

## Penerapan Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika

Alya Azhari<sup>1</sup>, Olivia Khufyatul Adhimah<sup>2</sup>, Syaiful Huda<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Gresik; Indonesia

---

### ARTICLE INFO

*Keywords:*

Kuis interaktif;  
Minat belajar;  
Matematika

---

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran pasca Covid 19 yaitu rendahnya minat belajar matematika pada peserta didik. penerapan kuis interaktif diharapkan mampu meningkatkan minat belajar matematika. Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Subjek penelitian ini adalah 36 peserta didik kelas 7 SMPN 3 Candi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Diperoleh hasil penelitian adanya peningkatan minat belajar matematika peserta didik yang ditunjukkan dengan meningkatnya banyak peserta didik dengan minat belajar tinggi dan menurunnya banyak peserta didik dengan minat belajar rendah. Pada siklus I tidak ditemukan peserta didik dengan minat belajar rendah, terdapat 20 peserta didik dengan minat belajar sedang dan 16 peserta didik dengan minat belajar tinggi sedangkan pada siklus II tidak ditemukan peserta didik dengan minat belajar rendah, terdapat 14 peserta didik dengan minat belajar sedang dan 22 peserta didik dengan minat belajar tinggi.

---

### Corresponding Author:

Alya Azhari  
Universitas Muhammadiyah Gresik; Indonesia alya.azhari555@gmail.com

---

### PENDAHULUAN

Pada masa covid 19, pembelajaran dilakukan secara daring agar peserta didik tetap dapat belajar dan penyebaran virus covid 19 tidak terjadi. Hal tersebut membawa dampak positif dan negatif pada sistem Pendidikan di Indonesia. Dampak positif dari pembelajaran daring selama covid 19, pembelajaran dilakukan dengan lebih praktis dan santai, penyampaian informasi lebih cepat dengan jangkauan luas, peserta didik lebih tertarik dalam mengerjakan tugas, serta didapatkan pengalaman baru terkait pembelajaran daring. Sedangkan dampak negatif dari pembelajaran daring yaitu peserta didik kurang memahami materi pembelajaran, peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti

pembelajaran, peserta didik kesulitan dalam perangkat ataupun jaringan untuk mengikuti pembelajaran, dan minat belajar mereka berkurang saat mengikuti pembelajaran daring (Nyoman Serma Adi et al., 2021). Setelah 2 tahun masa darurat covid, peserta didik mulai terbiasa dengan pembelajaran daring. Belajar dari rumah menggunakan perangkat elektronik yang mereka punya serta memanfaatkan jaringan internet. Pasca pandemic covid 19, pembelajaran daring mulai berubah menjadi pembelajaran hybrid yaitu kombinasi antara pembelajaran daring dan luring. Pembelajaran hybrid dilaksanakan untuk menanggulangi dampak negative dari pembelajaran daring dan mulai pelan-pelan membiasakan peserta didik untuk kembali melaksanakan pertemuan tatap muka. Pembelajaran hybrid terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mereka lebih antusias dalam pembelajaran. Hal tersebut, dikarenakan kelebihan pembelajaran hybrid yang mengurangi pertemuan secara online dan menambah interaksi yang bermakna, selain itu peserta didik mempunyai banyak pilihan untuk dapat meningkatkan kompetensinya dengan mengakses berbagai sumber kapanpun dan dimanapun, peserta didik juga tidak hanya belajar satu arah secara berurutan namun juga mendapatkan timbal balik saat pertemuan di sekolah (Sri Wahyuni, 2021). Setelah virus covid 19 mereda, pembelajaran kembali normal dan dilakukan secara luring. Namun, karena peserta didik sudah terbiasa menghabiskan waktu lebih lama di rumah dengan gadgetnya maka muncul berbagai permasalahan yang mereka alami saat kembali melaksanakan pembelajaran normal di sekolah. Peserta didik mengalami penurunan motivasi yang berujung pada minat belajar mereka yang rendah. Hal tersebut ditandai dengan peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran, mereka cenderung tidak dapat lepas dari gadget, cepat bosan saat duduk lama di kelas, cepat mengantuk, dan sangat pasif saat berinteraksi di dalam kelas (Danang Yuangga et al., 2022).

