

## Penerapan *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Pecahan Untuk Mahasiswa PGSD

**Rospala Hanisah Yukti Sari**

Universitas Muhammadiyah Palangka Raya

Email: rospalahanisah@gmail.com

**Supriadi**

Universitas Muhammadiyah Palangka Raya

Email: supriadirospala@gmail.com

**Doi:** <https://doi.org/10.65317/an-nashr.v4i1.119>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui adanya pengaruh dari implementasi *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) pada materi pecahan. Latar belakang dalam penelitian ini berdasarkan kepada kebutuhan inovasi dalam pembelajaran matematika agar lebih interaktif, menarik, dan mampu memotivasi mahasiswa mengembangkan dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain *pretest-posttest group*. Sampel penelitian terdiri dari dua perlakuan dengan satu kelas, yaitu kelas sebelum perlakuan yaitu kelas yang menggunakan evaluasi konvensional dan kelas setelah perlakuan dengan mengimplementasikan *Quizizz* sebagai media evaluasi interaktif. Data kemampuan berpikir kreatif dikumpulkan melalui tes uraian yang dianalisis berdasarkan pada indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif yang menggunakan *Quizizz* dibandingkan sebelum perlakuan. Penerapan *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa, motivasi, serta bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga bisa berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi pecahan. Dengan demikian, *Quizizz* bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif di dalam kegiatan perkuliahan matematika bagi mahasiswa PGSD.

**Kata Kunci:** *Quizizz*, Berpikir Kreatif, Materi Pecahan

### Abstract

*This study aims to determine the effect of Quizizz implementation on the creative thinking skills of Elementary School Teacher Education (PGSD) students on fractions. The background of this study is based on the need for innovation in mathematics learning to be more interactive, interesting, and able to motivate students to develop higher-order thinking skills. The research method used is a quasi-experimental with a pretest-posttest group design. The research sample consisted of two treatments with one class, namely the class before the treatment, namely the class that used conventional evaluation and the class after the treatment by implementing Quizizz as an interactive evaluation media. Creative thinking ability data were collected through essay tests analyzed based on*



*indicators of fluency, flexibility, originality, and elaboration. The results showed that there was a significant effect on creative thinking ability using Quizizz compared to before the treatment. The application of Quizizz was proven to be able to increase student engagement, motivation, and can provide a more enjoyable learning experience so that it can have a positive effect on creative thinking ability on fractions. Thus, Quizizz can be an alternative effective learning media in mathematics lecture activities for PGSD students.*

*Keywords: Quizizz, Creative Thinking, Fraction Material*

## **PENDAHULUAN**

Adanya kemajuan teknologi komunikasi di era digital saat ini telah memberikan perubahan yang signifikan di dalam dunia pendidikan. Kegiatan pembelajaran tidak dibatasi oleh interaksi tatap muka di kelas, namun juga bias dilakukan melalui berbagai macam platform digital interaktif dan menarik. Salah satu teknologi yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis game edukatif, seperti *Quizizz*.

*Quizizz* merupakan salah satu platform *game-based learning* yang memungkinkan dosen membuat kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital. *Quizizz* dapat memberikan pengalaman belajar yang kreatif dan menyenangkan melalui berbagai macam elemen permainan seperti fitur peringkat, poin, dan waktu, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan motivasi serta memaksimalkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup>

*Quizizz* juga merupakan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis game yang bisa digunakan sebagai media dalam evaluasi kegiatan pembelajaran.<sup>2</sup> Platform ini dapat memungkinkan kegiatan pembelajaran antara dosen dan mahasiswa untuk bisa berpartisipasi aktif dalam aktivitas belajar melalui kuis interaktif yang dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan berpikir kreatif siswa. aplikasi *Quizizz* ini cenderung efisien dalam pemanfaatan data internet sehingga hemat untuk siswa dan mudah diaplikasikan oleh guru serta siswa.

