

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Media Penilaian Formatif

Media merupakan sebuah kata serapan dari bahasa Latin “*Medium*” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara atau pengantar”. Dengan menggunakan perantara, sebuah pesan dapat diterima secara baik, sehingga hal tersebut yang kemudian diistilahkan sebagai media.<sup>1</sup> Dalam bahasa arab, *media* disebut ‘*wasail*’ bentuk jama’ dari ‘*wasilah*’ yakni sinonim *al-wasih* yang artinya juga ‘tengah’. Kata ‘tengah’ itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’ (*wasilah*) atau yang megantarai kedua sisi tersebut.<sup>2</sup>

Menurut McLuhan, media merupakan channel (saluran), sebab pada dasarnya media sudah meningkatkan kemampuan indra manusia yang terbatas karena jarak, ruang, dan waktu. Dibantu dengan media, batas-batas tersebut nyaris tiada. Menurut Blake dan Haralsen, media adalah sebuah medium yang merupakan objek sebagai perantara atau jalan yang oleh komunikator digunakan untuk menyalurkan pesan kepada komunikan.<sup>3</sup>

Media merupakan alat atau saran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima

---

<sup>1</sup> Fatrima Santri Syafri, *Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Matematika, 2016), 119.

<sup>2</sup> Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), 6.

<sup>3</sup> I Gde W. S. dan I Made Tegeh, *Desain Multimedia Pembelajaran* (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), 3.

selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.<sup>4</sup>

Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.<sup>5</sup> Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antarasumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.<sup>6</sup>

Dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan tempat terjadinya sebuah interaksi antara pendidik dan peserta didik, media merupakan pembawa informasi atau pengetahuan. Menurut Sadiman dkk, media merupakan suatu hal yang akan mempermudah kegiatan pembelajaran dengan cara menyampaikan pesan berupa pengetahuan kepada peserta didik sehingga muncul suatu rangsangan di dalam pikiran dan perasaan yang kemudian mampu memotivasi peserta didik dan menaruh minatnya di dalam kegiatan pembelajaran.

Dasar penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat kita temui dalam Al-Qur'an. Firman Allah Swt. dalam surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

---

<sup>4</sup> Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2006), 119.

<sup>5</sup> Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, 119.

<sup>6</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 5.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ  
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: (mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.<sup>7</sup>

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa peserta didik, karena faktor ini yang menjadi sasaran media pembelajaran. tanpa memperhatikan dan memahami jiwa anak atau tingkat daya pikir anak, guru akan sulit menjacapi tujuan pembelajaran.

Menurut Gagne, media merupakan sebuah instrumen yang terletak di sekitar lingkungan peserta didik dan mampu memberikan efek rangsangan ke pada peserta didik perihal kegiatan belajar.<sup>8</sup> Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>9</sup>

Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang

---

<sup>7</sup> Alquran, An-Nahl ayat 44, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2001), 272.

<sup>8</sup> Fatrima Santri Syafri, *Pembelajaran Matematika*, 120.

<sup>9</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, 7.

digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.<sup>10</sup> Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.<sup>11</sup>

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.<sup>12</sup> Sedangkan media pembelajaran menurut H. Abdul Malik Hasan, sebagaimana yang dikutip oleh Rudy dan Hisbi: “Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajaran dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”.<sup>13</sup> Media sebagai alat bantu penyampaian informasi digunakan oleh pendidik guna memikat perhatian peserta didik dan memunculkan motivasi yang kuat dalam kegiatan pembelajaran, termasuk proses penilaian.

Penilaian merupakan proses pengumpulan informasi mengenai keberhasilan belajar peserta didik secara berkelanjutan yang berguna untuk

---

<sup>10</sup> Hamzah dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 121.

<sup>11</sup> Hamzah dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, 122.

<sup>12</sup> Rubhan Masykur dan Nofrizal, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017), 179.

<sup>13</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2017), 10.

meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar.<sup>14</sup> Penilaian adalah kegiatan pengambilan keputusan yang bersifat kualitatif tentang seberapa baik dan buruknya suatu hal.<sup>15</sup> Sebagaimana firman Allah pada surah Al-Baqarah ayat 31-32:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ  
أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar! mereka menjawab: "Maha suci Engkau, tidak ada yang Kami ketahui selain dari apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami; Sesungguhnya Engkaulah yang Maha mengetahui lagi Maha Bijaksana.<sup>16</sup>

Berdasarkan ayat diatas Nata. A, menjelaskan bahwa penilaian terhadap peserta didik merupakan suatu tugas penting dalam susunan proses pendidikan yang telah dilaksanakan oleh pendidik. Selanjutnya beliau menjelaskan bahwa dari ayat diatas ada beberapa hal yang dapat diketahui salah satunya adalah dalam pendidikan mengukur daya kognisi, hafalan manusia dan pelajaran yang telah diberikan kepada peserta didik.<sup>17</sup>

Menurut Griffin dan Nix, penilaian adalah suatu pernyataan berdasarkan sejumlah fakta untuk

<sup>14</sup> Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*, 8.

<sup>15</sup> Sulistiasih, *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran SD* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), 18.

<sup>16</sup> Alquran, Al-Baqarah ayat 31-32, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2001), 6.

<sup>17</sup> Lailial Muhtifah, "Evaluasi Pendidikan dalam Perspektif Al-Qur'an," *Jurnal: AL-QALAM* 22, no. 2 (2005): 260.

menjelaskan tentang karakteristik seseorang atau sesuatu. Haryati berpendapat lain, ia mengungkapkan bahwa penilaian (*assessment*) merupakan istilah yang mencakup semua metode yang biasa dipakai untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa dengan cara menilai unjuk kerja individu peserta didik atau kelompok.<sup>18</sup>

Penilaian merupakan bagian integral dari pembelajaran matematika dan memberikan kontribusi yang signifikan pada pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, guru juga harus merencanakan penilaian yang akan digunakan sebagai bagian dari pembelajaran.<sup>19</sup> Dalam dunia pendidikan, Gronlund dan Linn mendefinisikan tentang sebuah penilaian sebagai suatu proses yang sistematis dan mencakup kegiatan mengumpulkan, menganalisis, serta menginterpretasikan informasi untuk menentukan seberapa jauh seorang siswa atau sekelompok siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, baik aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

Pendidik menilai peserta didik dengan dua tujuan pokok, yaitu seperti berikut:

- a. Untuk memantau pembelajaran peserta didik. Kelemahan yang didapati dalam pembelajaran peserta didik oleh pendidik dapat dipergunakan untuk memperbaiki strategi pembelajarannya, oleh peserta didik dipergunakan untuk memperbaiki cara belajarnya.
- b. Untuk melakukan penilaian terhadap kemampuan peserta didik berdasarkan hasil dari kegiatan belajarnya secara garis besar yaitu kegiatan belajar yang dilangsungkan dalam satu semester. Kaitan

---

<sup>18</sup> Mimin Haryati, *Model & Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada, 2009), 15.