Jika minat belajar peserta didik rendah, maka akan berpengaruh pada proses pembelajaran. Minat belajar peserta didik akan berhubungan dengan aktivitas belajar peserta didik sehingga minat belajar peserta didik penting dalam proses pembelajaran yang juga menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran (Besare, 2020). Menurut Purwanto (Rusmiati, 2017) mengatakan bahwa minat adalah kecenderungan hati yang kuat dan melekat pada diri seseorang. Minat akan mempengaruhi aktivitas seseorang karena dia akan melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan hatinya. Minat belajar adalah perasaan suka dan tertarik pada aktivitas belajar tanpa disuruh oleh siapapun (Ricardo & Meilani, 2017). Menurut Slameto (2010: 180) beberapa indikator minat belajar meliputi: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Hal serupa juga dipaparkan oleh Renninger, Hidi, & Krapp (2014 dalam (Ricardo & Meilani, 2017)) bahwa minat belajar peserta didik dapat digambarkan dengan, adanya perhatian dan konsentrasi yang lebih besar, perasaan senang untuk belajar, dan adanya peningkatan kemauan untuk belajar. Dalam pembelajaran matematika, minat belajar peserta didik mempunyai hubungan yang signifikan dengan hasil belajar matematika dengan persentase aspek tertinggi adalah aspek perasaan (Ndraha et al., 2022).

Minat belajar matematika cenderung rendah karena banyak peserta didik yang tidak menyukai pelajaran matematika. Guru dapat mengatasinya dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi serta menyenangkan seperti pembelajaran dengan menggunakan games (Nurhana Friantini & Winata, 2019). Penggunaan games dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif dan bersemangat sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam belajar (Efendi et al., 2022). Games dapat dilakukan guru pada saat proses evaluasi berupa sebuah kuis. Dengan berbagai menu yang tersaji pada aplikasi games, guru dapat menerapkan beberapa model seperti mengerjakan kuis secara individu, berkelompok, atau diakomodir langsung oleh guru. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan pengetahuannya mengenai materi pelajaran (Mualimah et al., 2019).

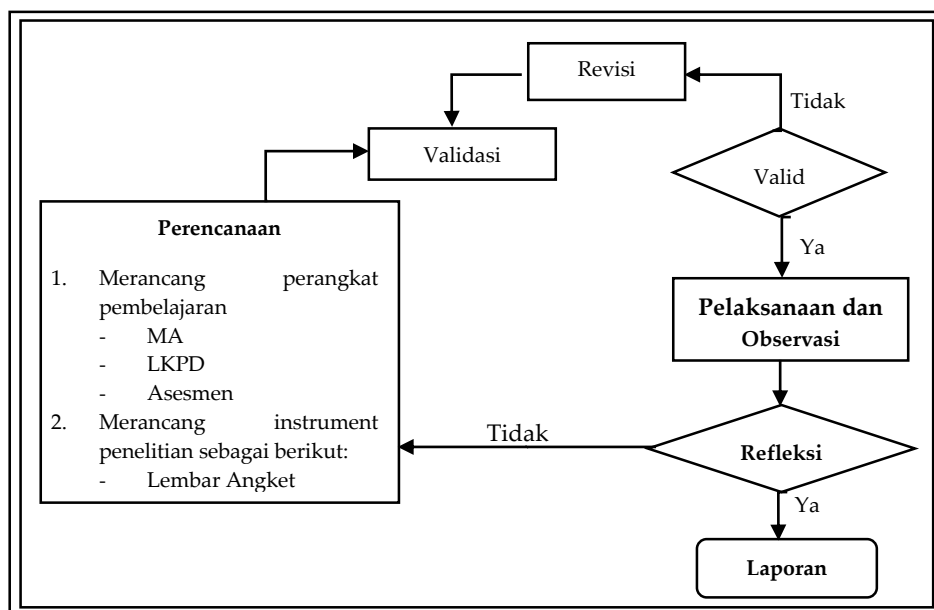
Beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan minat belajar peserta didik yaitu penelitian yang dilakukan oleh Marsya dan Puri (Azzahra & Pramudiani, 2022) mengenai pengaruh quizziz sebagai media interaktif terhadap minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas V sekolah dasar dengan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh quizziz sebagai media interaktif terhadap minat belajar matematika yaitu minat belajar meningkat dan peserta didik terlihat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, ada juga penelitian yang dilakukan oleh Sri Wigati (Wigati, 2019) mengenai penggunaan media game kahoot untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 87% dan siklus II sebesar 92%; 2) terdapat peningkatan keterampilan proses siswa dari siklus I sebesar 83% dan siklus II sebesar 92%; 3) terdapat peningkatan minat belajar siswa sebesar 82% pada siklus I dan siklus II sebesar 93%.

