JPG: Jurnal Pendidikan Guru Journal
Vol. 6, No. 3, July, 2025: 576-586

: Jurnal Pendidikan Guru

CC BY SA

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Rizka Melisania[a], Wulan Sutriyani[b]
[a,b]Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Indonesia

Abstrak

Fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi efektivitas pelaksanaan model pembelajaran inkuiri dengan dukungan media Quizizz terkait hasil belajar di bidang matematika sekolah dasar. Bentuk pendekatan yang dimanfaatkan dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini yaitu 27 siswa kelas V SDN 1 Mindahan. Jenis instrumen penilaian terdiri soal *pretest* sebagai pengukuran awal dan *posttest* sebagai pengukuran akhir. Penelitian menunjukkan terdapat peningkatan dalam pencapaian perolehan nilai siswa pasca diterapkannya model pembelajaran inkuiri dengan media Quizizz. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 46,42 meningkat menjadi 84,89 pada *posttest*. Nilai signifikansi sebesar 0,000 diperoleh dari uji t berpasangan, nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 dan nilai t hitung 13,108 > 2,060 t tabel. Analisis terhadap nilai *N-Gain* mengindikasikan bahwa kemampuan akademik siswa mengalami kemajuan dengan kategori sedang hingga tinggi. Atas dasar itu, model pembelajaran inkuiri berbantuan media Quizizz efektif dalam mendorong peningkatan hasil belajar matematika siswa jenjang sekolah dasar.
Kata Kunci : media inkuiri; media quizizz; hasil belajar; matematika; sekolah dasar.

Abstract

The main focus of this study is to identify the effectiveness of the implementation of the inquiry learning model supported by Quizizz media related to learning outcomes in elementary school mathematics. The form of approach used in this study is a quasi-experiment with a one group pretest-posttest design. The subjects of this study were 27 fifth grade students of SDN 1 Mindahan. The type of assessment instrument consists of pretest questions as the initial measurement and posttest as the final measurement. The study showed that there was an increase in the achievement of student scores after the implementation of the inquiry learning model with Quizizz media. The average pretest score of 46.42 increased to 84.89 in the posttest. A significance value of 0.000 was obtained from the paired t-test, this value is smaller than the significance level of 0.05 and the calculated t value of 13.108> 2.060 t table. Analysis of the N-Gain value indicates that students' academic abilities have progressed in the moderate to high category. On that basis, the inquiry learning model assisted by Quizizz media is effective in encouraging increased mathematics learning outcomes for elementary school students.
Keywords *: inquiry media; quizizz media; learning outcomes; mathematics; elementary school.*

Submitted: 25-05-2025 Approved**: 29-06-2025**. **Published**: 18-07-2025
Corresponding author's e-mail: 211330000864@unisnu.ac.id
ISSN: Print 2722-1504 | ONLINE 2721-1002
https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/index

INTRODUCTION

Proses pendidikan adalah fondasi penting untuk membantu manusia dalam menjalankan kehidupan. Salah satu ilmu dasar yang di ajarkan dari SD sampai SMA hingga pendidikan yang lebih tinggi lagi adalah pendidikan Matematika. Matematika menjadikan pendukung dari berbagai aspek kehidupan dan memiliki keterkaitan dari berbagai bidang (Fairus et al., 2023). Tujuan pembelajaran matematika dicapai yaitu melalui kegiatan dengan melibatkan aktif siswa dalam proses membentuk dan mengembangkan ilmu dan wawasan yang dimiliki oleh siswa (Mardiana & Wijayanto, 2023).

Matematika membutuhkan perhatian khusus dalam metode pengajarannya kepada siswa, sebagai indikator penting dalam sistem pendidikan global. Selain itu, pembelajaran matematika memegang peran krusial dalam aktivitas harian manusia (Sutriani & Latief, 2023). Baik dalam menghadapi kemajuan IPTEK, matematika menjadi elemen yang menyatu dengan rutinitas kehidupan sehari-hari karena merupakan alat untuk mengasah dan mengembangkan pola pikir (Khoirul, 2021). Namun, menurut (Insani et al., 2023) kejenuhan siswa dalam pembelajaran matematika disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran. Situasi ini menuntut adanya kreativitas dan inovasi yang datang dari guru untuk mengatasinya.

