

# Motivasi dan Minat Belajar Sebagai Prediktor Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Berbasis Quizizz

Andi Nurdiyana<sup>1</sup>, Surya Amami Pramuditya<sup>2\*</sup>

<sup>12</sup>Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

\* Correspondence: [amamisurya@ugj.ac.id](mailto:amamisurya@ugj.ac.id)

© The Author(s) 2026

## Abstrak

Penguasaan konsep matematis merupakan salah satu kompetensi kognitif utama dalam pembelajaran matematika. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa rendahnya motivasi dan minat belajar masih menjadi faktor yang menghambat optimalnya pemahaman konsep siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh motivasi belajar dan minat belajar terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa pada pembelajaran matematika berbantuan Quizizz. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional dalam kerangka *ex post facto*. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas VIII MTsN 4 Kuningan. Instrumen penelitian meliputi angket motivasi belajar, angket minat belajar, serta tes pemahaman matematis yang diberikan melalui platform Quizizz. Tes dirancang untuk mengukur kemampuan memahami konsep, merepresentasikan konsep, dan menerapkan konsep dalam pemecahan masalah matematika. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, korelasi Pearson, dan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan minat belajar secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa ( $F = 39,053$ ;  $p < 0,001$ ) dengan koefisien determinasi sebesar 0,780. Secara parsial, motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan ( $t = 2,323$ ;  $p = 0,030$ ), sedangkan minat belajar berpengaruh positif namun tidak signifikan ( $t = 1,795$ ;  $p = 0,086$ ). Temuan ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar merupakan faktor dominan dalam meningkatkan pemahaman matematis siswa dalam pembelajaran matematika berbasis gamifikasi

**Kata kunci:** Motivasi Belajar; Minat Belajar; Pemahaman Matematis; Quizizz; Pembelajaran Matematika

**Cara mengutip:** Andi Nurdiyana & Surya Amami Pramuditya (2026). Motivasi dan Minat Belajar Sebagai Prediktor Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Berbasis Quizizz. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 10(1), 54-64. <https://doi.org/10.21009/jrpms.101.06>

Diterima: 24 Januari 2026 | Direvisi: 15 Maret 2026  
Disetujui: 23 Maret 2026 | Dipublikasikan: 31 Maret 2026



This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan pengaruh besar terhadap pembentukan cara berpikir peserta didik agar lebih teratur dan kritis, sekaligus melatih kemampuan mereka untuk memecahkan masalah secara analitis dan kreatif. Di tingkat sekolah menengah, matematika bukan hanya sekadar disiplin ilmu yang berfokus pada penghitungan angka, melainkan sarana untuk mengembangkan literasi numerasi yang menjadi fondasi kompetensi global (Aini et al., 2024). Kondisi ideal pembelajaran matematika, sebagaimana diinstruksikan dalam Permendikbudristek (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset) No. 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi, yang menekankan bahwa peserta didik harus memiliki kemampuan pemahaman matematis yang kokoh. Kemampuan pemahaman matematis merupakan kompetensi dasar yang sangat krusial karena menjadi prasyarat untuk mencapai kemampuan matematis yang lebih tinggi seperti penalaran, pemecahan masalah, koneksi matematis, dan komunikasi matematis. Secara teoretis, hal ini sejalan teori belajar bermakna (*meaningful learning*) menurut Ausubel. Menurut Teori Ausubel proses belajar terjadi apabila peserta didik mampu mengaitkan konsep baru ke dalam kerangka pengetahuan yang telah terbentuk dalam struktur kognitif sebelumnya (Basyir et al., 2022). Dalam konteks ideal, setiap proses pembelajaran matematika di kelas seharusnya mampu memfasilitasi transformasi informasi menjadi pengetahuan fungsional yang dapat diterapkan peserta didik dalam berbagai situasi.

Realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup jelas antara tuntutan kurikulum dan capaian akademik peserta didik di sekolah. Berdasarkan observasi dan pengalaman peneliti selama studi pendahuluan di MTsN 4 Kuningan, pemahaman matematika peserta didik masih berada pada tingkat yang relatif rendah. Dalam proses pembelajaran, peserta didik umumnya mampu menyelesaikan persoalan yang serupa dengan contoh yang diberikan guru, namun mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada pertanyaan yang menuntut pemahaman konsep lebih mendalam atau pengembangan gagasan baru. Banyak peserta didik cenderung menghafal prosedur atau rumus tanpa benar-benar memahami konsep yang mendasarinya. Temuan ini sejalan dengan Untari et al., (2025) yang melaporkan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami hambatan dalam memahami konsep matematika.

Permasalahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor afektif. Penelitian yang dilakukan oleh Anathiya et al., (2021) menunjukkan bahwa, selain metode pengajaran yang digunakan guru, tingkat pemahaman konsep matematika peserta didik sangat dipengaruhi oleh minat belajar masing-masing individu. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan kurangnya antusias dalam mengikuti pelajaran matematika. Rendahnya rasa ingin tahu dan keengganan untuk mencoba menyelesaikan soal matematika mengindikasikan bahwa motivasi dan minat belajar mereka masih tergolong rendah. Selain itu, matematika kerap dipandang sebagai mata pelajaran yang abstrak, sulit, dan tidak menarik, sehingga sebagian peserta didik sudah merasa tertekan bahkan sebelum pelajaran dimulai.

Rendahnya motivasi belajar menjadi faktor internal utama yang menghambat pencapaian hasil belajar. Menurut *Self-Determination Theory* (SDT) motivasi intrinsik merupakan kunci utama keberhasilan belajar karena dorongan tersebut muncul dari kebutuhan akan kompetensi dan otonomi (R. Ryan & Deci, 2020). Ketika siswa tidak memiliki motivasi belajar yang memadai, mereka cenderung tidak berupaya secara maksimal dalam memahami konsep-konsep matematika yang kompleks. Rendahnya motivasi belajar matematika pada siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya kurangnya ketekunan dalam belajar, minimnya kecenderungan untuk belajar secara mandiri, rendahnya minat dan konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung, lemahnya dorongan untuk berprestasi, serta kurangnya daya tahan siswa ketika menghadapi kesulitan dalam belajar. (Meliana et al., 2023). Penelitian lain yang dilakukan oleh Sari & Nasution (2022) mengatakan Tujuan pembelajaran hanya dapat terwujud apabila peserta didik memiliki motivasi yang kuat, sebab dorongan inilah yang membuat mereka tetap konsisten dalam menjalani seluruh aktivitas belajar.

Sejalan dengan hal tersebut, minat belajar juga mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Tanpa adanya minat, perhatian peserta didik akan mudah teralihkan, sehingga pesan instruksional yang disampaikan oleh guru tidak terserap dengan sempurna ke dalam memori jangka panjang. Penelitian yang dilakukan oleh Sirait et al., (2025) mengungkapkan bahwa minat belajar menjadi salah satu

determinan utama yang berperan dalam menentukan capaian hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Hiqwan et al., (2023), dalam penelitiannya tertulis kombinasi antara minat yang tinggi dan kebiasaan belajar yang teratur memberikan kontribusi hingga 98,6% terhadap variasi hasil belajar peserta didik di tingkat menengah (MAN). Selain itu, Atikah & Jumrah, (2024) mengatakan adanya hubungan yang positif dan bermakna secara statistik antara minat belajar dan capaian hasil belajar peserta didik kelas VIII. Beliau menekankan bahwa efikasi diri dan minat berjalan beriringan dalam meningkatkan prestasi. Kesenjangan antara harapan pemerintah akan lulusan yang kompeten dengan realitas peserta didik yang peduli terhadap matematika memerlukan solusi konkret yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif secara simultan.

Untuk meminimalisasi kesenjangan tersebut, peneliti mengajukan gagasan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Quizizz merupakan platform digital yang menyajikan materi dan evaluasi dalam bentuk permainan interaktif. Gagasan ini didasarkan pada kebutuhan generasi Z akan pembelajaran yang dinamis, visual, dan kompetitif. Dengan fitur-fitur seperti *leaderboard*, musik latar yang menggugah semangat, *memes* lucu, serta umpan balik instan, Quizizz mampu mengubah suasana kelas yang kaku menjadi lebih hidup. Penggunaan teknologi ini diharapkan dapat memicu motivasi ekstrinsik yang perlahan akan berubah menjadi motivasi intrinsik karena adanya rasa senang (*joyful learning*). Ketika peserta didik merasa senang dan tertantang melalui permainan di Quizizz, minat mereka terhadap matematika akan tumbuh, yang pada gilirannya akan membuka pintu bagi peningkatan kemampuan pemahaman matematis mereka.