Menurut hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas 7.3 SMPN 3 Candi menunjukkan bahwa masih peserta didik yang mempunyai minat belajar rendah serta masih sedikit peserta didik yang mempunyai minat belajar tinggi. Peneliti juga menemukan jika pembelajaran yang telah dilakukan di kelas menggunakan model pembelajaran langsung dan evaluasi pembelajaran yang diberikan berupa asesmen sumatif saja tanpa asesmen formatif. Sehingga peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian tindak lanjut mengenai penerapan kuis interaktif untuk meningkatkan minat belajar matematika.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan meningkatkan minat belajar matematika. Muchlisin Riadi berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) adalah bentuk penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya (Nanda et al., 2021). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-3 di SMP Negeri 3 Candi tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 36 peserta didik dengan 18 laki-laki dan 18 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Candi yang berlokasi di Jl. Kedaton, Waras, Sugihwaras, Kec. Candi, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61271 Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap bulan Maret – April 2023.

Adapun prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah :



**Gambar 1** Skema Penelitian PTK Diadopsi dari Arikunto (2015)

Adapun rincian tahapan dalam penelitian meliputi:

- a) Perencanaan (*Plan*)  
Tahap perencanaan diawali dengan mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan, kemudian, berdasarkan identifikasi masalah maka ditetapkan langkah-langkah tindakan sebagai berikut:
  - 1) Merencanakan waktu pengambilan data
  - 2) Menyusun tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran
  - 3) Membuat perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media pembelajaran, dan asesmen
  - 4) Menyusun kisi – kisi soal untuk dijadikan asesmen
  - 5) Membuat kuis interaktif sesuai dengan kisi-kisi soal yang telah dibuat
  - 6) Menyusun lembar angket minat belajar peserta didik
- b) Pelaksanaan tindakan dan pengamatan (*Do*)  
Pada tahap pelaksanaan, akan dilakukan sesuai dengan langkah pembelajaran yang ada pada modul ajar dan diberikan asesmen formatif berupa kuis interaktif. Saat proses pengerjaan kuis oleh peserta didik, guru melakukan pengamatan kepada peserta didik. Setelah proses pembelajaran selesai maka peneliti akan membagikan angket minat belajar peserta didik berupa gform sehingga peserta didik dapat mengisi menggunakan gadget masing masing.
- c) Refleksi (*See*)  
Refleksi dilakukan oleh peneliti berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh dari hasil pengamatan. Pada tahap ini, peneliti merefleksikan kegiatan pembelajaran dengan hasil angket minat belajar peserta didik. Kemudian, hasil refleksi tersebut digunakan dalam menentukan perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya serta melihat peningkatan terhadap minat belajar peserta didik.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket yang disebarakan dalam bentuk Gform kepada peserta didik sehingga dapat di akses kapanpun dan dimanapun oleh peserta didik. Angket minat belajar matematika juga menggunakan skala linkert yang mempunyai gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif. Hasil angket kemudian akan dianalisis dengan berpedoman pada tabel berikut :

**Tabel 1** Pedoman Penskoran Minat Belajar Peserta Didik

No	Skor Minat Belajar Peserta Didik	Keterangan
1	$skor\ minat < 42$	Rendah
2	$42 \leq skor\ minat < 66$	Sedang
3	$66 \leq skor\ minat$	Tinggi