<sup>19</sup> Mohammad Zaki, "Pengembangan Perangkat Asesmen Kinerja dalam Pembelajaran Matematika padamelukis Segitiga Siswa Kelas VII SMPN 2 Surabaya" (Tesis, Program Pascasarjana Pendidikan Matematika Universitas Negeri Surabaya, 2000), 25.

di dalam hal ini adalah asesmen sumatif memiliki sifat evaluasi. Pencapaian pertama adalah pelaksanaan asesmen formatif dan pencapaian kedua adalah pelaksanaan asesmen sumatif.<sup>20</sup>

Penilaian formatif merupakan sebuah kegiatan penilaian yang dilangsungkan ketika proses pembelajaran guna melakukan sebuah peninjauan akan proses pembelajaran tersebut. Asesmen formatif digunakan oleh pendidik untuk memperbaiki metode pembelajaran dan menyampaikan respon kepada peserta didik dengan menerapkannya di dalam proses kegiatan belajar-mengajar (KBM). Biasanya pendidik melakukan penilaian formatif menggunakan berbagai sumber penilaian dan tanpa menggunakan prosedur yang spesifik dan sistematis.<sup>21</sup>

Penilaian formatif adalah Penilaian yang dilakukan pada setiap akhir pembahasan suatu pokok bahasan atau topik, dan dimaksudkan untuk mengetahui sejauh manakah suatu proses pembelajaran telah berjalan sebagaimana yang direncanakan. Winkel menyatakan bahwa yang dimaksud Penilaian formatif adalah penggunaan tes-tes selama proses pembelajaran yang masih berlangsung. Dengan tujuan siswa dan guru memperoleh informasi mengenai kemajuan yang telah dicapai.<sup>22</sup>

Sementara Tesmer menyatakan *evaluation is a judgement of the strengths and weaknes of instruction in its devaloping stages, for puspose of revishing the instruction to improve its effectiveness and apperal*. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengontrol sampai seberapa jauh siswa telah menguasai materi yang diajarkan pada pokok bahasan tersebut. Wiersma menyatakan *Formative testing is done to monitor student progress over period of time*. Artinya ukuran

---

<sup>20</sup> Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*, 160.

<sup>21</sup> Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*, 160.

<sup>22</sup> Suharsimi Arikunto dan Saifuddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), 5.

keberhasilan atau kemajuan siswa dalam Penilaian ini adalah penguasaan kemampuan yang telah dirumuskan dalam rumusan tujuan yang ditetapkan sebelumnya.<sup>23</sup>

Penilaian formatif adalah kegiatan menilai yang bertujuan untuk mencari umpan balik (*feedback*), selanjutnya hasil penilaian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang sedang atau yang sudah dilaksanakan.<sup>24</sup> Penilaian formatif dimaksudkan untuk memantau kemajuan belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung serta untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang memerlukan perbaikan sehingga hasil belajar mengajar menjadi lebih baik. Dari hasil Penilaian ini akan diperoleh gambaran siapa saja yang telah berhasil dan siapa yang dianggap belum berhasil. Selanjutnya diambil tindakan-tindakan yang tepat.

Tindak lanjut dari Penilaian ini adalah bagi para siswa yang belum berhasil maka guru dapat memberikan remedial, yaitu bantuan khusus yang diberikan kepada siswa yang mengalami kesulitan memahami suatu pokok bahasan tertentu. Sementara bagi siswa yang telah berhasil akan melanjutkan pada topik berikutnya. Mereka yang memiliki kemampuan yang lebih akan diberikan pengayaan, yaitu materi tambahan yang sifatnya perluasan dan pendalaman dari topik yang telah diberikan.

Tes formatif ini bisa dilaksanakan di akhir setiap pembelajaran, yaitu dilaksanakan pada setiap kali satuan pelajaran atau sub pokok bahasan berakhir atau dapat diselesaikan. Di sekolah-sekolah tes formatif ini biasa dikenal dengan istilah “Ulangan Harian”. Dalam Penilaian formatif, juga memiliki

---

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto dan Saifuddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan*, 5.

<sup>24</sup> Suharsimi Arikunto dan Saifuddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan*, 5.

fungsi utama, yaitu untuk mengetahui keberhasilan dan kegagalan proses belajar mengajar. Dengan demikian dapat dipakai untuk memperbaiki dan menyempurnakannya. Fungsi tes formatif ini juga untuk mengetahui masalah dan hambatan kegiatan belajar mengajar termasuk metode belajar dan pembelajaran yang digunakan guru, kelemahan dan kelebihan.<sup>25</sup>

Secara ringkas penilaian formatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Sebuah asesmen yang dirancang untuk memperlihatkan kemampuan dan pengetahuan peserta didik, termasuk di dalam senjang pembelajarannya (*learning gaps*) sepanjang mereka mempelajari suatu bahan ajar tertentu.
- b. Digunakan untuk menginformasikan kemajuan pengajaran dan memandu pembelajaran.
- c. Berlangsung selama pengajaran suatu bahan ajar atau pemenuhan kompetensi dasar tertentu.
- d. Merupakan suatu fase dari penilaian untuk pembelajaran (*assessment for learning*).<sup>26</sup>

Fungsi Penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran maupun strategi pembelajaran yang telah diterapkan. Pelaksanaan Penilaian ini dapat dilakukan secara kontinu atau periodik tertentu dalam satu proses belajar mengajar. Periodik yaitu termasuk pada awal, tengah, atau akhir dari proses pembelajaran. Fokus Penilaian berkisar pada pencapaian hasil belajar mengajar pada setiap unit atau blok material yang telah direncanakan untuk diPenilaian. Informasi yang diperoleh dari Penilaian formatif ini secepatnya dianalisis guna memberikan gambaran kepada guru atau administator, tentang

---

<sup>25</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya* (Yogyakarta: PT Bumi Aksara, 2008), 58.

<sup>26</sup> Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*, 161.

perlu tidaknya program-program perbaikan bagi para siswa yang memerlukan.<sup>27</sup>

Tujuan dari Penilaian formatif untuk memperoleh informasi yang diperlukan oleh evaluator tentang siswa guna menentukan tingkat perkembangan siswa dalam satuan unit proses belajar mengajar. Tujuan utama Penilaian formatif ini adalah untuk memperbaiki proses belajar, bukan untuk menentukan tingkat kemampuan anak. Penilaian formatif ini juga bertujuan mengetahui sejauh mana program yang dirancang dapat berlangsung, sekaligus mengidentifikasi hambatan. Dengan diketahui hambatan dan hal-hal yang menyebabkan program tidak lancar. Pengambilan keputusan secara dini dapat mengadakan perbaikan yang mendukung kelancaran pencapaian tujuan program. Dan juga untuk memastikan tujuan yang diharapkan dapat tercapai dan untuk melakukan perbaikan suatu produk atau program.<sup>28</sup>

Hasil penilaian formatif bermanfaat untuk pendidik, antara lain pendidik akan mengetahui pencapaian peserta didik, pendidik dapat memperkirakan hasil belajar penilaian formatif dari kesatuan-kesatuan kecil materi pelajaran, serta hasil beberapa penilaian ini dapat diterapkan sebagai sebuah bahan untuk melakan penganalisaan penilaian sumatif.<sup>29</sup>

Sedangkan manfaat hasil penilaian formatif untuk peserta didik yaitu peserta didik mendapatkan informasi apakah mereka sudah mengetahui urutan materi pelajaran, peserta didik dapat mengetahui soal mana yang dinilai telah dikuasainya ataupun belum dikuasainya, serta peserta didik mendapatkan umpan

---

<sup>27</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*, 58.

<sup>28</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*, 58.

<sup>29</sup> Ediyanto, "Penilaian Formatif dan Penilaian Sumatif,"

Universitas Yudharta Pasuruan, 8 November, 2016,  
<https://yudharta.ac.id/id/2016/11/penilaian-formatif-dan-penilaian-sumatif/>.

balik sehingga mereka mengetahui bagian mana yang harus dipelajari kembali.<sup>30</sup>

Berdasarkan uraian teori di atas, kesimpulan yang dapat diperoleh peneliti adalah media penilaian formatif merupakan sebuah media yang dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran untuk meninjau kegiatan belajar mengajar, sehingga pendidik mampu memberikan responsnya ke peserta didik guna perbaikan proses pembelajaran.