Hasil penelitian dalam sepuluh tahun terakhir memberikan landasan kuat bagi penggunaan media ini. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional (Yu et al., 2020). Selain itu, penelitian oleh Yanuarto & Hastinasyah (2023) Quizizz meningkatkan rentang perhatian peserta didik, fokus pada pelajaran, dan pemahaman bahkan ketika mereka menggunakannya di rumah untuk belajar. Karena mudah digunakan, menarik, dan seperti permainan, peserta didik menikmati pembelajaran dan lebih mudah mengingat materi. Penelitian lain oleh Setiyani et al., (2020) mengungkapkan Quizizz efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan peserta didik memberikan respon positif. Temuan-temuan tersebut memperkuat argumen bahwa media pembelajaran modern bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan katalisator yang mampu menghubungkan aspek emosional peserta didik dengan substansi materi matematika yang dipelajari.

Secara teoretis, penelitian ini mengintegrasikan beberapa landasan utama. Pertama, Teori Konstruktivisme Sosial dari Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi dalam membangun pengetahuan, di mana Quizizz berperan sebagai alat *scaffolding* digital. Kedua, teori motivasi belajar yang berfokus pada dorongan psikologis peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Ketiga, teori minat belajar yang menekankan pada keterlibatan mendalam dengan subjek pembelajaran. Keempat, indikator kemampuan pemahaman matematis yang merujuk pada pemahaman konseptual, yaitu kemampuan menyajikan kembali konsep, mengklasifikasikan objek, dan mengaplikasikan konsep secara algoritmis. Dengan menggabungkan variabel-variabel tersebut, penelitian ini berupaya membedah sejauh mana teknologi mampu menjadi solusi atas rendahnya capaian matematis peserta didik.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, fokus utama penelitian ini adalah mengkaji pengaruh motivasi belajar dan minat belajar baik secara bersama-sama maupun secara parsial terhadap pemahaman matematis siswa melalui pemanfaatan Quizizz. Secara lebih rinci, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Apakah motivasi belajar berpengaruh terhadap pemahaman matematis siswa dalam penggunaan aplikasi Quizizz? (2) Apakah minat belajar berpengaruh terhadap pemahaman matematis siswa melalui penggunaan Quizizz? (3) Apakah motivasi belajar dan minat belajar secara bersama-sama memberikan kontribusi terhadap pemahaman matematis siswa dalam pemanfaatan Quizizz?

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris dan mengukur seberapa besar pengaruh kedua variabel tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan efektif di era digital. Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan mampu membantu mempersempit kesenjangan antara kondisi nyata yang masih ditandai dengan rendahnya pemahaman matematis siswa dan kondisi ideal yang diharapkan, melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan relevan.

## METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan analisis korelasi dan regresi dalam desain *ex post facto*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan pengujian hubungan serta besarnya pengaruh antarvariabel secara sistematis melalui data berbentuk angka. Desain *ex post facto* digunakan untuk mengkaji keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat berdasarkan kondisi yang telah terjadi, tanpa adanya perlakuan atau manipulasi eksperimen terhadap subjek penelitian. Melalui desain ini, penelitian diarahkan untuk menelaah kontribusi motivasi dan minat belajar terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik dalam pembelajaran matematika yang memanfaatkan platform Quizizz.

Berikut tabel dari deskripsi variabel dalam penelitian ini:

TABEL 1 Variabel Penelitian

| Variabel            | Kode Variabel  | Jenis Variabel      | Definisi Operasional  |
|---------------------|----------------|---------------------|---|
| Motivasi Belajar    | X <sub>1</sub> | Variabel Independen | Dorongan internal peserta didik untuk terlibat aktif dan konsisten dalam kegiatan pembelajaran matematika.                        |
| Minat Belajar       | X <sub>2</sub> | Variabel Independen | Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang memengaruhi intensitas keterlibatan mereka dalam proses belajar. |
| Pemahaman Matematis | Y              | Variabel Dependen   | Kemampuan peserta didik dalam menangkap makna, menafsirkan, serta mengaplikasikan konsep-konsep matematika secara tepat.          |