Metode belajar yang kini menjadi salah satu pilihan dan mendapat perhatian adalah model pembelajaran berbasis inkuiri. Model pembelajaran inkuiri ini memfasilitasi siswa supaya terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar sekaligus mengembangkan potensi berpikir kritis dan kreatif yang dimilikinya (Gunardi, 2020). Maka dari itu, pembelajaran inkuiri dinilai cocok untuk memperdalam pemahaman konseptual. Namun model implementasi ini memerlukan metode yang tepat sasaran untuk menghasilkan pencapaian tertinggi. Terdapat enam tahapan yang perlu dipersiapkan agar tahapan dalam model pembelajaran inkuiri bisa dirancang dengan tepat, meliputi: orientasi, merumuskan masalah, penyusunan hipotesis, pengumpulan data (eksploasi), pengujian hipotesis, serta penarikan kesimpulan (Prasetiyo & Rosy, 2021).

Seiring dengan kemajuan teknologi di era digital ini memberikan peluang untuk pemanfaatan aneka sarana serta perangkat belajar, misalnya gawai seluler, komputer, tablet, dan koneksi internet (Zidan, 2023). Media pembelajaran bisa diterapkan pada beragam kondisi dan jenis pembelajaran. Selain dapat digunakan dalam berbagai kondisi, media pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan dipilih secara tepat sesuai dengan materinya. Matematika termasuk dalam pelajaran yang memungkinkan untuk memanfaatkan berbagai jenis media (Badawi & Zumrotun, 2024). Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi berbentuk teks perlu diperbaiki oleh guru. Upaya meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan dengan menyajikan materi secara inovatif dan menghindari tugas yang monoton, serta mempermudah partisipasi guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media seperti Quizizz di kelas dapat menjadi solusi untuk perbaikan (Muliya, 2022).

Permainan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik karena karakteristiknya yang interaktif, mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang memotivasi melalui unsur fantasi, tantangan, dan keingintahuan (Kristiani & Usodo, 2022). Quizizz adalah media penilaian online yang menggabungkan unsur permainan guna mewujudkan evaluasi yang berlangsung dengan suasana positif dan memungkinkan siswa menjawab pertanyaan langsung dari perangkat pribadi mereka (Elsani & Fahriany, 2024). Quizizz membantu siswa berkompetisi dan meningkatkan dorongan belajar, yang membawa pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar. Para siswa mendapatkan latihan secara bersamaan serta melihat hasil nilai yang tertera dalam daftar peringkat. Pendidik dapat menyatukan proses pengunduhan tersebut dan hasilnya setelah latihan sebagai evaluasi kinerja siswa (Utomo, 2020).

Berikut adalah langkah-langkah menggunakan Quizizz: 1) akses laman *https://quizizz.com/*, 2) tekan tombol "daftar" untuk membuat akun baru atau "masuk" jika sudah memiliki akun, 3) gunakan opsi "daftar dengan Google" jika menggunakan akun Google, atau pilih "daftar dengan email" untuk mendaftar dengan email, 4) Tentukan peran sebagai guru, siswa, atau orang tua, 5) Tambahkan informasi negara, kode pos, nama sekolah, lalu pilih Organizer dan tekan "lanjutkan" (Lestari et al., 2022). Quizizz pada sesi pembelajaran Matematika, mempermudah siswa dalam memahami materi secara lebih efisien dan optimal karena mendukung tipe belajar yang berbeda, khususnya visual dan auditori. Warna-warna cerah, gambar, dan video pada Quizizz sangat membantu siswa visual. Gaya belajar menjadi salah satu kunci dalam keberhasilan menyerap materi Pelajaran (Alifia Nurrahmawati et al., 2021).