Beberapa fitur dalam aplikasi *Quizizz* dapat membantu evaluasi hasil belajar siswa. *Quizizz* juga merupakan *web tool* dalam bentuk tes atau evaluasi interaktif yang bias digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas, misalnya saja untuk penilaian kemajuan belajar siswa dalam tes formatif.<sup>3</sup> *Quizizz* juga merupakan aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas belajar lebih konsentrasi dan menyenangkan, terutama dalam materi pecahan.<sup>4</sup>

Pecahan merupakan suatu materi dasar di dalam matematika yang berperan sebagai pondasi untuk memahami berbagai konsep lanjutan, seperti desimal, persentase, dan perbandingan.<sup>5</sup> Selain itu, pecahan juga merupakan materi yang membahas mengenai bilangan dan representasinya. Seperti yang disebutkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bahwa pecahan mencakup pemahaman mengenai konsep bagian dari

---

<sup>1</sup> Zhao, J., Zhao, S., Ou, J., Zhang, J., Lan, W., & Guan, W. (2020). *COVID-19: Coronavirus Vaccine Development Updates*. 11(December), 1–19. <https://doi.org/10.3389/fimmu.2020.602256>

<sup>2</sup> Jong, A. & Tacoh, Y.T.B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 131-147.

<sup>3</sup> Suyasa, P. W. A., Divayana, D. G. H., Putrama, I. M., & Damayanthi, L. P. E. (2019). Pelatihan pembuatan tes interaktif dengan aplikasi Quizizz bagi para guru di SMPN 2 Kediri. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4, 24–29.

<sup>4</sup> Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.

<sup>5</sup> Pratiwi, N. Y., & Hidayat, W. (2020). *Kesulitan Siswa Madrasah Ibtidaiyah pada Materi Pecahan Berdasarkan Langkah Polya*. 4(2), 248–262.

keseluruhan, perbandingan antara dua bilangan, dan menulis ulang bilangan dalam berbagai bentuk.<sup>6</sup>

Berdasarkan observasi dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas, terutama dalam materi pecahan, mahasiswa sering mengalami kesulitan di dalam memahami konsep dasar dan implementasinya dalam berbagai keadaan, seperti kesulitan dalam melakukan operasi penyederhanaan pecahan. Kondisi ini selaras oleh hasil penelitian yang lain dimana banyak mahasiswa dan siswa mengalami kesulitan dalam upaya memahami konsep pecahan, terutama dalam mengkorelasi antara materi representasi visual, simbolik, dan makna konseptualnya.<sup>7</sup> Materi pecahan bukan hanya menuntut kepada kemampuan dalam berhitung, namun juga kemampuan dalam berpikir kreatif.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang berperan sebagai calon pendidik mempunyai peran penting dalam memberikan pemahaman konsep-konsep matematika dasar kepada siswa sekolah dasar.<sup>8</sup> Untuk itu, calon guru tidak hanya perlu memahami konsep-konsep pecahan dengan baik, namun mempunyai kemampuan dalam berpikir kreatif agar bisa mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Implementasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti *Quizizz* bisa memotivasi mahasiswa untuk berpikir kreatif dalam kondisi yang menyenangkan dan kompetitif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bisa merangsang kemampuan dalam berpikir kreatif mahasiswa melalui aktivitas yang menyenangkan.

Penerapan media seperti *Quizizz* diharapkan bisa membantu mahasiswa PGSD dalam memberikan pelatihan kemampuan berpikir kreatif melalui pengalaman belajar yang aktif, dan kompetitif. Pemahaman konsep dalam matematika bisa didapatkan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan interaktif, dimana mahasiswa dapat berperan aktif dalam menemukan dan mengonstruksi pengetahuannya sendiri.<sup>9</sup> Dalam konteks pembelajaran matematika, berpikir kreatif sangat penting karena membantu mahasiswa memahami konsep secara mendalam dan menemukan berbagai pendekatan dalam menyelesaikan soal.<sup>10</sup>

Selain itu, *Quizizz* selaras dengan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*) dan pembelajaran berbasis teknologi, dimana mahasiswa bukan hanya menjadi penerima informasi, namun juga dapat berpartisipasi aktif dalam memberikan jawaban, dan mampu merefleksikan. Dalam konteks pembelajaran matematika, implementasi *Quizizz* bisa memberikan fasilitas kepada mahasiswa untuk dapat berlatih berpikir cepat, meningkatkan kemampuan analisis, dan memunculkan berbagai macam strategi penyelesaian yang kreatif terhadap penyelesaian matematika, termasuk materi pecahan.<sup>11</sup>

<sup>6</sup> Teknologi, J., Dan, P., & Jtpp, P. (2025). *Analisis Kesulitan Pemahaman Konsep Pecahan dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa di Sekolah Dasar Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*. 02(04), 967–973.

