelitian dapat menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat seperti quasi experiment dengan kelas kontrol agar hasil penelitian lebih akurat. Keempat, pengembangan media *Quizizz* berbasis *paper mode* dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran lain yang lebih bervariasi untuk melihat efektivitas yang lebih mendalam terhadap proses pembelajaran matematika.

## 7. REFERENSI

- Alawiyah, S., & Gumala, Y. (2025). Penggunaan Media Berbasis Quizizz Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Menumbuhkan Motivasi Siswa Di Sekolah Dasar. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 2589–2601.
- Andini, N., Assholehah, A. S., Nisa, C., & Arifiana, F. S. (2025). Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz Fitur Mode Kertas Sebagai Media Asesmen Formatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Sd. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 373–383.
- Annisa, Mz, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Di Sd Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidaiy: Journal Of Primary Education*, 4(1), 95–105.
- Ayuni, H., & Suryani, N. Y. (2026). Implementasi Strategi Pembelajaran Kreatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di Ra Raudhatul Hasanah Muliojejo. *Al-Maidah Journal Of Islamic Education*, 2, 272–282.
- Badjeber, R., & Purwaningrum, J. P. (2018). Pengembangan Higher Order Thinking Skills. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1).
- Cahyani, F., & Putranto, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode Terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)*, 4(3), 524–531.
- Djarwo, C. F. (2020). Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa Sma Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah Ikip Mataram*, 7(1), 1–7.
- Falochi, T. J. D., Rusdi, Rahmat, T., & Fitri, H. (2023). Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan Sikap Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas Viii Mtsn 6 Agam

- Tahun Pelajaran 2022 / 2023. *Innovative: Journal Of Social Science Research Volume*, 3, 3718–3726.
- Imamuddin, M., Rusdi, Isnaniah, & Audina, M. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 11–20.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2018). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 11(2), 28–31.
- Magfirah, I., Afiyati, F., & Bashith, A. (2025). Transformasi Evaluasi Pembelajaran Pai Berbasis Digital: Optimalisasi Media Quizizz Sebagai Alat Ukur Adaptif. *Al-Qalam : Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 17(1), 435–444. <https://doi.org/10.47435/Al-Qalam.V17i1.3949>
- Mulyana, M., & Rahmah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Quizizz Berbasis Paper Mode Terhadap Motivasi Belajar Murid Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sdn Duyu. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (Iicls)*, 5(November), 724–734.
- Nari, N., Khaidir, C., Gustituati, N., & Alwen. (2022). Analisis Implementasi Program Kurikulum Merdeka Tingkat Smp / Mts Melalui Guru Sebagai Sarana Penguatan Profil Pelajar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 83–95.
- Nari, N., & Musfika, A. P. (2016). Analisis Kesulitan Belajar Ditinjau Dari Kemampuan Koneksi Matematika Peserta Didik. *International Seminar On Education 2016 Faculty Of Tarbiyah And Teacher Training*, 1, 311–320.
- Noviyanti, T., & Rukmana, D. (2025). Pengaruh Model Picture And Picture Berbantuan Quizizz Paper Mode. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 10(4), 927–936.
- Nurhidayati, V., Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi. *Bina Gogik*, 10(2), 99–106.
- Nurholifah, L., Zakia, N., Normuzayanah, & Syarifuddin. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz Dalam Konteks Pendidikan Digital. *An-Nashr*, 1(2), 51–61.
- Permatasari, K. G. (2021). Jurnal Ilmiah Pedagogy Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah *Jurnal Ilmiah Pedagogy. Jurnal Ilmiah Pedagogy Problematika*, 17(20).
- Putra, I. Y., Medika, G. H., Isnaniah, & Rahmat, T. (2025). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas Viii-9 Mtsn 1 Bukittinggi. *Polinomial Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(3), 708–713.
- Santika, D., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Proses Pembelajaran. *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 224–232.
- Sunarko, A., Chakiki, I., & Zuhriyah, L. (2025). Optimalisasi Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ai Melalui Platform Quizizz. *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 5(2), 1334–1344. <https://doi.org/10.53866/Jimi.V5i5.837>
- Widyastuti, S. A., & Syahputra, H. J. (2024). Penerapan Quizizz Dalam Bentuk Qr-Code Pada Siswa Kelas Iv Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips. *Collase Creative Of Learning Students Elementary Education*, 07(06), 1181–1189.