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas VIII di MTsN 4 Kuningan. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling* atau *random sampling* sesuai dengan kriteria yang telah dirumuskan, sehingga sampel yang diperoleh dinilai representatif terhadap populasi dan relevan dengan tujuan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket motivasi belajar, angket minat belajar, serta tes pemahaman matematis. Kedua angket disusun menggunakan skala Likert dan telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas guna memastikan kualitas instrumen. Angket motivasi belajar mengukur indikator seperti dorongan internal, ketekunan, dan orientasi tujuan belajar, sedangkan angket minat belajar menilai tingkat ketertarikan serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Pemahaman matematis peserta didik diukur menggunakan tes hasil belajar berupa soal-soal yang menilai pemahaman konsep matematika sesuai dengan materi pembelajaran. Tes tersebut diberikan melalui platform Quizizz dan mencakup indikator kemampuan memahami konsep, merepresentasikan konsep, serta menerapkan konsep dalam konteks pemecahan masalah. Skor tes digunakan sebagai data untuk merepresentasikan tingkat pemahaman matematis peserta didik.

Pengumpulan data dilakukan setelah peserta didik menyelesaikan pembelajaran dan evaluasi matematika melalui platform Quizizz. Angket motivasi belajar dan minat belajar diberikan setelah proses evaluasi selesai, sedangkan data pemahaman matematis diperoleh dari skor tes yang dihasilkan melalui sistem Quizizz.

Pengolahan data dalam penelitian ini memanfaatkan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat motivasi belajar, minat belajar, serta kemampuan pemahaman matematis peserta didik. Sementara itu, analisis inferensial diterapkan melalui uji korelasi guna mengidentifikasi keeratan hubungan antara motivasi belajar, minat belajar, dan pemahaman matematis.

Dalam rangka mengetahui besarnya kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen, digunakan regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh motivasi belajar dan minat belajar secara terpisah. Selanjutnya, regresi linier berganda digunakan untuk menganalisis pengaruh kedua variabel tersebut secara bersama-sama terhadap pemahaman matematis. Seluruh prosedur pengujian dilakukan dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05.

Berikut tabel hipotesis dalam penelitian ini:

**TABEL 2** Hipotesis Penelitian

| Kode Hipotesis | Rumusan Hipotesis   |
|----------------|---|
| H <sub>1</sub> | Terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar terhadap pemahaman matematis peserta didik.                                     |
| H <sub>2</sub> | Terdapat pengaruh signifikan minat belajar terhadap pemahaman matematis peserta didik.  |
| H <sub>3</sub> | Motivasi belajar dan minat belajar secara simultan memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman matematis peserta didik. |

Desain penelitian ini memungkinkan pengkajian pengaruh motivasi dan minat belajar terhadap pemahaman matematis secara objektif tanpa mengubah kondisi pembelajaran yang telah berlangsung. Output dari penelitian ini diharapkan menjadi referensi aplikatif yang dapat diterapkan secara langsung dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika berbasis Quizizz serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan capaian belajar peserta didik.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

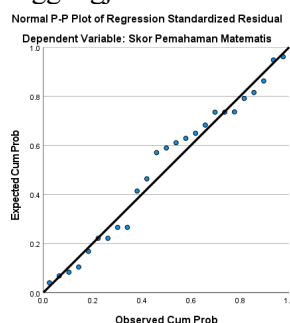
Berikut dipaparkan hasil analisis deskriptif terhadap 25 responden tentang motivasi belajar, minat belajar, dan pemahaman matematis.

**TABEL 3** Deskripsi Variabel Penelitian

| Variabel            | N  | Min | Max | Mean  | Std. Deviation |
|---------------------|----|-----|-----|-------|----------------|
| Motivasi Belajar    | 25 | 31  | 50  | 42,20 | 5,393          |
| Minat Belajar       | 25 | 30  | 50  | 41,52 | 5,672          |
| Pemahaman matematis | 25 | 10  | 100 | 72,40 | 32,052         |

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh gambaran bahwa motivasi belajar peserta didik memiliki skor minimum 31 dan maksimum 50, dengan rata-rata sebesar 42,20 serta standar deviasi 5,393. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar berada pada kategori tinggi karena mendekati skor maksimum yang mungkin dicapai. Minat belajar juga memperlihatkan kecenderungan yang sama, dengan skor minimum 30 dan maksimum 50, rata-rata sebesar 41,52, serta standar deviasi 5,672, yang mengindikasikan bahwa tingkat minat belajar peserta didik termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, kemampuan pemahaman matematis memiliki rentang skor yang lebih luas, yaitu dari 10 hingga 100, dengan rata-rata sebesar 72,40 dan standar deviasi 32,052, sehingga dapat dikategorikan berada pada tingkat yang baik.