<sup>7</sup> Rahman, F., Kongs, M., Konsep, P., & Dasar, S. (2025). *Pemahaman Konsep Pecahan melalui Model KoNGSi di Sekolah Dasar : Perspektif Siswa dan Guru*. DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial v.6 no.3, 487–495.

<sup>8</sup> Melinda Rismawati and Anita Sri Rejeki Hutagaol, “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang,” *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (April 2018): 91–105, <https://doi.org/10.31932/jpdp.v4i1.17>.

<sup>9</sup> Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman konsep anak pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1–8.

<sup>10</sup> Nia Jusniani, “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa MTS Pada Materi Geometri Segiempat,” *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (June 2025): 623–40, <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i2.6120>.

<sup>11</sup> Nurwijaya, S. (2022). Efektivitas Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Creative Thinking Skills Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 2 Barebbo. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 177–188. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v7i2.2121>.

Implementasi *Quizizz* dalam aktivitas pembelajaran bisa menjadi alternatif yang efektif untuk bias mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Dengan format kuis interaktif, mahasiswa dihadapkan dalam berbagai jenis pertanyaan yang menantang dan variatif, sehingga mahasiswa termotivasi untuk berpikir lebih fleksibel dan menemukan beberapa strategi penyelesaian soal matematika yang berbeda.<sup>12</sup>

Selain itu, elemen evaluasi berupa *feedback* instan yang diberikan oleh aplikasi *Quizizz* yang dapat memberikan kemungkinan kepada mahasiswa untuk dapat melakukan refleksi terhadap miskonsepsi dan revisi cara berpikir mereka. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme dari Piaget, yang mengutamakan bahwa pengetahuan dibangun berdasarkan pengalaman serta refleksi terhadap hasil belajar.<sup>13</sup>

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang lain mengenai aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran matematika, yaitu penelitian dari Kumala dan Yuliastuti bahwa ketersediaan fitur *game*, dapat memotivasi keaktifan siswa, sedangkan *feedback* secara instant dapat membantu proses memahami konsep statistika. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa adanya pengaruh positif dalam pemanfaatan *Quizizz* untuk meningkatkan keaktifan siswa, khususnya dalam materi statistika.<sup>14</sup>

Secara umum siswa berpikir penggunaan *Quizizz* untuk menyelesaikan kuis yang ditugaskan sebelum kegiatan pembelajaran secara tatap muka di dalam kelas memberi dampak positif dalam aktivitas pembelajaran matematika.<sup>15</sup> Oleh karena itu, aplikasi *Quizizz* dapat memberikan manfaat untuk siswa dalam pembelajaran matematika, seperti kegiatan belajar matematika menjadi lebih menyenangkan, dapat meningkatkan pemahaman materi, dan meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Selain dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, aplikasi *Quizizz* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Mulyati & Evendi (2020) bahwa terdapat peningkatan hasil belajar ketika mengaplikasikan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika.<sup>16</sup>

Dari penelitian relevan tersebut, dapat diketahui bahwa aplikasi *Quizizz* dapat memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran matematika seperti meningkatnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Selain itu, diketahui juga bahwa belum ada penelitian yang meneliti tentang implementasi *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berpotensi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD, khususnya dalam memahami dan menganalisis materi pecahan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan *one-group pretest-posttest design*. Pendekatan ini digunakan karena penelitian bertujuan untuk dapat mengetahui pengaruh penerapan

<sup>12</sup> Liana, L. (n.d.). Penerapan Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ski. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 1(01), 561–571.

<sup>13</sup> Siska Nerita, Azwar Ananda, and Mukhaiyar Mukhaiyar, "Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran," *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT* 11, no. 2 (May 2023): 292–97, <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>.

<sup>14</sup> Ratna Kumala and Rita Yuliastuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Statistika Siswa MA," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (July 2025): 1142–49, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.4332>.