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 60% peserta didik yang mengikuti kegiatan belajar mengajar mencapai kriteria minat belajar tinggi dan tidak ada peserta didik yang kriteria minat belajar rendah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Pengambilan data penelitian dilaksanakan di kelas VII-3 SMP Negeri 3 Candi selama 2 siklus, yaitu pada tanggal 20 Maret 2023 – 5 April 2023. Berikut rincian terkait kegiatan pengambilan data yang telah dilaksanakan:

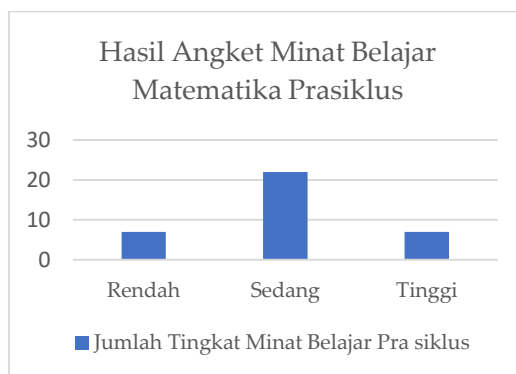
**Tabel 2** Jadwal Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas

Siklus	Tanggal Pelaksanaan	Jam Ke-
Pra siklus	20 Maret 2023	5 - 7
Siklus I	29 Maret 2023	1 – 2
Siklus II	5 April 2023	5 – 7

### Pra Siklus

Pada pelaksanaan pra siklus, peneliti masih melihat pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang masih menggunakan pembelajaran langsung. Meskipun perhatian pembelajaran tidak sepenuhnya berpusat kepada guru karena guru juga melakukan komunikasi dua arah dengan peserta didik namun terlihat beberapa peserta didik yang mengobrol sendiri, tidak memperhatikan, bergurau, dan menunjukkan bahwa mereka merasa bosan. Selain itu, guru tidak pernah memberikan asesmen formatif yang dapat membuat peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahamannya. Peneliti kemudian membagikan angket minat belajar matematika kepada peserta didik melalui link Gform setelah pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Dari hasil angket minat belajar matematika, didapatkan skor minat setiap peserta didik sebagai berikut:



**Gambar 2** Hasil Angket Minat Belajar Prasiklus

Dengan perincian, jumlah peserta didik dengan minat belajar matematika rendah sebanyak 7 orang (19,44%), jumlah peserta didik dengan minat belajar sedang sebanyak 22 orang (61,11%), dan jumlah peserta didik dengan minat belajar tinggi sebanyak 7 orang (19,44%). Hal ini menunjukkan jika masih sedikit banyaknya peserta didik dengan minat belajar tinggi dan masih ada peserta didik dengan minat belajar rendah, hal tersebut dipengaruhi oleh ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga minat belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan lagi dengan pemberian tindakan.

### Siklus I

Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat di metode penelitian, PTK pada tahap siklus I terdapat kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu :

#### a. Perencanaan (*Plan*)

Beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti pada tahap perencanaan siklus I sebagai berikut:

- Menyusun tujuan pembelajaran dari capaian pembelajaran
- Menyusun modul ajar
- Menyusun LKPD untuk dibagikan pada peserta didik saat proses pembelajaran

- Menyusun rubrik dan asesmen yang akan dimasukkan ke dalam kuis interaktif berupa quizziz
- Menyiapkan lembar angket minat belajar matematika untuk mengukur minat peserta didik setelah diterapkannya kuis interaktif.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan (*Do*)

Berdasarkan tahap perencanaan yang telah dibuat, selanjutnya merupakan tahap pelaksanaan atau implementasi dari rencana yang telah disusun. Pelaksanaan dilakukan berdasarkan modul ajar yang telah dibuat mencakup 3 kegiatan yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