Menurut hasil pengamatan yang telah dilaksanakan di dalam kelas hari Jumat, 11 Oktober 2024 pada sesi pembelajaran Matematika di SDN 1 Mindahan, yang termasuk mata pelajaran yang tingkat keberhasilan belajarnya masih perlu ditingkatkan, terutama di kelas 5. Berdasarkan data evaluasi nilai ulangan Matematika, terdapat siswa yang nilainya masih dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) diantaranya berjumlah 17 siswa dan siswa yang nilainya diatas KKTP berjumlah 10 siswa. Mayoritas siswa masih menemui hambatan dalam memahami pelajaran yang diajarkan, khususnya konsep-konsep yang lebih abstrak. Itulah sebabnya, perlu diterapkan model yang dirancang supaya siswa ikut berperan aktif dalam proses belajar dan juga menarik minat mereka untuk belajar matematika. Penggunaan model pembelajaran inkuiri berbantuan media Quizizz diharapkan menjadi solusi guna membantu siswa di kelas ini meningkatkan hasil belajar secara optimal.

Model pembelajaran inkuiri yang dipadukan dengan Quizizz berpotensi besar untuk mengatasi masalah pembelajaran matematika di SD. Melalui Quizizz, guru dapat lebih kreatif dalam menyusun berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda dan deskripsi, sehingga mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih menarik dari kedua belah pihak, baik guru maupun siswa. Model pembelajaran inkuiri adalah metode pengajaran yang membuka ruang bagi siswa untuk menyelesaikan masalah dengan metode yang melibatkan keaktifan dan kreativitas. Oleh karena itu, penggunaan model

pembelajaran yang menggunakan pendekatan inkuiri ditujukan untuk mendorong siswa untuk memahami konsep-konsep matematika secara lebih baik (Sari, 2023). Media tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan Quizizz meliputi: (1) kemampuan untuk melihat hasil evaluasi secara instan, (2) tiap siswa menerima pertanyaan yang bervariasi, dan (3) Para siswa bisa meninjau mana jawaban yang tepat maupun keliru. Namun, kelemahan melalui penggunaan media Quizizz diantaranya: (1) Membutuhkan sejumlah besar data, (2) pengawasan terhadap siswa menjadi terbatas saat mereka membuka tab baru, dan (3) sebagian besar siswa belum memiliki hp (Iwan, 2020).

Penerapan model pembelajaran inkuiri yaitu model yang aktivitas dalam proses belajar mengajar itu dapat membentuk pola pikir ilmiah pada siswa, sehingga mereka mampu memecahkan masalah yang dihadapi saat ini dan memperoleh pemahaman yang mendalam. Melalui pendekatan ini, siswa dapat meningkatkan pemahamannya dan menyampaikan ide-idenya (Sugianto et al., 2020). Hasil belajar dari model inkuiri mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Efektivitas model yang diterapkan tersebut tentunya perlu dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana kontribusi kombinasi inkuiri dan Quizizz guna mendorong peningkatan hasil belajar matematika. Maka dari itu, penelitian ini penting dijalankan guna mengidentifikasi apakah model ini mampu memberikan dampak positif terkait hasil pembelajaran matematika siswa kelas 5 di SDN 1 Mindahan.

Penggunaan media pembelajaran seperti Quizizz diyakini mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa, sebagaimana tercermin dalam sejumlah studi yang telah dilakukan sebelumnya diantaranya Al Mawaddah et al., (2021) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar" yang mengemukakan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz menyangkut hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di SDIT Al Ibrah Gresik. Perbedaan penelitian ini dengan Al Mawaddah et al., (2021) terletak pada: (1) metode pembelajaran, di mana penelitian ini dilaksanakan dengan metode pertemuan langsung, sementara itu, penelitian tersebut dilaksanakan melalui pembelajaran *online*; (2) penelitian ini menggunakan model pembelajaran inkuiri, sementara penelitian tersebut tidak menyebutkan model pembelajarannya; dan (3) fokus penelitian ini pada efektivitas inkuiri berbantuan Quizizz, sedangkan penelitian tersebut meneliti pengaruh Quizizz secara umum. Persamaannya adalah: (1) sama-sama menggunakan media Quizizz, (2) berfokus pada hasil belajar matematika, dan (3) dilakukan pada siswa sekolah dasar.