## 2. Aplikasi Quizizz

*Quizizz* merupakan sebuah perangkat lunak yang ditujukan untuk melakukan sebuah permainan di dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengajak peserta didik ke dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan yang dikemas ke dalam bentuk kuis.<sup>31</sup> *Quizizz* merupakan sebuah perangkat lunak yang ditujukan ke dalam dunia pendidikan dengan mengangkat tema permainan yang membuat sebuah kegiatan latihan menjadi lebih interaktif dan juga menyenangkan.<sup>32</sup>

Game edukasi *Quizizz* merupakan teknologi terbaru yang digunakan pendidik untuk pembelajaran. Cikal bakal teknologi dalam komunikasi, termasuk komunikasi dalam pembelajaran di ungkapkan dalam surah An-Naml ayat 29-30 yang berbunyi:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ . إِنَّهُ مِنْ  
سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artinya: Berkata ia (Balqis): “Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan

<sup>30</sup> Ediyanto, *Penilaian Formatif dan Penilaian Sumatif*.

<sup>31</sup> Sugian Noor, *Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X 6 SMA 7 Banjarmasin*, 2.

<sup>32</sup> Fang Zhao, *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*, 37.

sesungguhnya (isi) nya: “Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.”<sup>33</sup>

Uraian tentang potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi sebagai teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu. Nabi Sulaiman menggunakan burung hud-hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat diterima dengan baik sampai pada tujuan yang dikehendaki.

Menurut Amornchewin, *Quizizz* sebagai alat atau media pembelajaran dinilai mampu memotivasi peserta didik karena menyuguhkan fitur-fitur yang menarik. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran, pendidik dapat membuat kuis interaktif multiplayer dan peserta didik dapat mengakses kuis tersebut untuk diselesaikan melalui *smartphone*, tablet, laptop, dan perangkat lainnya.<sup>34</sup>

Dengan memanfaatkan *Quizizz*, dapat membantu pendidik dalam melakukan penilaian tanpa dibatasi jarak dan ruang dengan penampilan *Quizizz* yang menarik serta waktu yang dapat diatur menyesuaikan konsentrasi peserta didik. Peserta didik mengerjakan kuis secara bersamaan dan secara langsung mengetahui hasilnya di papan peringkat.<sup>35</sup>

*Quizizz* dapat diakses melalui <http://Quizizz.com>. Untuk mendaftar akun *Quizizz*

---

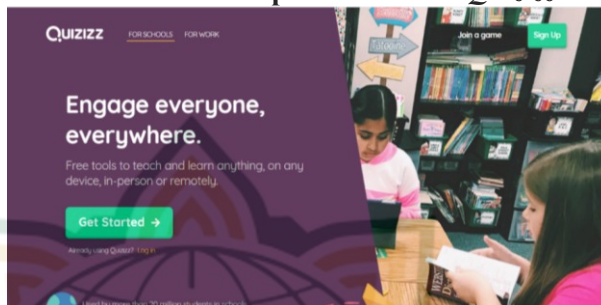
<sup>33</sup> Alquran, An-Naml ayat 29-30, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2001), 379.

<sup>34</sup> Ratchadaporn Amornchewin, “The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students’ Learning Engagement,” *Indonesian Journal of Informatics Education* 2, no. 2 (2018): 87.

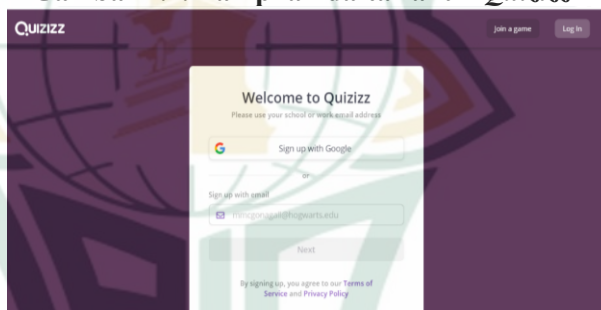
<sup>35</sup> Rahmania Rahman, dkk., *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*, 61.

dapat menggunakan akun google dengan mengisi data-data yang diminta. Setelah mendarat, pengguna langsung dapat login ke akun yang telah buat.

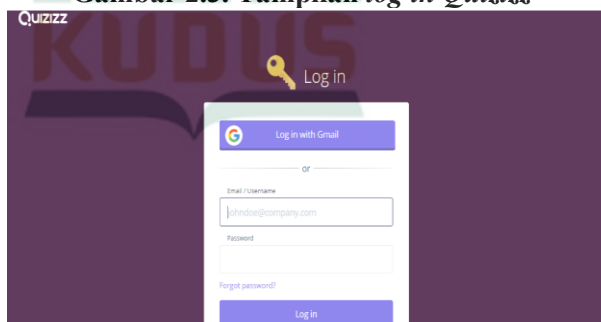
**Gambar 2.1. Tampilan awal web *Quizizz***



**Gambar 2.2. Tampilan daftar akun *Quizizz***



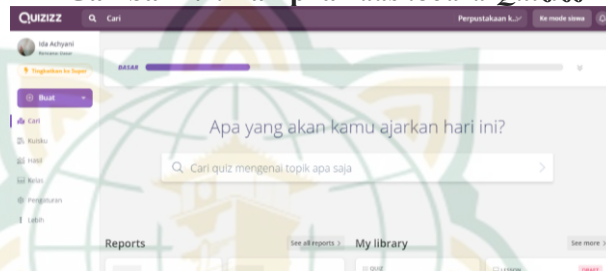
**Gambar 2.3. Tampilan *log in* *Quizizz***



*Quizizz* dapat diaplikasikan ke dalam perangkat elektronik yang dimiliki peserta didik untuk melangsungkan sebuah kelas pembelajaran. Berbeda

dengan berbagai aplikasi edukasi lainnya, *Quizizz* memiliki ciri khas yaitu adanya *avatar*, tema, *meme*, dan musik yang dapat menjadi media hiburan siswa ketika melangsungkan proses pembelajaran. Pendidik dapat melakukan penyesuaian di dalam permainan seperti membuat *backsound*, mengadakan pemeringkatan, bahkan pengacakan soal dan lain hal sebagainya.<sup>36</sup>

**Gambar 2.4. Tampilan dashboard Quizizz**

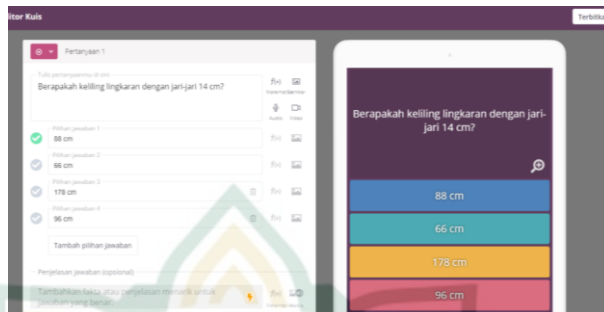


Di dalam kuis tidak dapat dibatasi jumlah pertanyaannya, setiap poin pertanyaan dapat disisipkan media penunjang, dan pilihan jawaban bisa mencapai 4 butir. Setiap poin pertanyaan harus ada satu pilihan jawaban yang bernilai benar dan waktu menjawab setiap poin pertanyaan dapat dibatasi 5 hingga 120 detik.<sup>37</sup>

<sup>36</sup> Fang Zhao, *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*, 37.

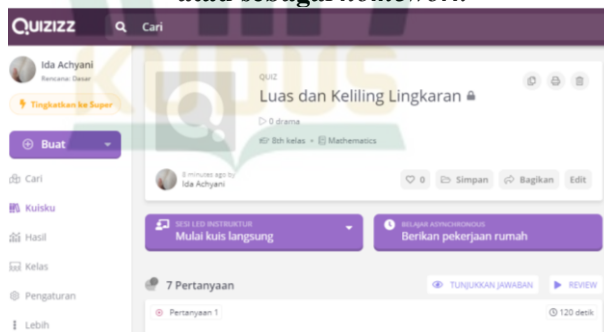
<sup>37</sup> Tamilarasu Rajendran, "Pupils' Motivation And Perceptions Towards Learning English Using Quizvaganza," *International Journal of Scientific and Research Publications* 9, no. 1 (2019): 222.