<sup>15</sup> Sudianto, S., & Nurfazriyah, S. M. (2025). Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 103–114.

<sup>16</sup> Sri Mulyati and Hanif Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (May 2020): 64–73, <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>.

media pembelajaran *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD dalam materi pecahan. Desain yang digunakan adalah *paired sample t-test*, dimana terdapat satu kelompok yang diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*). Desain penelitian diadopsi dari (Sugiyono, 2013),<sup>17</sup> dapat deskripsikan sebagai berikut :

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

- $O_1$  = Tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal dalam berpikir kreatif sebelum perlakuan.
- $X$  = Dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.
- $O_2$  = Tes akhir (*post-test*) untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif setelah perlakuan.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya yang sedang menempuh mata kuliah Matematika Dasar. Jumlah mahasiswa dalam kelas sebanyak 32 mahasiswa. Dengan jadwal pelaksanaan kegiatan dimulai dari bulan Oktober hingga bulan November 2025. Sampel penelitian yang diambil dari penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu.

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu: 1) Variabel bebas (independen): Penerapan media pembelajaran *Quizizz*, 2) Variabel terikat (dependen): Kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pada materi pecahan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes dan wawancara tidak terstruktur. Tes ini digunakan untuk bisa mengukur tingkat berpikir kreatif mahasiswa dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Adapun wawancara tidak terstruktur digunakan untuk memperjelas kendala dalam menyelesaikan soal pecahan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk uraian yang disusun berdasarkan indikator berpikir kreatif, yaitu:

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Aspek	Indikator
Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	Menghasilkan beberapa macam jawaban/ide
Keluwesannya ( <i>Flexibility</i> )	Menggunakan berbagai cara menjawab soal
Orisinalitas ( <i>Originality</i> )	Memberikan jawaban yang unik
Elaborasi ( <i>Elaboration</i> )	Mengembangkan gagasan secara rinci

Sumber: Miatun & Nurafni (2019)

Data hasil penelitian dilaksanakan dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis Deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata, nilai maksimum, minimum, dan standar deviasi hasil *pre-test* dan *post-test*. Adapun Analisis Inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan uji statistik,

<sup>17</sup> Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian kuantitatif. *Kualitatif, Dan Tindakan*, 189–190.

antara lain yaitu 1) Uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi uji parametrik, 2) Uji *Dependent Sample t-Test*, untuk mengetahui perbedaan signifikan kemampuan berpikir kreatif antara kelas sebelum dan setelah perlakuan.

Setelah dilakukan penilaian pada hasil belajar matematika siswa berdasarkan kemampuan kreatif matematis siswa, maka dilakukan kategori penilaian berdasarkan kurikulum merdeka pada Tabel 2, sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Penilaian Hasil Belajar

Rentang Nilai	Kategori	Deskripsi
86 – 100	Sangat Baik	Melampaui harapan/target capaian
76 – 85	Baik	Mencapai target capaian
60 – 75	Cukup	Mendekati atau memenuhi minimal capaian
< 60	Kurang	Belum mencapai capaian minimal

### HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Palangka Raya, Program Studi PGSD Kota Palangka Raya. Untuk tahap awal analisis data, dilakukan analisis data statistik deskriptif dari data hasil penelitian, yaitu data sebelum dan sesudah perlakuan, untuk mengetahui gambaran karakteristik data. Proses analisis menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics* versi 20. Berikut hasil statistik deskriptif pada Tabel 2.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Berdasarkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

	Mean	Std. Deviasi	Min.	Maks.
<b>pre_test</b>	45.625	25.67	5.00	95.00
<b>post_test</b>	86.000	11.36	60.00	100.00

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa rata-rata (*mean*) hasil belajar berdasarkan kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa mengalami kenaikan yang cukup signifikan, dari nilai *mean* pada *pre-test* sebesar 45,625 dengan kategori kurang baik, menjadi 86.000 dengan kategori sangat baik setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan selisih sebesar 40,375.