Sebelum analisis regresi linear berganda dilaksanakan, tahapan awal yang dilakukan adalah pengujian terhadap asumsi-asumsi klasik. Pengujian tersebut mencakup normalitas residual, multikolinearitas, serta heteroskedastisitas. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan telah memenuhi ketentuan dasar analisis, sehingga hasil yang diperoleh dapat ditafsirkan secara akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Berikut hasil dari uji asumsi kalasik:



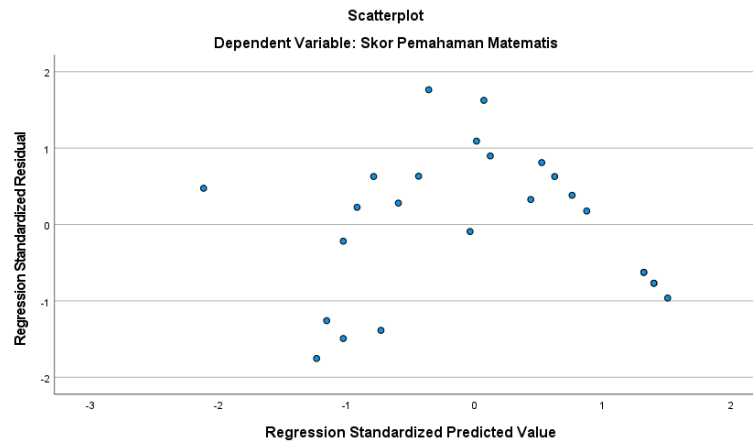
**GAMBAR 1** Normalitas Residual

Pengujian normalitas residual dilakukan dengan memanfaatkan grafik Normal Q–Q Plot. Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa sebaran titik-titik residual berada di sekitar garis diagonal dan cenderung mengikuti arah garis tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa residual terdistribusi secara normal, sehingga persyaratan asumsi normalitas dalam model telah terpenuhi.

**TABEL 4** Uji Multikolinearitas

| Variabel         | Tolerance | VIF   |
|------------------|-----------|-------|
| Motivasi Belajar | 0,206     | 4,866 |
| Minat Belajar    | 0,206     | 4,866 |

Berdasarkan Tabel 2 Nilai tolerance 0, 206 lebih dari 0,10 dan nilai VIF 4, 866 kurang dari 10 yang berarti tidak terjadi multikolinearitas antar variabel bebas. Sehingga kita dapat Asumsikan multikolinearitas terpenuhi.



**GAMBAR 2** Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas pada penelitian ini dilakukan melalui analisis grafik scatterplot. Berdasarkan Gambar 2, terlihat bahwa titik-titik residual tersebar secara acak dan tidak menunjukkan pola khusus, seperti membentuk gelombang atau pola yang mengerucut. Hal tersebut mengindikasikan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas dalam model. Dengan demikian, model regresi dapat dinyatakan telah memenuhi asumsi homoskedastisitas.

Penggunaan uji t dalam studi ini dimaksudkan untuk mengukur pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat.

**TABEL 5** Uji Parsial (Uji t)

| Variabel         | t hitung | Sig.  | Keputusan        |
|------------------|----------|-------|------------------|
| Motivasi Belajar | 2,323    | 0,030 | Signifikan       |
| Minat Belajar    | 1,795    | 0,086 | Tidak signifikan |

Berdasarkan Tabel 3 Motivasi belajar terbukti berpengaruh signifikan terhadap pemahaman matematis ( $p = 0,030 < 0,05$ ), sedangkan minat belajar tidak menunjukkan pengaruh signifikan ( $p = 0,086 > 0,05$ ).

**TABEL 6** Koefisien Regresi Linear Berganda

| Model            | Unstandardized Coefficients |            |
|------------------|-----------------------------|------------|
|                  | B                           | Std. Error |
| Constant         | -148.899                    | 25.381     |
| Motivasi Belajar | 3.044                       | 1.310      |
| Minat Belajar    | 2.236                       | 1.246      |

Berdasarkan hasil perhitungan regresi, diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = -148,899 + 3,044X_1 + 2,236X_2$$

dengan Y merupakan kemampuan pemahaman matematis,  $X_1$  motivasi belajar, dan  $X_2$  minat belajar. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa kedua variabel bebas memiliki arah pengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik. Artinya, setiap peningkatan 1 satuan motivasi belajar meningkatkan pemahaman matematis sebesar 3,044 poin, dan setiap peningkatan 1 satuan minat belajar meningkatkan pemahaman matematis sebesar 2,236 poin, dengan asumsi variabel lain konstan. Kontribusi motivasi belajar terlihat sebagai faktor dominan dalam model regresi dibandingkan variabel minat belajar.