**Gambar 2.5. Contoh pembuatan soal di Quizizz**

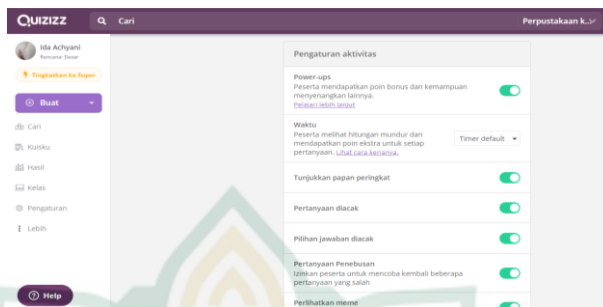


Pendidik juga dapat memilih kategori kuis, seperti diperuntukkan pribadi atau publik. Dengan pengkategorian kuis secara publik, pendidik dapat bertukar pemikiran dengan beberapa instruktur lainnya. Ketika hendak melangsungkan permainan, pendidik harus membagikan sandi permainan yang dilampirkan oleh situs secara otomatis kepada peserta didiknya dan kemudian peserta didik mengisikan sandi tersebut ke situs.<sup>38</sup> Quizizz berlangsung secara *live* ataupun dikategorikan sebagai tugas rumah (*home work*).

**Gambar 2.6. Pilihan kuis dapat dimainkan *live* atau sebagai *homework***

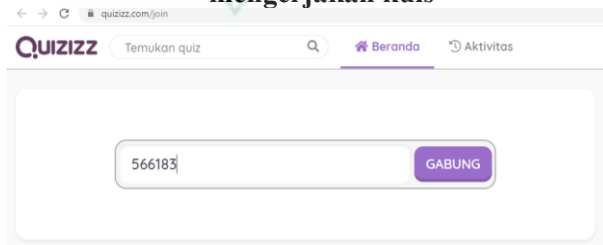


<sup>38</sup> Fang Zhao, *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*, 38.

Gambar 2.7. Pengaturan *Quizizz*Gambar 2.8. Tampilan pada layar laptop pendidik jika *Quizizz* dimainkan secara *live*

Peserta didik dapat bergabung dengan permainan dengan memasukan pin dan nama mereka melalui link <http://Quizizz.com/join>.

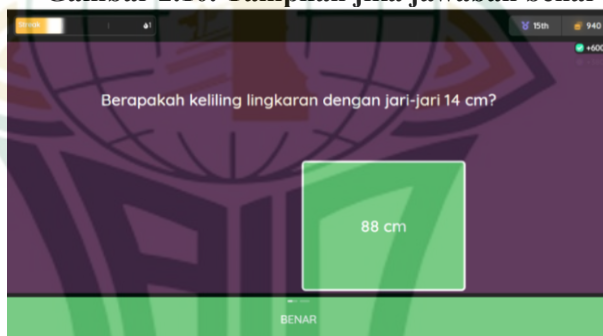
Gambar 2.9. Memasukkan kode untuk bergabung mengerjakan kuis



Selesai menjawab pertanyaan, akan ada umpan balik langsung dalam bentuk meme yang ditampilkan

di layar, meme akan muncul dengan kalimat “pekerjaan yang bagus” jika jawaban benar atau “coba lagi” jika jawaban salah. Salah satu karakteristik khusus dari *Quizizz* adalah adanya *leaderboard*, yang menunjukkan peringkat peserta didik berdasarkan kinerja mereka.<sup>39</sup> Semakin cepat peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar, semakin banyak poin yang mereka dapatkan. Poin akan ditampilkan di antara setiap pertanyaan, dan pemenang utama akan ditampilkan di akhir.<sup>40</sup> Pendidik dapat melacak jumlah jawaban peserta didik. Pendidik juga dapat memantau prosesnya dan mengunduh laporan dalam bentuk spreadsheet Excel ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik.<sup>41</sup>

**Gambar 2.10. Tampilan jika jawaban benar**

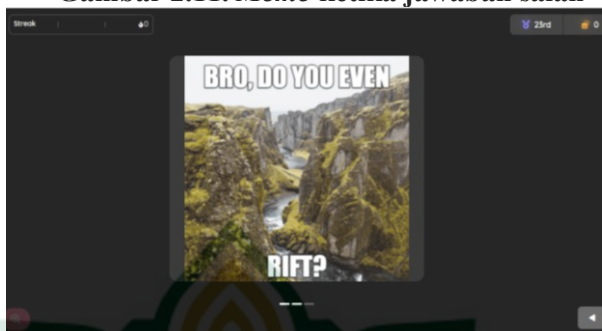


<sup>39</sup> Fang Zhao, *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*, 38.

<sup>40</sup> Tamilarasu Rajendran, *Pupils Motivation and Perceptions Towards Learning English Using Quizvaganza*, 222.

<sup>41</sup> Rahmania Rahman, dkk., *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*, 61.

Gambar 2.11. Meme ketika jawaban salah



Gambar 2.12. Leaderboard Quizizz

 A screenshot of a Quizizz leaderboard. The list shows the following data:
 

Rank	Name	Score
1	Altaffarel Dotalenta Aika	1800 pts
2	Kania Nabila	1540 pts
3	Muhammad Sheva	1270 pts
4	Vernanda	950 pts
5	Rahma Vateria	980 pts
6	Nadhine Najwa	950 pts
7	Naywa Khayla	940 pts
8	Alya Purnomo	880 pts

Adapun Langkah-langkah penggunaan *Quizizz* secara sederhana adalah sebagai berikut:

- Masuk ke [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com), lalu klik “Sign Up” untuk membuat akun.
- Isi data atau detail akun yang dibutuhkan dan pilih peran sebagai siswa atau guru, lalu klik “Continue”.
- Untuk guru yang hendak membuat kuis, klik “Create” lalu pilih “Quiz”. Isi nama kuis dan mata pelajaran.
- Untuk membuat soal sendiri pilih “Write your own” kemudian pilih bentuk quiz dan tulis pertanyaan.
- Pilih durasi pengerjaan soal, lalu klik “Save”. Untuk menambahkan soal selanjutnya, klik “New Question”.
- Untuk membagikan dan memainkan kuis, klik menu “My *Quizizz*” atau “Collections”.

- g. Terdapat tiga pilihan, yaitu “Practice”, “Play Live”, dan “Assign HW”. Lakukan pengaturan lalu klik “Continue”.
- h. Peserta didik yang akan mengikuti kuis dapat login terlebih dahulu ataupun tidak, lalu klik “enter code” dan masukkan kode angka atau langsung klik link yang dibagikan oleh guru.

Dari pemaparan tersebut mampu disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi permainan kuis yang mampu diterapkan dalam pembelajaran sebagai sarana penilaian yang interaktif dan menyenangkan.

### 3. Minat Belajar Matematika

#### a. Konsep Minat Belajar Matematika

Minat dalam bahasa Inggrisnya *interest*, dalam bahasa Arabnya *ihtimaam*. Dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas, atau situasi yang menjadi obyek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang. Dalam bahasan tersebut terkandung suatu pengertian bahwa di dalam minat ada pemusatan perhatian subyek, ada usaha untuk mendekati, mengetahui, memiliki, menguasai, atau berhubungan dari subyek yang dilakukan dengan perasaan senang, ada daya penarik dari obyek.<sup>42</sup>

Banyak para ahli yang mengemukakan pendapatnya tentang definisi minat, diantaranya yaitu:

- 1) H. C. Witherington dalam bukunya psikologi pendidikan mengartikan minat berarti kesadaran seseorang, bahwa suatu obyek, seseorang, suatu soal atau situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Abdul Rahman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Prenada Media, 2004), 263.

<sup>43</sup> H. C. Witherington, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Aksara Baru, 1985), 135.