Sedangkan nilai standar deviasi hasil belajar matematika mahasiswa mengalami penurunan *gap*, dari 25.67 menjadi 11.36 setelah perlakuan, artinya data semakin konsisten yang berarti perbedaan nilai mahasiswa semakin sedikit. Adapun nilai minimum, terjadi peningkatan dari 5 menjadi 60 setelah dilaksanakan *post-test*. Begitupula dengan nilai maksimum, terjadi peningkatan dari 95 menjadi 100.

Berdasarkan analisis statistik deskriptif ini dapat dideskripsikan bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* memberikan efek terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa, hal ini dibuktikan dengan besarnya perbedaan hasil belajar matematika mahasiswa antara sebelum dan sesudah menerapkan aplikasi *Quizizz*.

Namun, untuk dapat membuktikan kebenaran ini, maka perlu dilaksanakan analisis lebih lanjut yaitu uji hipotesis, dimana hal ini dilakukan sebelum uji hipotesis dengan menggunakan metode *paired sample t-test*, maka terlebih dahulu dilakukan uji pendahuluan atau uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians.

Uji normalitas dilaksanakan untuk bias mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov (One-Sample KS)*.

Uji normalitas dilaksanakan terhadap variabel hasil belajar kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa. Berikut hasil uji normalitas keduanya:

Tabel 4. Uji Normalitas Hasil Belajar Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Penilaian	Sig.	Kesimpulan
1	<i>Pre-Test</i>	0.720	Berdistribusi Normal
2	<i>Post-Test</i>	0.179	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa nilai  $\alpha > 0.05$ , sehingga data *pre-test* ataupun *post-test* berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, maka langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji homogenitas, yang akan dideskripsikan pada Tabel 5, sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas Hasil Belajar Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

**Tests of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	.452	1	59	.504
	Based on Median	.235	1	59	.629
	Based on Median and with adjusted df	.235	1	54.474	.630
	Based on trimmed mean	.322	1	59	.573

Berdasarkan Tabel 5, diketahui bahwa nilai  $\alpha > 0.05$ , dengan demikian data *pre-test* atau *post-test* homogen, dimana data mempunyai persamaan dan keseragaman di dalam jenis, struktur, format, dan sifatnya sehingga lebih mudah untuk melakukan analisis secara efisien.

Ketika uji pendahuluan atau pra syarat yaitu uji normalitas dan homogenitas telah selesai dilaksanakan, maka dilakukan uji keefektifan data *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan *uji paired sample t-test*. Adapun hasil uji *paired sample t-test*, dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji *Paired Sample t-test* Data Sebelum dan Sesudah Perlakuan

No	Data	Sig.	Kesimpulan
Pair 1	<i>pre-test – post-test</i>	.000	Ada Perbedaan

Berdasarkan Tabel 6, diketahui bahwa nilai  $\alpha < 0.05$ , maka ada perbedaan di antara data sebelum dan setelah perlakuan.

Adapun pada Tabel 3, diketahui bahwa rata-rata (*mean*) pada hasil belajar kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa telah mengalami kenaikan yang cukup signifikan, dari nilai *mean* pada *pre-test* sebesar 45,625 terkategori kurang baik, menjadi 86.000 terkategori sangat baik setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan selisih sebesar 40,375.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan data *pre-test*, mahasiswa masih mengalami kesulitan dan kebingungan terhadap beberapa indikator kemampuan berpikir kreatif matematis. Seperti indikator pada kemampuan berpikir kreatif pada mahasiswa yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*) dan Elaborasi (*Elaboration*).

Hal ini terbukti bahwa *mean* (rata-rata) nilai mahasiswa hanya mendapatkan 45,625 dengan nilai minimum 5. Hal ini bersumber dari kurangnya pemahaman mahasiswa terkait dengan minimnya latihan soal mengenai pecahan, sehingga ada beberapa jawaban yang masih belum terjawab. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Saidah & Dwijanto, 2020) bahwa mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika, perlu adanya kebiasaan dalam pengembangan melalui latihan soal matematika agar terlatih pada pola pikir.<sup>18</sup>

Hasil analisis statistik deskriptif mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif pada mahasiswa dalam materi pecahan di prodi PGSD setelah diimplementasikan media aplikasi pembelajaran *Quizizz* mengalami kenaikan yang signifikan, dari rata-rata (*mean*) pada *pre-test* hanya 45,625 menjadi 86,000 pada *post-test*.