TABEL 7 Uji Simultan

| Model                 | F      | Sig   |
|-----------------------|--------|-------|
| 1 Regression Residual | 39.053 | <.001 |

Berdasarkan hasil uji F, diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,001 atau lebih kecil dari 0,05, dengan nilai F hitung sebesar 39,053. Hasil ini menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian dinyatakan signifikan secara simultan. Dengan demikian, variabel motivasi dan minat belajar secara bersama-sama memiliki pengaruh yang bermakna terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik.

TABEL 8 Model Summary

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std Error of the Estimate | R Square Change | Change Statistics |     |     |              |               |
|-------|-------------------|----------|-------------------|---------------------------|-----------------|-------------------|-----|-----|--------------|---------------|
|       |                   |          |                   |                           |                 | F Change          | df1 | df2 | Sig F Change | Durbin-Watson |
| 1     | .883 <sup>a</sup> | .780     | .760              | 15.694                    | .780            | 39.053            | 2   | 22  | <.001        | 2.562         |

Selain itu, berdasarkan tabel 6 nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,780 atau 78% mengindikasikan bahwa model penelitian mampu menjelaskan sebagian besar variasi dalam kemampuan pemahaman matematis. Artinya, motivasi dan minat belajar secara kolektif memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap perubahan kemampuan tersebut.

Sementara itu, sebesar 22% variasi kemampuan pemahaman matematis dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian. Faktor-faktor tersebut dapat berupa kemampuan dasar matematika, strategi pembelajaran yang diterapkan, lingkungan belajar, maupun aspek kognitif lainnya yang turut memengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.

### Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Pemahaman Matematis

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik saat mengerjakan soal-soal melalui platform Quizizz. Dorongan dari dalam diri membuat peserta didik lebih antusias mengikuti rangkaian pembelajaran serta berupaya menyelesaikan tugas secara optimal. Kondisi ini sejalan dengan Self-Determination Theory yang menegaskan bahwa motivasi intrinsik berkontribusi terhadap keterlibatan kognitif yang lebih mendalam, sehingga peserta didik terdorong untuk memahami konsep dan memecahkan masalah matematika secara lebih aktif (R. M. Ryan & Deci, 2020).

Fitur kompetisi dan umpan balik langsung yang tersedia pada Quizizz juga turut memperkuat semangat belajar. Mekanisme tersebut menumbuhkan rasa tertantang sekaligus memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman agar memperoleh capaian yang lebih baik. Adanya respons instan terhadap jawaban yang diberikan membantu peserta didik segera mengidentifikasi kekeliruan dan melakukan perbaikan secara cepat.

Peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung memperlihatkan ketekunan yang lebih kuat, khususnya ketika mengerjakan soal-soal berbasis HOTS yang menuntut kemampuan analisis dan penalaran. Mereka tidak mudah menyerah dan lebih konsisten dalam mencari alternatif penyelesaian. Hasil ini sejalan dengan temuan Zuliyanti & Novaliyosi (2023) yang menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar yang tinggi berkorelasi dengan pemahaman konsep matematis yang lebih baik. Secara keseluruhan, temuan tersebut menegaskan bahwa aspek afektif, terutama motivasi, memberikan kontribusi signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran matematika.

### Pengaruh Minat Belajar terhadap Pemahaman Matematis

Minat belajar berperan dalam meningkatkan fokus dan keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran berbasis digital. Ketika peserta didik memiliki ketertarikan terhadap materi maupun media yang digunakan, mereka cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih intens dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Desain visual serta fitur interaktif pada Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan tidak membosankan. Pengalaman belajar yang terasa menyenangkan tersebut membuat peserta didik lebih nyaman serta termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran hingga tuntas.