Selanjutnya dalam observasi yang pernah dilakukan oleh Tiana et al., (2021) dengan judul "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika" menyimpulkan bahwa siswa kelas III SD Kanisius Kintelan menunjukkan kemajuan hasil belajar serta motivasi belajar dalam pembelajaran pecahan pada pelajaran matematika. Perbedaan penelitian ini dengan Tiana et al., (2021) terletak pada: (1) penelitian ini berfokus pada efektivitas model

inkuiri berbantuan Quizizz, sedangkan penelitian tersebut menyoroti optimalisasi motivasi dan hasil belajar melalui penggunaan game interaksi Quizizz; (2) penelitian ini mengadopsi model inkuiri yang menekankan peran aktif siswa, sementara penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek gamifikasi; (3) penelitian ini fokus pada hasil belajar tanpa menekankan motivasi, sedangkan penelitian tersebut mengukur keduanya. Persamaannya: (1) sama-sama menggunakan *platform* Quizizz sebagai media belajar dalam mata pelajaran matematika, (2) bertujuan mendorong peningkatan performa belajar siswa, dan (3) melibatkan siswa sebagai subjek utama.

Adapun pada penelitian berikutnya yang dilaksanakan oleh Pangaribuan & Nugroho, (2024) dengan judul "Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Duri Kepa 03" menyimpulkan bahwa minat siswa kelas V SDN Duri 03 saat berlangsungnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dipengaruhi oleh penggunaan media Quizizz. Beberapa poin pembeda dari penelitian ini dengan milik Pangaribuan & Nugroho, (2024) yaitu: (1) penelitian ini fokus pada efektivitas model inkuiri berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar matematika, sementara itu penelitian tersebut mengkaji pengaruh Quizizz terhadap minat belajar IPA; (2) penelitian ini menekankan hasil belajar, sementara penelitian tersebut menekankan minat belajar; (3) penelitian ini melibatkan satu kelas, sedangkan penelitian tersebut melibatkan dua kelas (5A dan 5B). Persamaannya: (1) keduanya menggunakan media Quizizz, (2) bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran di SD melalui teknologi, dan (3) melibatkan siswa sekolah dasar sebagai subjek utama.

Berdasarkan pernyataan diatas dan hasil pengamatan di kelas, dapat dirancang rumusan masalah yang relevan diantaranya: (1) Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran inkuiri didukung oleh media quizizz terkait dengan hasil belajar Matematika siswa kelas V di SDN 1 Mindahan? (2) Bagaimana perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan pendekatan inkuiri? Rumusan ini mendasari tujuan dilakukannya tindakan yaitu (1) Ingin mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran inkuiri didukung oleh media quizizz terkait hasil belajar Matematika siswa kelas 5 di SDN 1 Mindahan. (2) Ingin mengetahui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan pendekatan inkuiri. Jadi, pada penelitian ini peneliti memilih untuk melakukan kajian dengan mengemukakan judul "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri berbantuan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 di SDN 1 Mindahan".

METHOD

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif sebagai metode yang digunakan dalam proses risetnya. Penelitian kuantitatif merupakan riset yang menemukan hal-hal baru melalui teknik pengolahan data atau metode pengukuran lainnya, dengan fokus pada variabel tertentu. Interaksi antara variabel ditelaah melalui penerapan metode analisis statistik serta pendekatan teoritis yang bersifat objektif (Ali, 2022). Teknik pengukuran dalam penelitian ini menggunakan pengukuran sebelum (*pretest*) dan

setelah (*posttest*) yang diberikan untuk mengukur sejauh mana perubahan yang terjadi secara statistik pada penerapan model pembelajaran inkuiri yang didukung oleh media Quizizz untuk mendorong peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 1 Mindahan. Penelitian ini menerapkan desain eksperimen melalui metode *One group pretest and posttest design.* Metode ini melibatkan pelaksanaan eksperimen hanya melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding atau kontrol, sehingga perbandingan dilakukan dengan mengevaluasi keadaan awal dan hasil setelah tindakan dilakukan intervensi (Sriana, 2024). Siswa yang ada di kelas 5 di SDN 1 Mindahan sebanyak 27 siswa merupakan populasi yang peneliti laksanakan.