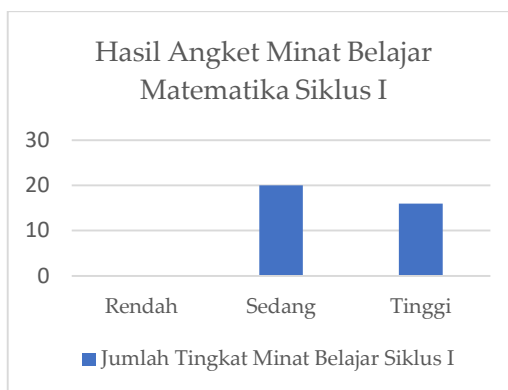
Pada kegiatan pendahuluan guru memulai pembelajaran dengan berdoa bersama dan memberi salam kemudian guru mengecek kehadiran peserta didik. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk bersemangat dalam pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan 6 fase. Guru memulai fase *stimulation* dengan memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, manfaat mempelajari materi, langkah kegiatan dan metode penilaian yang akan dilaksanakan. Guru juga memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan materi. Kemudian guru melakukan fase *problem statement* dengan memberikan contoh permasalahan kepada peserta didik dan peserta didik akan mengamati serta memahami permasalahan tersebut secara individu. Selanjutnya peserta didik akan melakukan fase *data collection* dengan mencari informasi secara individu tentang permasalahan melalui media apapun. Fase selanjutnya *data processing* guru mengelompokkan peserta didik menjadi 6 kelompok yang terdiri 6 peserta didik dengan kelomponya sudah diatur oleh guru berdasarkan keaktifan peserta didik. Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok untuk membangun konsep belajar mereka dan peserta didik mulai berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada LKPD. Peserta didik yang mengalami kesulitan diperbolehkan bertanya dan guru akan memberikan pendampingan terutama kepada kelompok dengan keaktifan belajar rendah. Selanjutnya fase *verification*, peserta didik akan menyiapkan hasil diskusi dan maju ke depan untuk melakukan presentasi dan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Kelompok lain akan menyimak kelompok yang presentasi kemudian memberikan tanggapan, saran, ataupun pertanyaan. Fase yang terakhir adalah fase *generalization*, guru memberikan penilaian terhadap hasil diskusi setiap kelompok dan menanyakan kesimpulan dari hasil presentasi kelompok kelompok yang sudah maju. Guru juga menggeneralisasikan pendapat pendapat yang sudah disampaikan oleh peserta didik.

Setelah semua fase selesai, guru melaksanakan asesmen formatif dengan menggunakan kuis interaktif dan memanfaatkan media Quizziz. Untuk aturan kuis kali ini adalah setiap peserta didik akan mendapatkan pin game dan mulai mengerjakan setiap soal di gadget masing masing. Soal berbentuk pilhan ganda dengan urutan soal pada setiap peserta didik akan berbeda, begitu juga dengan urutan pilihannya. Guru menjanjikan akan diadakan kuis pada pertemuan selanjutnya jika peserta didik dapat menyelesaikan proses pembelajaran lebih baik pada pertemuan selanjutnya.

Pada kegiatan penutup peserta didik dan guru melakukan kegiatan refleksi bersama-sama. Seluruh peserta didik mengatakan jika mereka senang pada pertemuan hari itu terutama pada saat kuis interaktif dan ingin bermain lagi serta mencoba model kuis yang lain karena mereka sudah pernah memainkan quizziz pada mata pelajaran lain. Kemudian guru membagikan link Gform yang berisi angket minat belajar matematika yang harus diisi peserta didik sesuai dengan yang mereka rasakan saat pembelajaran hari itu. Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dan mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup.

Setelah proses pembelajaran, guru melakukan pengamatan pada hasil Gform yang telah diisi oleh masing masing peserta didik. Didapatkan hasil minat belajar peserta didik dari hasil angket sebagai berikut:



**Gambar 3** Hasil Angket Minat Belajar Matematika Siklus I

Banyak peserta didik dengan minat belajar matematika rendah sebanyak 0 anak (0%), peserta didik dengan minat belajar sedang sebanyak 20 anak (55,56%), dan peserta didik dengan minat belajar tinggi sebanyak 16 anak (44,44%)

c. Refleksi (*See*)

Berdasarkan hasil pengamatan dari angket minat belajar matematika peserta didik pada siklus I, didapatkan peningkatan banyaknya peserta didik pada kategori minat belajar tinggi yang awalnya 7 anak menjadi 16 anak, untuk kategori minat belajar sedang dari 22 anak menjadi 20 anak, sedangkan kategori minat belajar rendah terjadi penurunan yang awalnya berjumlah 7 anak menjadi 0 anak.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan kuis interaktif pada akhir pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada kategori tinggi yang awalnya 19,44% menjadi 44,44% dan tidak ada peserta didik dengan kategori rendah. Namun, berdasarkan kriteria keberhasilan pada penelitian ini, penelitian ini belum mencapai keberhasilan. Sehingga perlu perencanaan dan pelaksanaan untuk siklus selanjutnya.