Ketertarikan terhadap media pembelajaran turut memengaruhi tingkat konsentrasi dan cara peserta didik memproses informasi matematis. Dengan perhatian yang lebih terarah, pemahaman konsep dapat terbentuk secara lebih sistematis. Minat yang tinggi juga mendorong peserta didik untuk mencermati soal secara lebih mendalam dan berupaya menemukan solusi melalui pemikiran yang kritis.

Meskipun demikian, pengaruh minat belajar yang ditemukan bersifat positif, tetapi belum mencapai signifikansi statistik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Reani & Hidayati (2023) yang menunjukkan bahwa minat belajar memberikan kontribusi sebesar 28,7% terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII pada materi penyajian data, sedangkan 71,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel minat. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Elinda et al., (2023) yang menyatakan bahwa minat belajar memiliki korelasi dengan pemahaman matematis; peserta didik dengan minat tinggi cenderung menunjukkan penguasaan konsep yang lebih baik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa minat belajar lebih berfungsi sebagai faktor pendukung yang memperkuat keterlibatan dalam pembelajaran, sementara efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh motivasi serta strategi pembelajaran yang diterapkan.

### **Pengaruh Simultan Motivasi dan Minat Belajar**

Motivasi dan minat belajar merupakan dua aspek afektif yang saling berkaitan dan berperan dalam membangun keterlibatan kognitif peserta didik. Apabila keduanya berkembang secara selaras, peserta didik tidak hanya memiliki dorongan untuk belajar, tetapi juga menunjukkan perhatian, ketekunan, dan kesungguhan dalam memahami materi yang dipelajari.

Kombinasi antara motivasi yang kuat dan minat yang tinggi berdampak langsung pada peningkatan kualitas pemahaman, baik dari sisi konseptual maupun prosedural. Peserta didik menjadi lebih mampu memahami makna suatu konsep sekaligus mengaplikasikannya secara tepat dalam penyelesaian masalah.

Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi dan minat belajar memiliki keterkaitan yang erat dengan kemampuan pemahaman matematis. Secara simultan, kedua variabel tersebut mampu menjelaskan 78% variasi dalam pemahaman matematis peserta didik. Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) ini mengindikasikan bahwa faktor afektif memberikan kontribusi yang substansial terhadap keberhasilan pembelajaran matematika, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis digital.

Dalam hal ini, pemanfaatan Quizizz dapat diposisikan sebagai media yang menjembatani dorongan emosional dan ketertarikan belajar dengan pencapaian kognitif peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Chandra et al., (2021) yang menyimpulkan bahwa motivasi dan minat belajar secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep matematika. Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan perhatian serius terhadap penguatan motivasi dan minat belajar sebagai bagian dari strategi untuk meningkatkan kualitas pemahaman konsep matematis peserta didik.

### **Implikasi Teoretis dan Praktis**

Secara teoretis, hasil penelitian ini menegaskan bahwa dimensi afektif terutama motivasi dan minat perlu memperoleh porsi perhatian yang memadai dalam pembelajaran matematika. Kedua aspek tersebut berperan dalam menentukan keberhasilan peserta didik memahami materi, karena memengaruhi cara mereka menyikapi, memproses, dan mengonstruksi informasi yang diterima selama proses belajar.

Dari perspektif praktis, pendidik dituntut untuk merancang pembelajaran berbasis teknologi yang tidak sekadar berfokus pada penyampaian konten, tetapi juga mampu membangkitkan antusiasme dan ketertarikan belajar. Perencanaan pembelajaran yang matang akan membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Pemanfaatan Quizizz dapat dijadikan alternatif media evaluasi formatif yang inovatif dan interaktif. Strategi pembelajaran digital yang diterapkan sebaiknya tidak hanya berorientasi pada hasil akademik,

tetapi juga diarahkan untuk memperkuat keterlibatan emosional dan intelektual peserta didik agar pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.