- 2) Muhibbin Syah dalam psikologi belajar mengartikan kecendrungan dan keagairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>44</sup>
- 3) Sadirman A. M dalam bukunya interaksi dan motivasi belajar mengajar mengartikan minat sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat cirri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.<sup>45</sup>
- 4) Menurut Crow and Crow minat itu diartikan sebagai kekuatan pendorong yang menyebabkan individu memberikan perhatian kepada seseorang, atau kepada aktivitas-aktivitas tertentu.
- 5) Selanjutnya bimo Walgito menyatakan bahwa minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian sesuatu dan disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut.<sup>46</sup>

Minat adalah kecenderungan jiwa yang relatif menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang.<sup>47</sup> Minat adalah keinginan yang terus menerus untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu. Minat dapat menimbulkan semangat dalam melakukan kegiatan tersebut dapat tercapai. Dan semangat yang ada itu merupakan modal utama bagi setiap

---

<sup>44</sup> Muhibbin Syah dan M. Ed, *Psikologi Belajar* (Jakarta: logos Wacana Ilmu, 2001), 136.

<sup>45</sup> Sadirman A. M, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2003), 76.

<sup>46</sup> Bima Walgito, *Bimbingan dan Penyaluran di Sekolah* (Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM, 1981), 38.

<sup>47</sup> Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2012), 173.

individu untuk melakukan suatu kegiatan.<sup>48</sup> Sebagaimana firman Allah Swt. tentang minat dalam Al-Qur'an Surah Al-Isra ayat 84 yang berbunyi:

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

Artinya: Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.<sup>49</sup>

Kecondongan hati pada suatu hal yang menarik perhatian pasti dimiliki oleh setiap orang. Kecondongan tersebut merupakan tanda bahwa ia memiliki minat terhadap suatu hal tersebut. Sukardi berpendapat bahwa minat dapat didefinisikan sebagai kesukaan, kegemaran, atau kesenangan akan sesuatu.<sup>50</sup> Slameto menambahkan bahwa “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.<sup>51</sup> Munculnya minat ialah dampak dari pengalaman, keikutsertaan, dan kebiasaan saat belajar ataupun bekerja. Oleh karena itu, minat tidak muncul secara tiba-tiba di dalam diri seseorang.<sup>52</sup>

Minat merupakan kecenderungan individu untuk selalu menaruh perhatian pada suatu objek

---

<sup>48</sup> Depdikbud, *Pembinaan Minat Baca, Materi Sajian* (Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdikbud RI, 1997), 6.

<sup>49</sup> Alquran, Al-Isra ayat 84, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2001), 290.

<sup>50</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), 57.

<sup>51</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 180.

<sup>52</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 57.

dari waktu ke waktu.<sup>53</sup> Minat diartikan sebagai suatu keadaan psikologis yakni ketertarikan hati atau kecenderungan untuk kembali terlibat pada suatu objek, peristiwa atau ide secara terus menerus.<sup>54</sup> Minat juga berkaitan dengan hasrat terhadap suatu objek. Seseorang yang sangat bersemangat dan berambisi pada suatu hal berarti ia memiliki minat pada hal tersebut.<sup>55</sup>

Dari beberapa pengertian minat di atas dapat diungkapkan beberapa hal penting tentang minat yaitu:

- 1) Minat merupakan bagian dari aspek-aspek psikologis atau kejiwaan seseorang.
- 2) Minat sebagai bagian dari aspek psikologis seseorang yang menampakkan diri pada bermacam-macam gejala, seperti perasaan senang, kecendrungan hati atau ketertarikan, keinginan, kesukaan, gairah, perhatian, kesadaran seseorang akan pentingnya sesuatu, rasa ingin tahu tentang sesuatu, partisipasi.

Setiap individu mempunyai kecendrungan fundamental untuk berhubungan dengan sesuatu yang ada dalam lingkungannya. Apabila sesuatu itu memberikan kesenangan kepada dirinya, kemungkinan ia akan berminat terhadap sesuatu itu. Jadi dapat dikatakan bahwa minat ini terkait dengan usaha, semisal seseorang menaruh minat pada pelajaran matematika, tentu ia akan berusaha semaksimal mungkin untuk menguasainya, sebaliknya orang yang kurang berminat, ia akan berusaha bahkan akan mengabaikannya.

---

<sup>53</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 57.

<sup>54</sup> Suzanne Hidi dan K. Ann Renginer, "The Four-Phase Model of Interest Development," *Educational Psychologist* 41, no. 2 (2006): 112.

<sup>55</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 133.

Sebagaimana firman Allah Swt. dalam surah An-Najm ayat 39:

وَأَنَّ لَيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

Artinya: Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.<sup>56</sup>

Melalui pernyataan kegemaran peserta didik terhadap suatu hal daripada hal lainnya serta melibatkan dirinya ke dalam sebuah proses pembelajaran, maka dapat menggambarkan minat peserta didik tersebut. Minat bukanlah bawaan dari lahir, akan tetapi didapatkan kemudian serta mampu dibuktikan akibat dari keberadaannya lewat ingatan.<sup>57</sup> Secara konseptual, minat berperan penting dalam mengarahkan peserta didik serta membentuk sebuah pola berpikir melalui proses pembelajaran.<sup>58</sup>

Belajar merupakan sebuah kegiatan untuk mengubah sesuatu di dalam seorang individu berdasarkan proses latihan dan pengalaman yang didapatkannya.<sup>59</sup> Menurut W.S. Winkel, seseorang yang belajar merupakan seseorang yang berinteraksi secara aktif terhadap lingkungannya dengan melibatkan aktivitas mental di dalamnya sehingga menciptakan perubahan kemampuan atau kecakapan dalam berbagai aspek yang sifatnya relatif konstan dan berbekas.<sup>60</sup>

---

<sup>56</sup> Alquran, An-Najm ayat 39, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2001), 527.

<sup>57</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, 180.

<sup>58</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 58.

<sup>59</sup> H. Baharuddin, *Pendidikan & Psikologi Perkembangan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 163.

<sup>60</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 4.

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman.<sup>61</sup> Dalam proses pembelajaran, unsur kegiatan belajar memegang peranan yang vital. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar peserta didik agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi peserta didik. Agama Islam pun sangat memperhatikan masalah pendidikan khususnya belajar, karena dengan ilmu pengetahuan manusia bisa berkarya dan berprestasi, manusia dapat pandai, mengerti tentang hal-hal yang ia pelajari, dan dengan ilmu itupun manusia ibadahnya menjadi sempurna. Sebagaimana firman Allah Swt. dalam surah Al- Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ  
فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ  
اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا  
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha

---

<sup>61</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: UPT UNNES, 2007), 53.

Mengetahui apa yang kamu kerjakan.<sup>62</sup>

Ketika dikaitkan dengan belajar, minat tidak dapat dipisahkan dari karakter, motivasi, ekspresi, cara pandang terhadap diri sendiri, faktor bawaan (genetik) dan pengaruh dari luar atau lingkungan.<sup>63</sup> Unsur minat belajar yang terdapat di dalam diri peserta didik akan mempengaruhi fokus peserta didik tersebut pada aktivitas belajar karena minat menjadi penggerak motivasi seseorang agar dapat berkonsentrasi pada suatu objek atau aktivitas tertentu.<sup>64</sup>

Kaitannya dengan minat belajar siswa, seorang guru harus bisa memberikan suatu yang baru untuk menarik minat siswa, agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pada dasarnya minat adalah suatu sifat yang melekat pada diri manusia yang berfungsi sebagai pendorong untuk melakukan apa saja yang diinginkannya. Keinginan atau minat dan kemauan atau kehendak sangat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa. Pendidik dalam kaitan ini seyogyanya berusaha membangkitkan minat siswa untuk menguasai pengetahuan yang terkandung dalam bidang studinya dengan cara membangun sifat-sifat yang positif.<sup>65</sup>

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai

---

<sup>62</sup> Alquran, Al-Mujadalah ayat 11, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2001), 543.

<sup>63</sup> Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 58.

<sup>64</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 66.