Proses penelitian dimulai melalui tes pilihan ganda berjumlah 13 soal yang dipilih sebagai instrumen pada saat pengkuruan awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*post-test*). Pengukuran awal (*pretest*) tujuannya untuk mengetahui kondisi awal kemampuan matematika siswa. Selanjutnya, diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media Quizizz kepada seluruh siswa dalam beberapa sesi pembelajaran. Setelah perlakuan diberikan, dilakukan pengukuran akhir (*posttest*) dengan memberikan soal berupa item soal pilihan ganda sejumlah 13 soal yang sama guna mengetahui perubahan atau kemajuan hasil dari belajar siswa. Infomasi data dari hasil pengukuran awal *(pretest*) dan pengukuran akhir *(posttest)* dikumpulkan dan diproses menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS. Selanjutnya, dilakukan pengujian prasyarat yang berisi uji normalitas. Analisis statistik diterapkan melalui penggunaan uji *paired sampel t-test* guna mengetahui perbedaan nyata antara hasil pengukuran awal *(pretest)* dan pengukuran akhir (*posttest)*. Hasil analisis ini digunakan untuk menilai efektivitas model pembelajaran inkuiri berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa.

RESULTS AND DISCUSSION

Pelaksanaan penelitian berlangsung di bulan Mei 2025. Mengacu pada hasil *pretest,* persentase keberhasilan siswa tergolong rendah, yaitu 7,41% atau setara dengan 2 dari 27 siswa yang memenuhi standar ketuntasan. Hasil nilai rata-rata pretest siswa kelas 5 SDN 1 Mindahan sejumlah 46,42. Nilai tersebut masih bearada dibawah batas ketuntasan minimum yaitu 70. Demikian, berdasarkan hasil *pretest* disimpulkan bahwa masih lemahnya hasil dari proses belajar siswa mengenai topik luas daerah bangun datar matematika di kelas V SDN 1 Mindahan.

Berdasarkan hasil *pretest* tersebut, dilakukan tindakan pembelajaran dengan memakai model pembelajaran inkuiri yang didukung oleh media Quizizz dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Mindahan. Merujuk pada perlakuan yang telah diterapkan, didapatkan rata-rata hasil nilai *posttest* yaitu 84,89. Nilai tersebut nenunjukkan bahwa seluruh siswa memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Table 1. Data Description

Statistik Deskriptif	*Pretest*	*Posttest*
N	27	27
Minimum Score	15,38	61,53
Maximum Score	76,92	100
Mean	46,42	84,89
Median	46,15	84,61
Standard Deviation	17,92	9,65

Source: SPSS data analysis results (2025)

Langkah berikutnya untuk mengidentifikasi distribusi normal pada data dengan menghitung nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji normalitas data. Uji normalitas adalah metode analisis yang bertujuan mengevaluasi apakah data mengikuti distribusi normal dari suatu populasi. Distribusi normal bersifat simetris, dengan rata-rata (*mean*) dan media terletak di bagian tengah. Jika distribusi dianggap normal, maka memiliki karakteristik tertentu, misalnya berbentuk seperti gelombang sinus yang apabila digambarkan akan menyerupai histogram (Nasar et al., 2024). Kriteria dalam pengujian normalitas data didasarkan pada nilai signifikansi (sig). Jika nilai sig >0,05, maka data dianggap berdistribusi normal (Ho diterima). Sebaliknya, jika nilai sig <0,05, maka data tidak berdistribusi normal (Ho ditolak).