Penggunaan platform Quizizz dalam pembelajaran matematika diduga berkorelasi positif dengan peningkatan motivasi belajar melalui penyajian soal yang interaktif serta pemberian umpan balik secara langsung. Media pembelajaran berbasis permainan digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi, yang selanjutnya berdampak pada penguatan pemahaman konsep (Sailer & Lisa, 2020). Temuan Supriadi & Pramuditya (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan empiris sebelumnya, tetapi juga menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis pada pembelajaran matematika berbasis teknologi.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi dan minat belajar secara bersama-sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik dalam pembelajaran matematika yang memanfaatkan aplikasi Quizizz. Kedua variabel tersebut mampu menjelaskan 78% variasi kemampuan pemahaman matematis, yang menegaskan pentingnya faktor afektif dalam mendukung pencapaian kognitif peserta didik. Secara keseluruhan, motivasi belajar memberikan pengaruh yang positif serta signifikan secara statistik terhadap kemampuan pemahaman matematis serta berperan sebagai variabel yang memberikan kontribusi paling dominan. Sementara itu, minat belajar menunjukkan pengaruh positif namun belum signifikan secara statistik. Temuan ini menggambarkan bahwa motivasi belajar kunci utama dalam meningkatkan pemahaman matematis, terutama ketika pembelajaran yang didukung oleh media berbasis gamifikasi seperti Quizizz.

### Saran

Guru matematika disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi guna meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, karena pendekatan tersebut terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan pemahaman matematis. Selain itu, sekolah diharapkan turut mendukung integrasi teknologi pembelajaran sebagai bagian dari inovasi dalam pengajaran matematika. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar cakupan subjek diperluas serta mempertimbangkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi pemahaman matematis, seperti kemampuan awal, strategi belajar, maupun self-efficacy, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan tersebut.

## REFERENSI

- Aini, K., Ar, M. M., & Ridwan, M. (2024). Growing Numeral Literacy Skills through Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics Based on Local Wisdom. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i1.67642>
- Anathiya, L., Netriwati, & Andriani, S. (2021). Pemahaman Konsep Matematis Dilihat dari Minat Belajar dengan Strategi Pembelajaran Genius Learning Berbantu Lagu Edukasi. *Circle: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.28918/circle.v1i1.3500>
- Atikah, N., & Jumrah, J. (2024). Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 3(2), 100–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.58917/ijme.v3i2.127>
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1). <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>

- Chandra, I., Amelia, F., & Hasibuan, N. H. (2021). Hubungan minat dan motivasi belajar terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas X MAN 2 Batam. *Jurnal Pendidik Indonesia*, 2(2), 56–70. <https://doi.org/10.61291/jpi.v2i2.23>
- Elinda, E., Aminah, N., Pramuditya, S. A., & Maharani, A. (2023). Analysis Of Primary School Students' Mathematical Conceptual Understanding Based On Learning Interest. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–190. <https://doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol8no2.2023pp177-190>
- Hiqwan, I. A., Amrulloh, Salsabila, N. H., & Soeprianto, H. (2023). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 86–91. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5013>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Meliana, M., Dedy, A., & Budilaksana, R. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Karang Ringin 1. *Journal on Education*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1742>
- Reani, O., & Hidayati, N. (2023). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik Kelas VII Pada Materi Penyajian Data. *Didactical Mathematics*, 5(2), 145–155. <https://doi.org/10.31949/dm.v5i2.5687>
- Ryan, R., & Deci, E. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sailer, M., & Lisa, H. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sari, V. A., & Nasution, N. B. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar dan Self Confidence terhadap Hasil Belajar Matematika SMP Negeri 10 Pekalongan. *Circle: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 80–90. <https://doi.org/10.28918/circle.v2i01.5110>
- Setiyani, S., Fitriyani, N., & Sagita, L. (2020). Improving student's mathematical problem solving skills through Quizizz. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, 5(3), 276–288. <https://doi.org/10.23917/jramathedu.v5i3.10696>
- Sirait, E. D., Apriyani, D. D., & Erlangga, F. (2025). Analisis minat belajar dan pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 9(2), 32–42. <https://doi.org/10.21009/jrpms.092.04>
- Supriadi, I., & Pramuditya, S. A. (2023). Praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran berbantuan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 10(1), 51–58.
- Untari, D., Salsabila, E., & Wijayanti, D. A. (2025). Pengaruh project-based learning berbantuan alat peraga papan SPLDV terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 9(2), 88–94. <https://doi.org/10.21009/jrpms.092.09>
- Yanuarto, W. N., & Hastinasyah, P. D. (2023). Gamification: Quizizz in Mathematical Game Learning for Secondary Students. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 5(2). <https://doi.org/10.31002/ijome.v5i2.6588>
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2020). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3),

522–546. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>

Zuliyanti, P., & Novaliyosi, N. (2023). ystematic Literatur Review: Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika. *PRISMA*, *12*(2), 494–503. <https://doi.org/10.35194/jp.v12i2.3242>