<sup>65</sup> Alex Sobur, *Psikologi Umum dalam Lintas Sejarah* (Bandung, CV Pustaka Setia, 2003), 246.

penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sardiman mengatakan bahwa fungsi minat adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

Menurut Nuckols dan banducci sebagaimana yang dikutip oleh Abdul Wahid menjelaskan bahwa fungsi minat bagi kehidupan anak adalah sebagai berikut:

- 1) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita. Misalnya anak yang berminat dalam bidang kesehatan maka kemungkinan besar anak akan mempunyai cita-cita menjadi seorang dokter.
- 2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat. Minat anak untuk menguasai pelajaran biasa mendorongnya untuk belajar kelompok di tempat temannya meskipun suasana sedang hujan.
- 3) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas minat seseorang.
- 4) Minat yang terbentuk sejak masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat dapat membawa kepuasan.

Fungsi minat dalam kaitannya dalam pelaksanaan studi adalah:

- 1) Minat melahirkan perhatian serta merta. Perhatian yang serta merta terjadi secara spontan, bersifat wajar mudah bertahan dan tumbuh tanpa pemaksaan daya kemauan dalam diri seseorang.

- 2) Minat memudahkan tercapainya konsentrasi. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi dalam pikiran seorang siswa yaitu pemusatan pikiran terhadap suatu pelajaran. Jadi tanpa adanya minat maka konsentrasi terhadap pelajaran juga sulit dikembangkan dan dipertahankan.
- 3) Minat mencegah gangguan dari luar. Seorang siswa akan mudah terganggu perhatiannya dan sering mengalihkan perhatiannya ke suatu hal yang lain kalau minat studinya rendah.
- 4) Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Pengingatan seorang siswa itu hanya akan terlaksana kalau siswa berminat terhadap pelajarannya.
- 5) Minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri. Kejemuhan melakukan sesuatu hal biasanya lebih banyak berasal dari dalam diri sendiri dibandingkan dari luar dirinya. Oleh karena itu, salah satu cara agar kebosanan itu bisa dihapus yaitu dengan jalan menumbuhkan minat studi dan kemudian meningkatkan minat tersebut.<sup>66</sup>

Menurut Syaiful Bahri Djamarah fungsi minat tidak berbeda dengan fungsi motivasi, sebagai berikut:

- 1) Sebagai pendorong kegiatan/sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Pada mulanya peserta didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada yang dicari (untuk memuaskan rasa ingin tahunya), maka muncullah minatnya untuk belajar.

---

<sup>66</sup> The Liang Gie, *Cara Belajar yang Efektif* (Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna, 1998), 29.

- 2) Sebagai penggerak perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.
- 3) Sebagai pengarah perbuatan.<sup>67</sup> Dalam rangka mencapai tujuan, peserta didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana yang harus diabaikan.
- 4) Dapat melahirkan perhatian yang serta merta. Perhatian serta merta terjadi secara spontan, bersifat wajar, mudah bertahan dan tumbuh tanpa pemakaian daya kemauandalam diri seseorang semakin besar drajat spontanitas perhatiannya.
- 5) Dapat memudahkan terciptanya konsentrasi. Konsentrasi yaitu pemusatan pemikiran terhadap sesuatu pelajaran, jadi tanpa minat maka konsentrasi terhadap pelajaran juga sulit dikembangkan dan dipertahankan.
- 6) Dapat mencegah gangguan perhatian dari luar. Minat yang kecil dapat mengalihkan perhatian dari pelajaran kepada hal-hal lain.
- 7) Dapat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Meskipun guru yang menyampaikan pelajaran orangnya judes, kalau ada minat untuk mempelajarinya maka hanya dibaca atau disimak sekali senantiasa teringat, sebaliknya akan mudah hilang jika belajar tanpa ada minat.
- 8) Dapat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri.<sup>68</sup> Dengan minat kejemuan yang berasal dari diri sendiri dapat teratasi, karena kejemuan banyak berasal dari dalam diri sendiri daripada dari luar.

---

<sup>67</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), 123.

<sup>68</sup> The Liang Gie, *Cara Belajar yang Efektif*, 28.

Crow and Crow berpendapat ada tiga faktor yang menjadi timbulnya minat, yaitu:

- 1) Dorongan dari dalam diri individu. Dorongan rasa ingin tahu akan membangkitkan minat untuk membaca, belajar, menuntut ilmu, melakukan penelitian, dll.
- 2) Motif sosial. Minat untuk belajar atau menuntut ilmu pengetahuan timbul karena ingin mendapat penghargaan dari masyarakat, karena biasanya yang memiliki ilmu pengetahuan cukup luas (orang pandai) mendapat kedudukan yang tinggi dan terpadang dalam masyarakat.
- 3) Faktor emosional. Bila seseorang mendapatkan kesuksesan pada suatu aktivitas akan menimbulkan perasaan senang, dan hal tersebut akan memperkuat minat terhadap aktifitas tersebut, begitu pula sebaliknya.<sup>69</sup>

Adapun hal-hal yang dapat mendorong timbulnya minat siswa dalam belajar menurut N. Frandsen sebagaimana dikutip oleh Sumardi Suryabrata dalam bukunya “Psikologi Pendidikan” adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan menyelidiki dunia lebih luas.
- 2) Adanya sifat kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju.
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan teman-temannya.
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan koperasi maupun dengan kompetensi.

---

<sup>69</sup> Abdul Rahman Saleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, 264.

- 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.<sup>70</sup>

Sedangkan Maslow mengemukakan motif-motif untuk belajar itu ialah:

- 1) Adanya kebutuhan fisik.
- 2) Adanya kebutuhan rasa aman, bebas dari kekhawatiran.
- 3) Adanya kebutuhan akan kecintaan dan penerimaan dalam hubungan dengan orang lain.
- 4) Adanya kebutuhan untuk mendapat kehormatan dari masyarakat.
- 5) Sesuai dengan sifat untuk mengemukakan atau mengetengahkan diri.<sup>71</sup>

Jika kita memiliki minat yang besar terhadap sesuatu namun tidak melakukan upaya untuk meraih, mendapatkan atau memilikinya maka minat itu tidak ada gunanya. Pada dasarnya jika kita menaruh minat terhadap sesuatu, maka berarti kita menyambut baik dan bersikap positif dalam berhubungan dengan obyek atau lingkungan tersebut.

Dalam Al-Qur'an pembicaraan tentang hal ini terdapat dalam surah pertama yaitu Q.S. Al-Alaq. Perintahnya adalah agar kita membaca, dalam artian membaca dalam segala aspek. Agar kita memahami hal apa yang sebenarnya menarik minat kita dalam kehidupan ini.

أَفَرَأَىٰ وَرَبِّكَ الْأَكْثَرُ  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ . عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا  
لَمْ يَعْلَم

Artinya: Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajari (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia

<sup>70</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali, 1980), 253.

<sup>71</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, 253.

mengajari manusia apa yang belum diketahuinya.<sup>72</sup>

Kita tidak boleh berpangku tangan atas anugerah yang diberikan Allah Swt. kepada kita, tetapi kita harus berupaya mengembangkan dengan kemampuan maksimal kita sehingga bisa berguna bagi diri kita, orang lain serta lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas maka menjadi sangat jelas bahwa minat atau kemauan siswa untuk belajar dapat tumbuh karena adanya dorongan yang datang dari dalam diri siswa itu sendiri atau disebabkan oleh adanya dorongan yang datang dari luar dirinya. Dalam perspektif itu guru hendaknya mampu membangkitkan minat siswa dengan memberikan rangsangan (*stimulus*) yang dapat mendorong tumbuhnya minat belajar.