Hal ini terjadi ketika di dalam proses kegiatan pembelajaran, mengimplementasikan *Quizizz* ke mahasiswa, sehingga mahasiswa menjadi lebih aktif dan termotivasi di dalam kegiatan pembelajaran karena di dalam aplikasi *Quizizz*, mahasiswa bermain *games* sambil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Purba, 2019) bahwa implementasi *Quizizz* dideskripsikan sebagai aplikasi bidang pendidikan berasaskan *game*, yang menampilkan *game* multipemain ke dalam suatu kelas dan menciptakan kondisi kegiatan pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan interaktif.<sup>19</sup>

Teori ini diperkuat oleh Salsabila et al., (2020) bahwa *Quizizz* juga bisa diimplementasikan sebagai media belajar penilaian atau evaluasi pembelajaran yang memiliki sisi menarik dan menyenangkan.<sup>20</sup> Hasil wawancara tidak terstruktur pada mahasiswa setelah diberikan perlakuan, mendapatkan respon positif terhadap media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Hal ini berdasarkan hasil data respons mahasiswa sebesar 94% yang menunjukkan setuju dan 6% siswa menunjukkan tidak setuju.

Indikator *creative thinking skills* mahasiswa yang mempunyai empat indikator, telah mengalami peningkatan dari data *pre-test* ke data *post-test*. Indikator pertama berpikir dengan lancar (*fluency*) dalam memecahkan permasalahan, telah mengalami peningkatan dengan kondisi yang lebih baik dari *pretest*, karena mahasiswa bisa menyelesaikan soal yang telah diberikan dengan banyaknya gagasan/jawaban yang relevan dengan baik. Adanya perubahan yang baik dibandingkan sebelum adanya penerapan media aplikasi *Quizizz* yang telah diberikan.

Indikator kedua yaitu berpikir luwes (*flexibility*) untuk bias menghasilkan gagasan atau ide dalam penyelesaian masalah, mengalami peningkatan dengan lebih baik dari hasil *pre-test*, hal ini karena mahasiswa bisa memberikan ide yang berbeda di dalam memecahkan masalah.

Adapun indikator ketiga yakni kemampuan berpikir orisinal (*originality*) untuk bias memberikan gagasan yang berbeda, mengalami peningkatan dengan kondisi lebih tinggi

<sup>18</sup> Saidah, I., & Dwijanto, D. (2020). Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1), 1042–1045.

<sup>19</sup> Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *quizizz* pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.

<sup>20</sup> Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2 (December 2020): 163–73, <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

dari *pre-test*, hal ini karena masing-masing mahasiswa mempunyai metode tersendiri di dalam menyelesaikan soal atau jawaban yang berbeda dari jawaban yang lain.

Setelah itu, indikator keempat yaitu kemampuan berpikir yang rinci (*elaboration*) untuk bias mengembangkan idenya, mengalami peningkatan dengan keadaan yang lebih tinggi dari *pre-test*, karena mahasiswa bisa secara detail, hingga mengembangkan hasil ide jawaban atau pemecahan masalah secara rinci dari soal yang diberikan.

Selanjutnya, pengujian hipotesis yang dilakukan dengan analisis inferensial untuk menjawab hipotesis penelitian ini, maka uji analisis yang dilaksanakan dalam riset ini adalah uji *paired sample t-test*, karena sampel bersifat dependen (berhubungan).

Aplikasi media *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran matematika mampu efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa prodi PGSD sesuai dengan hasil temuan analisis uji *paired sample t-test* menggunakan SPSS versi 24.

Dengan demikian, penerapan aplikasi *Quizizz* memberikan dampak positif yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurwijaya (2022) bahwa adanya peningkatan hasil belajar matematika bagi mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Selain itu, implementasi *Quizizz* dalam pembelajaran matematika juga sangat efisien digunakan.<sup>21</sup> Seperti penelitian yang dilakukan oleh Salsabila et al., (2020), bahwa media pembelajaran *Quizizz* sangat efisien diimplementasikan dalam proses pembelajaran.<sup>22</sup>

Adapun kelebihan dari penelitian ini yaitu mampu menguraikan hasil dari penggunaan aplikasi *Quizizz* secara lebih detail dan diperkuat dengan data SPSS. Kemudian, kekurangan dari penelitian ini yaitu belum melaksanakan wawancara secara lebih mendalam kepada mahasiswa yang masih kesulitan dalam menjawab soal pecahan.