Table 2. *Test of Normality*

	Kolmogorov-Smirnov[a]			**Shapiro-Wilk**		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	,153	27	,105	,941	27	,129
Posttest Hasil Belajar	,192	27	,012	,932	27	,078

Source: SPSS data analysis results (2025)

Pengujian normalitas data dilakukan untuk memastikan apakah hasil dari tes sebelum dan sesudah perlakuan *(pretest dan posttest)* tergolong ke dalam data yang berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 2 *Test of Normality*, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,129. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (0,129 > 0,05), maka data *pretest* dinyatakan berdistribusi normal (Ho diterima). Sedangkan, nilai signifikasi *posttest* sebesar 0,078, yang menunjukkan nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (0,078 > 0,05), maka data *posttest* dinyatakan berdistribusi normal (Ho diterima). Karena jumlah data kurang dari 100, uji normalitas diterapkan dengan metode Shapiro-Wilk. Merujuk pada pengujian dengan SPSS, data tes kemampuan siswa kelas 5 SDN 1 Mindahan, baik sebelum (*pretest*) maupun (*posttest*) perlakuan, dinyatakan berdistribusi normal (Ho diterima).

Tahapan selanjutnya yaitu melakukan *uji paired samplet-test* yang bertujuan untuk menilai apakah terdapat perbedaan atau kesenjangan pada kedua rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh. *Paired sample t-test* diterapkan guna menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan metode

pembelajaran. Uji ini digunakan karena data diperoleh dari subjek yang sama yang diuji dalam dua periode waktu yang berbeda, sehingga dapat menunjukkan seberapa besar pengaruh perlakuan terhadap peningkatan hasil belajar (Rahmani et al., 2025).

Table 3. *Paired Samples T-test*

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Hasil Belajar - Posttest Hasil Belajar	-38,470	15,250	2,934	-44,503	-32,437	-13,108	26	,000

Source: SPSS data analysis results (2025)

Berdasarkan hasil *uji paired sample t-test* data di atas, nilai signifikasi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti terdapat perubahan yang signifikan dari kedua nilai *pretest* dan *posttest.* Hasil menunjukkan nilai t hitung sebesar 13,108 dan t tabel (n-2) sebesar 2,060, maka nilai t hitung 13,108 > 2,060 t tabel. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inkuiri berbantuan media Quizizz terbukti efektif terkait peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SD.

Tahapan yang terakhir yaitu uji *N-Gain Score* yang diterapkan guna melihat seberapa besar peningkatannya. Metode uji *N-Gain* sering dimanfaatkan untuk mengukur seberapa efektif suatu strategi pembelajaran atau perlakuan dalam mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Pendekatan ini menjadi acuan penting dalam mengevaluasi pengaruh program terhadap tingkat hasil belajar siswa. dalam menilai kontribusi suatu program terhadap pemahaman siswa (Sukarelawan et al., 2024).

Table 4. *Descriptive Statistics*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	27	,33	1,00	,7251	,16945
Valid N (listwise)	27				

Source: SPSS data analysis results (2025)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan perolehan skor *N-Gain* minimum senilai 0,33, maksimum 1,00, dengan rata-rata 0,725 dan standar deviasi sebesar 0,169. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum siswa menunjukkan kemajuan hasil belajar yang signifikan.

Table 5. Kategori *N-Gain*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	0	0,0	0,0	0,0
	Sedang	12	44,4	44,4	44,4
	Tinggi	15	55,6	55,6	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

Source: SPSS data analysis results (2025)

Berdasarkan hasil analisis kategori *N-Gain*, sebanyak 15 siswa (55,6%) berada pada kategori tinggi, dan 12 siswa (44,4%) dalam kategori sedang. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran inkuiri berbantuan media quizizz. Mayoritas siswa termasuk dalam ketegori tinggi, yang mengidikasikan bahwa pengaplikasian model pembelajaran ini terbukti menunjukkan efek yang konstruktif dan efektif berkenaan dengan kemajuan hasil belajar matematika.

CONCLUSION

Mengacu pada hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDN 1 Mindahan, penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media Quizizz menunjukkan hasil yang mampu menunjang peningkatan hasil belajar matematika siswa. Fakta tersebut ditunjukkan melalui peningkatan skor rata-rata dari hasil *pretest* sebesar 46,42 menjadi 84,89 pada *posttest. Uji paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 dan nilai t hitung 13,108 > 2,060 t tabel. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar berada pada kategori tinggi, dengan 55,6% siswa termasuk dalam kategori tinggi dan 44,4% dalam kategori sedang. Tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah, yang berarti seluruh siswa mengalami peningkatan pemahaman setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut.