Dari hasil angket didapatkan jika peningkatan persentase tertinggi dari pra siklus ke siklus I adalah indikator perasaan senang dengan rata-rata persentase peningkatan sebesar 11,25% sedangkan untuk persentase peningkatan terendah adalah indikator perasaan tertarik dengan rata-rata persentase peningkatan sebesar 6,6%

Berdasarkan beberapa hal di atas, perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya untuk mencapai kriteria keberhasilan dalam penelitian ini. Beberapa perbaikan yang dilakukan adalah mengganti pemakaian aplikasi pada kuis interaktif yang awalnya quizziz menjadi kahoot dengan model soal yang awalnya pilihan ganda menjadi beberapa model soal yaitu pilihan ganda dan benar salah. Peneliti juga akan melakukan pergantian aturan permainan dengan cara diakomodir oleh guru. Hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan indikator perasaan tertarik pada minat belajar matematika peserta didik.

## Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, perlu dilakukan penelitian lanjut pada siklus II yaitu

a. Perencanaan (*Plan*)

Beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti pada tahap perencanaan siklus I sebagai berikut:

- Menyusun tujuan pembelajaran dari capaian pembelajaran.

- Menyusun modul ajar.
- Menyusun LKPD untuk dibagikan pada peserta didik saat proses pembelajaran.
- Menyusun rubrik dan Asesmen yang akan dimasukkan ke dalam kuis interaktif.
- Menyiapkan lembar angket minat belajar matematika untuk mengukur minat peserta didik setelah diterapkannya kuis interaktif.
- Guru juga menginformasikan sebelum hari H pembelajaran jika kemungkinan akan ada kuis interaktif lagi pada akhir pembelajaran sehingga peserta didik harus menyiapkan perangkat dan jaringannya masing-masing.

b. Pelaksanaan dan pengamatan (*Do*)

Berdasarkan tahap perencanaan yang telah dibuat, selanjutnya merupakan tahap pelaksanaan atau implementasi dari rencana yang telah disusun. Pelaksanaan dilakukan berdasarkan modul ajar yang telah dibuat mencakup 3 kegiatan yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan guru memulai pembelajaran dengan berdoa bersama dan memberi salam kemudian guru mengecek kehadiran peserta didik. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk bersemangat dalam pembelajaran dan mengingatkan kepada mereka jika di akhir pembelajaran akan ada kuis interaktif.

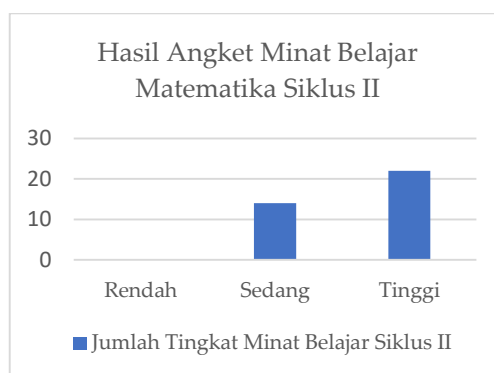
Pada kegiatan inti, guru menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan 6 fase. Guru memulai fase *stimulation* dengan memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, manfaat mempelajari materi, langkah kegiatan dan metode penilaian yang akan dilaksanakan. Guru juga memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan materi. Kemudian guru melakukan fase *problem statement* dengan memberikan contoh permasalahan kepada peserta didik dan peserta didik akan mengamati serta memahami permasalahan tersebut secara individu. Selanjutnya peserta didik akan melakukan fase *data collection* dengan mencari informasi secara individu tentang permasalahan melalui media apapun. Fase selanjutnya *data processing* guru mengelompokkan peserta didik menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 6 peserta didik dengan kelompoknya sudah diatur oleh guru berdasarkan keaktifan peserta didik. Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok untuk membangun konsep belajar mereka dan peserta didik mulai berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada LKPD. Peserta didik yang mengalami kesulitan diperbolehkan bertanya dan guru akan memberikan pendampingan terutama kepada kelompok dengan keaktifan belajar rendah. Selanjutnya fase *verification*, peserta didik akan menyiapkan hasil diskusi dan maju ke depan untuk melakukan presentasi dan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Kelompok lain akan menyimak kelompok yang presentasi kemudian memberikan tanggapan, saran, ataupun pertanyaan. Fase yang terakhir adalah fase *generalization*, guru memberikan penilaian terhadap hasil diskusi setiap kelompok dan menanyakan kesimpulan dari hasil presentasi kelompok kelompok yang sudah maju. Guru juga menggeneralisasikan pendapat pendapat yang sudah disampaikan oleh peserta didik.