Hasil penelitian ini memiliki dampak yang positif bagi Mahasiswa, Dosen, maupun Praktisi Pendidikan lainnya bahwa aplikasi *Quizizz* dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk mewujudkan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa implementasi aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran matematika efektif dan efisien terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah palangkaraya karena dengan adanya implementasi media aplikasi pembelajaran *Quizizz* ini, mahasiswa bisa memiliki kemampuan berpikir lancar (*fluency*) dalam memecahkan masalah, mampu berpikir luwes (*flexibility*) untuk mendapatkan gagasan penyelesaian masalah, memiliki kemampuan berpikir orisinal (*origanility*) untuk bisa memberikan gagasan yang berbeda dan memiliki kemampuan berpikir terperinci (*elaboration*) untuk bisa mengembangkan gagasannya.

## DAFTAR PUSTAKA

Jong, A., and Y. T. B. Tacoh. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 131–147.

---

<sup>21</sup> Nurwijaya, S. (2022). Efektivitas Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Creative Thinking Skills Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 2 Barebbo. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 177–188. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v7i2.2121>

<sup>22</sup> Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA."

- Jusniani, Nia. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa MTS Pada Materi Geometri Segiempat." *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (June 2025): 623–640. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i2.6120>.
- Kumala, Ratna, and Rita Yuliasuti. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Statistika Siswa MA." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (July 2025): 1142–1149. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.4332>.
- Liana, L. "Penerapan Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ski." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 1, no. 01 (n.d.): 561–571.
- Mulyati, Sri, and Hanif Evendi. "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (May 2020): 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>.
- Nerita, Siska, Azwar Ananda, and Mukhaiyar Mukhaiyar. "Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran." *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT* 11, no. 2 (May 2023): 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>.
- Nurwijaya, S. "Efektivitas Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Creative Thinking Skills Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 2 Barebbo." *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2022): 177–188. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v7i2.2121>.
- Pratiwi, N. Y., and W. Hidayat. "Kesulitan Siswa Madrasah Ibtidaiyah pada Materi Pecahan Berdasarkan Langkah Polya." 4, no. 2 (2020): 248–262.
- Purba, L. S. L. "Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019): 29–39.
- Radiusman, R. "Studi Literasi: Pemahaman konsep anak pada pembelajaran matematika." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 1–8.
- Rahman, F., M. Kongsy, P. Konsep, and S. Dasar. "Pemahaman Konsep Pecahan melalui Model KoNGSi di Sekolah Dasar: Perspektif Siswa dan Guru." *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial* 6, no. 3 (2025): 487–495.
- Rismawati, Melinda, and Anita Sri Rejeki Hutagaol. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang." *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (April 2018): 91–105. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v4i1.17>.
- Saidah, I., and D. Dwijanto. "Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Matematika." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* 3, no. 1 (2020): 1042–1045.
- Salsabila, Unik Hanifah, et al. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2 (December 2020): 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

- Sudianto, S., and S. M. Nurfazriyah. "Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa." *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2025): 103–114.
- Sugiyono, D. *Metode penelitian kuantitatif. Kualitatif, Dan Tindakan*. 2013.
- Suyasa, P. W. A., D. G. H. Divayana, I. M. Putrama, and L. P. E. Damayanthi. "Pelatihan pembuatan tes interaktif dengan aplikasi Quizizz bagi para guru di SMPN 2 Kediri." *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* 4 (2019): 24–29.
- Teknologi, J., P. Dan, and P. Jtp. "Analisis Kesulitan Pemahaman Konsep Pecahan dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)* 2, no. 04 (2025): 967–973.
- Zhao, J., S. Zhao, J. Ou, J. Zhang, W. Lan, and W. Guan. "COVID-19: Coronavirus Vaccine Development Updates." 11 (December 2020): 1–19. <https://doi.org/10.3389/fimmu.2020.602256>.