Kualitas perestasi belajar peserta didik dalam bidang studi tertentu dipengaruhi oleh minat belajar, salah satunya bidang studi matematika.<sup>73</sup> Matematika adalah bidang pengetahuan yang termasuk dalam rumpun ilmu pengetahuan pasti dan menelaah secara matik berbagai hubungan dan sifat dari pengertian-pengertian mujarad dengan menggunakan aneka angka dan lambang-lambang.<sup>74</sup> Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang tidak mudah bagi kebanyakan peserta didik. Matematika merupakan salah satu

---

<sup>72</sup> Alquran, Al-Alaq ayat 3-5, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2001), 597.

<sup>73</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, 134.

<sup>74</sup> Lambok Simamora, "Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Kompetensi Pedagogik Guru Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Jurnal Formatif* 4, no. 1 (2014): 24.

bidang studi yang sering dikeluhkan sebagai bidang studi yang sulit dan membosankan karena kebanyakan matematika diajarkan dengan metode yang tidak menarik.<sup>75</sup>

Kebermaknaan mempelajari matematika ditandai dengan kesadaran apa yang dilakukan, apa yang dipahami dan apa yang tidak dipahami oleh peserta didik tentang fakta, konsep, relasi, dan prosedur matematis berpikir seseorang.<sup>76</sup> Konsep matematika juga terdapat dalam Al-Qur'an, seperti pada Q.S. Al-Jinn ayat 28 yaitu:

لِيَعْلَمَ أَنْ قَدْ أَبْلَغُوا رَسُولَاتِ رَبِّهِمْ وَأَحَاطَ بِمَا لَدَيْهِمْ وَأَخْصَى كُلَّ شَيْءٍ عَدَدًا

Artinya: Supaya Dia mengetahui, bahwa sesungguhnya rasul-rasul itu telah menyampaikan risalah-risalah Tuhannya, sedang (sebenarnya) ilmunya meliputi apa yang ada pada mereka, dan Dia menghitung segala sesuatu satu persatu.<sup>77</sup>

Ayat di atas menjelaskan bahwa tidak ada peristiwa yang terjadi secara kebetulan, semua terjadi dengan hitungan, baik dengan hukum-hukum alam yang dikenal manusia maupun yang belum.

Terdapatnya minat akan proses pembelajaran akan membuat peserta didik lebih

<sup>75</sup> Titin Faridatun Nisa, "Pembelajaran Matematika Dengan Setting Model Treffinger Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa," *Jurnal Pedagogia* 1, no. 1 (2011): 35.

<sup>76</sup> Nurina Kurniasari Rahmawati "Implementasi Teams Game Tournaments dan Number Head Together ditinjau dari Kemampuan Penalaran Matematis," *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no.2 (2017): 122.

<sup>77</sup> Alquran, Al-Jinn ayat 28, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2001), 573.

tekun dalam mempelajari mata pelajaran tersebut.<sup>78</sup> Misalnya, perhatian terhadap matematika oleh peserta didik yang sangat berminat pada pelajaran matematika akan lebih besar ketimbang peserta didik yang tidak berminat pada pelajaran matematika. Setelah itu, akibat pemfokusan perhatian yang intensif pada materi itulah yang memungkinkan peserta didik lebih rajin belajar sehingga tercapai hasil belajar yang dikehendaki.<sup>79</sup>

Minat dapat menumbuhkan rasa penasaran sehingga peserta didik akan terus menerus mencari informasi tentang matematika. Tidak akan ada keterpaksaan dalam belajar apabila peserta didik merasa senang terhadap pelajaran matematika. Minat juga menjadi penyebab keterlibatan peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran. Terdapatnya minat akan proses pembelajaran matematika di dalam diri peserta didik maka akan terlihat bentuk keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.

Dari pemaparan tersebut mampu disimpulkan bahwa minat belajar matematika adalah kecenderungan dalam berperilaku menuju positif yang dapat dilihat berdasarkan kontribusi aktif ketika pembelajaran matematika tanpa adanya paksaan dari pihak lain.

Adapun indikator minat belajar matematika di dalam penelitian ini meliputi, rasa senang ketika pembelajaran matematika berlangsung, ketertarikan peserta didik ketika pembelajaran matematika berlangsung, keterlibatan pada pembelajaran matematika, rajin dalam belajar dan

---

<sup>78</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 64.

<sup>79</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan: Dengan Pendekatan Baru*, 134.

mengerjakan tugas matematika, serta tekun dan disiplin dalam belajar matematika.

## **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Beberapa faktor memberikan pengaruh di dalam minat belajar peserta didik dan setiap peserta didik akan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang tentunya berbeda satu sama lain. Apabila digambarkan ke dalam sebuah garis besar, faktor yang mempengaruhi minat belajar tersusun atas dua hal, faktor internal dan faktor eksternal.

### 1) Faktor Internal

#### (a) Kebutuhan

Minat berpengaruh dan berfungsi dalam pemenuhan kebutuhan.<sup>80</sup> Akan besar kemungkinan peserta didik menaruh minat pada suatu pelajaran jika peserta didik menganggap belajar adalah hal yang penting karena merupakan suatu cara untuk meraih tujuannya dan menyadari bahwa buah dari pengalaman belajar tersebut dapat memberikan kemajuan pada dirinya.<sup>81</sup>

#### (b) Bakat

Chaplin mengemukakan pendapatnya mengenai bakat yang merupakan sebuah kemampuan yang terdapat di dalam diri individu yang kemudian berpotensi dalam meraih kesuksesan di kemudian hari.<sup>82</sup> Setelah melalui beberapa latihan, barulah kemampuan tersebut dapat terealisasikan. Apabila peserta didik mempelajari materi

---

<sup>80</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 63.

<sup>81</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, 180.

<sup>82</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, 133.

suatu pelajaran yang selaras dengan bakat yang terdapat di dalam dirinya, maka prestasinya juga akan baik karena ia mempelajarinya dengan rasa senang.

(c) Sikap

Sikap merupakan sebuah gejala yang terdapat di dalam diri seorang individu dalam ranah afektif berupa kecenderungan untuk menanggapi atau memberikan reaksi yang sama/tidak berubah dari waktu ke waktu terhadap suatu hal, baik secara positif maupun negatif.<sup>83</sup> Seseorang akan menilai apakah pelajaran matematika memberikan manfaat untuknya atau tidak. Kemudian, berdasarkan penilaiannya tersebut ia akan mempunyai kecenderungan untuk menerima atau menolak pelajaran matematika. Hal tersebut merupakan sebuah pembiasaan yang kemudian berpengaruh terhadap minat peserta didik terhadap matematika.

2) Faktor Eksternal

(a) Bahan Pelajaran

Kecenderungan peserta didik dalam mendalami sebuah materi yang mendapatkan perhatian atau dikatakan menarik bagi dirinya. Begitu pun sebaliknya, apabila materi tidak mampu membuat peserta didik merasa tertarik, maka peserta didik cenderung mengabaikan materi tersebut. Slameto mengemukakan bahwa minat sangat berpengaruh terhadap belajar. Apabila materi tersebut tidak mampu menarik peserta didik sehingga selaras dengan minat yang dimiliki peserta didik, maka

---

<sup>83</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, 132.

kesungguh-sungguhan peserta didik dalam memperdalam materi tersebut tidak dapat terlihat.<sup>84</sup>

(b) Guru

Faktor yang tidak dapat dikesampingkan dalam penentuan akan kesuksesan proses pembelajaran ialah guru. Guru merupakan kurikulum berjalan. Kurikulum dan sistem pendidikan yang baik jika tidak didukung oleh kemampuan guru maka akan sia-sia.<sup>85</sup> Hal yang perlu dijalankan oleh guru sebagai pendidik adalah membangun keinginan peserta didiknya untuk terus belajar. Guru yang berkepribadian baik senantiasa disenangi peserta didik sehingga berpengaruh besar dalam membangkitkan minat belajar peserta didik.