Setelah semua fase selesai, guru melaksanakan asesmen formatif dengan menggunakan kuis interaktif dan memanfaatkan media Kahoot. Saat pelaksanaan kuis, peserta didik terlihat antusias dan bersemangat. Aturan pada kuis kali ini adalah peserta didik akan membaca soal yang ditampilkan oleh guru melalui LCD dan peserta didik akan memilih jawabannya melalui gadget masing-masing, setiap soal mempunyai durasi waktu 20-30 detik. Peserta didik terlihat senang saat proses pengerjaan kuis interaktif. Mereka bersemangat dan membaca soal dengan seksama dan teliti, mereka sangat ingin untuk mendapatkan skor terbaik dengan cara menjawabnya dengan jawaban yang benar. Bahkan saat kuis selesai dan skor mereka keluar, mereka ingin memainkannya lagi berjanji akan mencobanya lebih keras.



Pada kegiatan penutup peserta didik dan guru melakukan kegiatan refleksi bersama-sama. Seluruh peserta didik mengatakan jika mereka senang dan bersemangat. Mereka merasa jika mengerjakan tes dalam bentuk kuis seperti itu, mereka lebih rileks dalam mengerjakannya dan terasa lebih seru. Kemudian guru membagikan link Gform yang berisi angket minat belajar matematika yang harus diisi peserta didik sesuai dengan yang mereka rasakan saat pembelajaran hari itu. Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dan mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup.

Setelah proses pembelajaran, guru melakukan pengamatan pada hasil Gform siklus II yang telah diisi oleh masing masing peserta didik. Didapatkan hasil minat belajar peserta didik dari hasil angket sebagai berikut:



**Gambar 4** Hasil Angket Minat Belajar Matematika Siklus II

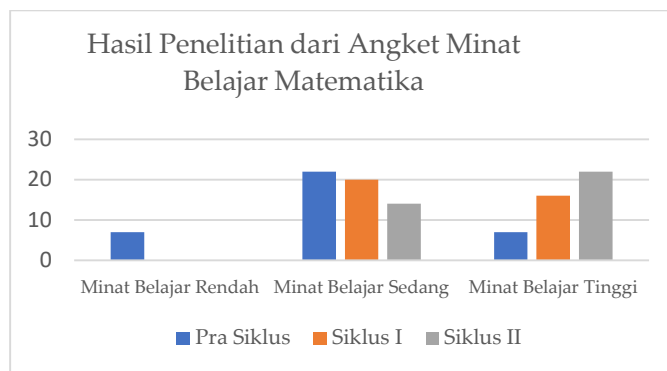
Jumlah peserta didik dengan minat belajar matematika rendah berjumlah 0 anak (0%), peserta didik dengan minat belajar sedang berjumlah 14 anak (38,89%), dan peserta didik dengan minat belajar tinggi berjumlah 22 anak (61,11%)

c. Refleksi (*See*)

Berdasarkan hasil pengamatan dari angket minat belajar matematika peserta didik pada siklus II yang dibandingkan dengan data di siklus I, didapatkan peningkatan jumlah peserta didik pada kategori minat belajar tinggi yang awalnya 16 anak menjadi 22 anak, untuk kategori minat belajar sedang turun dari 20 anak menjadi 14 anak, sedangkan kategori minat belajar rendah tetap berjumlah 0 anak.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan kuis interaktif pada akhir pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada kategori tinggi yang awalnya pada siklus I 44,44% menjadi 61,11% dan tidak ada peserta didik dengan kategori rendah. Selain itu, penggantian model kuis interaktif juga berpengaruh pada peningkatan rata-rata persentase setiap indikator dengan peningkatan tertinggi didapatkan oleh indikator perasaan tertarik sebesar 7,36%. Berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, maka penelitian ini hanya sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria.