Implikasi dari hasil penelitian ini, disarankan agar guru-guru di jenjang sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika, memungkinkan untuk mengimplementasikan suatu model pembelajaran inkuiri yang dipadukan dengan media interaktif seperti Quizizz. Penerapan model ini terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa, memperdalam pemahaman konsep, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan dan menstimulasi berpikir kritis. Selain itu, pemanfaatan media berbasis teknologi perlu terus ditingkatkan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik belajar siswa masa kini.

BIBLIOGRAPHY

Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3109–3116.

Ali, M. M. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, *1*(2), 1–5.

Alifia Nurrahmawati, dkk, Priwantoro, S. W., Setyawan, F., Khasanah, U., & Astuti, D. (2021). *Menjadi Guru Profesional dan Inovatif dalam Menghadapi Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Matematika)*. UAD PRESS. https://books.google.co.id/books?id=m2E1EAAAQBAJ

Badawi, M., & Zumrotun, E. (2024). Pengaruh Media Arcademics terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik di SD Miftahussadah. *Eksponen*, *14*(2), 135–145.

Elsani, E., & Fahriany, F. (2024). Teachers' Perspective Integrating Quizizz as an e-Assessment ICT Technique to Deliver English Grammar. *Proceeding of Annual*

International Conference on Islamic Education and Language (AICIEL), 501–512.
Fairus, F., Dewi, I., & Simamora, E. (2023). Keterkaitan Filsafat Matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis IT. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 538–549.
Gunardi. (2020). Inquiry Based Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Matematika. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, *3*(3), 2288–2294. https://jurnal.uns.ac.id/shes
Insani, S. P., Darmiany, D., Nurmawanti, I., & Witono, A. H. (2023). Kreativitas Guru di Abad 21 dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, *5*(3), 66–72.
Iwan, C. D. (2020). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.
Khoirul, A. (2021). PENGARUH MODEL EXAMPLES NON EXAMPLES PADA HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV. *Tunas Nusantara*, *3*(2), 418–426.
Kristiani, T., & Usodo, B. (2022). Exploration of the Use of Quizizz Gamification Application: Teacher Perspective. *International Journal of Elementary Education*, *6*(2), 205–212.
Lestari, S., Zifa, M., & Fatimah, S. (2022). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, *4*(1), 27–35.
Mardiana, T., & Wijayanto, S. (2023). A Systematic Literature Review on Concret Media: Application to Mathematics Learning. *International Journal of Mathematics and Mathematics Education*, *1*(2), 163–179.
Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, *3*(1), 65–78.
Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, *2*(6), 786–799.
Nurrahmawati, A. (2021). *Menjadi Guru Profesional dan Inovatif dalam Menghadapi Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Matematika)*. UAD PRESS.
Pangaribuan, M. T., & Nugroho, O. F. (2024). Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Duri Kepa 03. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *5*(1), 41–47.
Prasetiyo, M. B., & Rosy, B. (2021). Model Pembelajaran Inkuiri sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *9*(1), 109–120.
Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t–Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, *4*(2), 568–576.
Sari, M. (2023). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL KELAS X SMAN 1 SANDAI*. IKIP PGRI PONTIANAK.
Sriana, S. (2024). Kemampuan Seni Rupa Teknik Pengecapan pada Anak Tunagrahita Menggunakan Metode Demonstrasi di SLBS Fajar Amanah. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *3*(1), 116–123.
Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri

terhadap Kemandirian Belajar Siswa di Rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*(3), 159–170.

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-gain vs Stacking. *Yogyakarta: Suryacahya*.

Sutriani, W., & Latief, M. A. R. A. (2023). PERAN MODEL INKUIRI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS III dI SD NEGERI 5 NGABUL. *Journal of Professional Elementary Education*, *2*(1), 84–89.

Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(06), 943–952.

Utomo, H. (2020). Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, *1*(3), 37–43.

Zidan, M. (2023). Inovasi Model, Strategi atau Metode Pembelajaran di Era 4.0 yang Serba Digital. *PROCEEDING UMSURABAYA*.