(c) Metode Pembelajaran

Menurut Wina, penggunaan berbagai macam strategi dan model pembelajaran ialah sebuah proses yang mampu diterapkan pendidik dalam mendongkrakkan minat belajar di dalam diri peserta didik.<sup>86</sup> Oleh sebab itu, pendidik sebaiknya menggunakan sebuah rancangan dan model pembelajaran haruslah tepat, efektif, dan efisien serta selaras dengan materi pembelajaran yang tentunya mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

---

<sup>84</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, 57.

<sup>85</sup> M. Shabir U., "Kedudukan Guru sebagai Pendidik: Tugas dan Tanggung Jawab, Hak dan Kewajiban, dan Kompetensi Guru," *Jurnal Auladuna* 2, no. 2 (2015): 222.

<sup>86</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2008), 288.

(d) Media Pembelajaran

Media Pembelajaran berperan penting sebagai alat pendukung dalam membelajarkan peserta didik. Menurut Hamalik, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat melahirkan minat dan motivasi dalam diri peserta didik. Kemp & Dayton juga mengungkapkan bahwa manfaat penerapan media dalam proses pembelajaran ialah meningkatkan minat dan kontribusi siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, lingkungan belajar yang dibentuk oleh pendidik dan psikologis peserta didik sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan.<sup>87</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang telah dilakukan perihal media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar peserta didik diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyati dan Haniv Evendi berjudul “Pembelajaran Matematika melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”, penelitian ini memperoleh adanya peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik di dalam materi Teorema Pythagoras.<sup>88</sup> Terdapat persamaan dalam penelitian dilaksanakan oleh Sri Mulyati dan Haniv Evendi, yaitu menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran matematika. Namun, perbedaannya adalah peneliti menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk

---

<sup>87</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 19.

<sup>88</sup> Sri Mulyati dan Haniv Evendi, *Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*, 72.

melihat pengaruhnya terhadap minat belajar matematika, sedangkan Sri Mulyati dan Haniv Evendi menggunakan aplikasi *Quizizz* guna meningkatkan hasil belajar matematika.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmania Rahman, Erric Kondoy, dan Awaluddin Hasrin berjudul “Penggunaan Aplikasi Quizziz sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizziz sebagai media pemberian kuis kepada mahasiswa sangat signifikan berpengaruh pada motivasi belajar mahasiswa.<sup>89</sup> Terdapat persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmania Rahman, Erric Kondoy, dan Awaluddin Hasrin, yaitu menggunakan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran. Namun, perbedaannya adalah peneliti menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk melihat pengaruhnya terhadap minat belajar matematika, sedangkan Rahmania Rahman, Erric Kondoy, dan Awaluddin Hasrin menggunakan *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi mahasiswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Hurriyati dan Desy Arisandy berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Belajar Quipper School terhadap Minat Belajar Matematika pada Siswa”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang diberikan Quipper School terhadap minat belajar siswa SMAN 15 Palembang di dalam pembelajaran matematika.<sup>90</sup> Terdapat persamaan dalam riset yang dijalankan oleh Dwi Hurriyati dan Desy Arisandy, yaitu menggunakan aplikasi Pendidikan untuk melihat pengaruhnya terhadap minat belajar matematika siswa. Namun,

---

<sup>89</sup> Rahmania Rahman, dkk., *Penggunaan Aplikasi Quizziz sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*, 66.

<sup>90</sup> Dwi Hurriyati dan Desy Arisandy, *Pengaruh Penggunaan Media Belajar Quipper School terhadap Minat Belajar Matematika pada Siswa*, 203.

- perbedaannya adalah peneliti menggunakan aplikasi *Quizizz*, sedangkan Dwi Hurriyati dan Desy Arisandy menggunakan aplikasi Quipper School.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Fang Zhao berjudul “Using *Quizizz* to Integrate Fun Multiplayer in The Classroom”, hasil penelitiannya memperoleh peningkatan akan pengalaman belajar dengan menerapkan *Quizizz* yang dibuktikan berdasarkan skor evaluasi yang meningkat, terjadinya dampak positif yang dibuktikan dari partisipasi aktif peserta didik di kelas akuntansi.<sup>91</sup> Terdapat persamaan dalam riset yang dijalankan oleh Fang Zhao, yaitu menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran. Namun, perbedaannya adalah peneliti menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk melihat pengaruhnya terhadap minat belajar matematika, sedangkan Fang Zhao menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan pengalaman belajar di kelas akuntansi.
  5. Penelitian yang dilakukan oleh Devi Wulandari, Mohamad Syafi’i, dan Oktavia Suwardana berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Media Penilaian Berbasis *Online* Menggunakan Aplikasi *Quizizz* dan Google Form pada Materi Matriks”, hasil penelitiannya memperoleh perbedaan yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar dengan menerapkan *Quizizz* dibandingkan dengan penerapan Google Form, yang dibuktikan melalui tingginya rerata peserta didik ketika melangsungkan penilaian dengan menerapkan *Quizizz* dibandingkan menerapkan Google Form.<sup>92</sup> Kesamaan penelitian ini adalah menggunakan media penilaian *Quizizz* pada pembelajaran matematika. Namun, perbedaannya adalah peneliti menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk melihat pengaruhnya terhadap minat belajar

---

<sup>91</sup> Fang Zhao, *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*, 42.

<sup>92</sup>Devi Wulandari, dkk., *Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Media Penilaian Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Google Form pada Materi Matriks*, 125.

matematika, sedangkan Devi Wulandari, Mohamad Syafi'i, dan Oktavia Suwardana menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk melihat perbedaan hasil belajar matematika siswa.

### C. Kerangka Berfikir

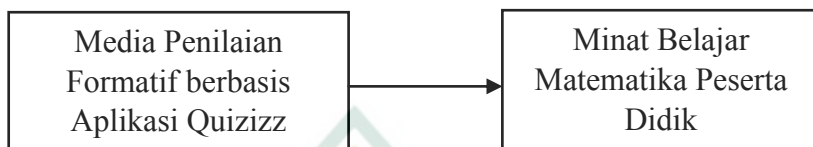
Penilaian ialah komponen yang memiliki peranan penting di dalam proses pembelajaran. Tujuan pokok pendidik menilai peserta didik adalah untuk memantau pembelajaran peserta didik. Untuk memenuhi tujuan tersebut, maka dilaksanakan penilaian formatif. Dengan penilaian formatif, peserta didik mendapatkan umpan balik dan pendidik dapat melakukan perbaikan proses pembelajaran. Dalam melakukan penilaian formatif dibutuhkan media sebagai saran atau alat bantu. Salah satu media penilaian yang dapat digunakan adalah aplikasi *Quizizz*.

*Quizizz* merupakan sebuah perangkat lunak yang ditujukan untuk melakukan sebuah permainan di dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengajak peserta didik ke dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan yang dikemas ke dalam bentuk kuis. Pengaplikasiannya yang tergolong mudah dan dapat menampilkan skor perolehan secara cepat di waktu yang bersamaan dengan memperlihatkan peringkat, membuat aplikasi ini cocok apabila diterapkan di dalam proses pembelajaran. Dengan mengimplementasikan *game* edukasi di dalam *Quizizz*, peserta didik akan tertantang dalam berkompetisi untuk memperoleh hasil kuis yang tinggi.

Perolehan hasil kuis yang tinggi tidak terlepas dari minat peserta didik dalam belajar. Minat ialah faktor yang penting dan memberikan pengaruh di dalam kesuksesan belajar matematika oleh peserta didik. Minat belajar matematika merupakan sebuah bentuk akan kecenderungan peserta didik perihal menjalankan berbagai perilaku yang sesuai dengan kondisi hati tanpa adanya keterlibatan pihak lain, dalam hal ini adalah paksaan. Tingginya motivasi belajar peserta didik akan mendorong

partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran matematika.

**Gambar 2.13. Kerangka Berfikir**



#### **D. Hipotesis**

1. Terdapat pengaruh yang signifikan media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* berpengaruh besar terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021.