**Pembahasan**



**Gambar 5** Hasil Penelitian dari Angket Minat Belajar Matematika

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui 2 siklus, kuis interaktif mampu meningkatkan minat belajar matematika. Peningkatan minat belajar matematika terlihat dari banyaknya peserta didik dengan kategori minat belajar tinggi sebelum perlakuan hanya sebanyak 7 peserta didik dan sesudah 2 siklus menjadi 22 peserta didik. Selain itu jumlah peserta didik pada kategori minat belajar rendah yang awalnya sebanyak 7 peserta didik menjadi 0 peserta didik setelah 1 siklus. Hal ini sejalan dengan pernyataan Riyan (Ramenda, 2019) bahwa siswa lebih berminat dalam mengerjakan soal dengan menggunakan game interaktif aplikasi kahoot dari pada mengerjakan soal menggunakan buku.

Dari hasil penelitian, ditemukan jika semua indikator minat belajar matematika di setiap siklusnya selalu mengalami peningkatan. Untuk peningkatan tertinggi setelah 2 siklus terjadi pada indikator keterlibatan peserta didik dengan jumlah peningkatannya sebesar 15,97% kemudian indikator perasaan tertarik sebesar 13,94% kemudian indikator perasaan senang sebesar 13% dan terakhir indikator penuh perhatian sebesar 8,5%.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapatkan pada penelitian ini, peserta didik yang telah memenuhi indikator minat belajar tinggi meningkat pada setiap siklusnya sedangkan peserta didik yang hanya memenuhi indikator minat belajar sedang dan rendah menurun setiap siklusnya. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan kuis interaktif dapat meningkatkan minat belajar matematika. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perbaikan Pendidikan khususnya dalam meningkatkan minat belajar matematika. Dalam penelitian ini, peneliti memakai aplikasi kuis interaktif berupa quizziz dan kahoot diharapkan penelitian selanjutnya dapat digunakan aplikasi kuis interaktif lain untuk meningkatkan minat belajar matematika. Selain minat belajar, penerapan kuis interaktif juga dapat diteliti lebih lanjut untuk meningkatkan motivasi, hasil belajar, ataupun kepercayaan diri peserta didik.

## REFERENSI

- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>
- Danang Yuangga, K., Sunarsi, D., Amin Effendy, A., Bayu Seta, A., Pamulang, U., & Selatan, T. (2022). Determinan GAP Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19. *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5, 3663–3666. <http://jiip.stkipyapisdempu.ac.id>

- Efendi, A. M., Yudhi, P., & Ergusni, E. (2022). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Lattice Journal : Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 177. <https://doi.org/10.30983/lattice.v2i2.5584>
- Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Pramono Adi, E. (2019). Pengembangan Kuis Interaktif Nahwu sebagai Media Pembelajaran *Drill And Practice* pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang Article History. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 203–212. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Suci Windariyah, D., Mulasi, S., Warlizasusi, J., Uron Hurit, R., Arianto, D., Wahab, A., Nur Aini, A., Dewa Gede Alit Rai Bawa, I., Hadi Prasetyo, A., & Penelitian Tindakan Kelas, Mp. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Inspiratif* (A. H. Prasetyo, Ed.; 1st ed.). CV. Adanu Abimata. <https://penerbitadab.id>
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Nurhana Friantini, R., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4, 6–11.
- Nyoman Serma Adi, N., Nyoman Oka, D., & Made Serma Wati, N. (2021). Dampak Positif dan Negatif Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Ramenda, R. C. (2019). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa Smp. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 21–36. <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>
- Sri Wahyuni, A. (2021). Penerapan Model *Hybrid Learning* dalam PTM Terbatas Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(3). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5681376>
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>