

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX-I Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Kesebangunan dan Kekongruenan Melalui Penerapan *Game Quizizz*

The Effect of the Application of Quizizz Games on the Learning Motivation of Class IX-I Students in Mathematics Subjects on the Subject of Conformity and Congruence

Oleh: Erni Sri Lestari

e-mail: ernisrilestari@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX-I pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Kesebangunan dan Kekongruenan Melalui Penerapan Game Quiziz di SMP Negeri 1 Palangka Raya pada Masa Pandemi Covid-19. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas IX-1 SMP Negeri 1 Palangka Raya. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2021. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi. Temuan studi menunjukkan bahwa penerapan game Quiziz pada mata pelajaran matematika materi kesebangunan dan kekongruenan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX-1 SMP Negeri 1 Palangka Raya

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Game Quiziz.

ABSTRACT

The purpose of this study was to increase the Learning Motivation of Class IX-I Students in Mathematics Subject Congruence and Congruence Through the Application of Quiziz Games at SMP Negeri 1 Palangka Raya during the Covid-19 Pandemic. This research is a classroom action research conducted in two cycles. The subjects of this study were students of Class IX-1 at SMP Negeri 1 Palangka Raya. The research was carried out in March 2021. Data was collected through tests and observations. The results showed that the application of the Quiziz game to the mathematics subject on congruence and congruence material was proven to be able to increase the learning motivation of class IX-1 students of SMP Negeri 1 Palangka Raya.

Keywords: Learning Motivation, Game Quiziz.

PENDAHULUAN

Matematika disebut ilmu deduktif, karena kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Namun dalam matematika mencari kebenaran itu biasa dimulai dengan cara induktif, tetapi seterusnya generalisasi yang benar untuk semua keadaan harus dibuktikan secara deduktif. Matematika disebut ilmu tentang pola, karena dalam matematika sering dicari keseragaman untuk membuat generalisasi.

Peserta didik lebih menyukai cara belajar yang menarik dan menyenangkan seperti adanya keratifitas dalam pembelajaran yang tidak hanya peserta didik berdiam diri mendengarkan penjelasan dari guru akan tetapi peserta didik yang aktif dan kreatif dalam suatu pembelajaran, seperti media game edukasi yang dapat memudahkan siswa menyerap informasi yang disampaikan oleh pendidik sehingga akan lebih meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Selain itu suasana pembelajaran menggunakan media game edukasi akan lebih menyenangkan dan peserta didik tidak terlalu tegang dengan proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan begitu menyenangkannya belajar matematika, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi yang sudah ada dan sudah disediakan oleh pihak ketiga.

Pembelajaran matematika pada materi kekongruenan dan kesebangunan sangat dibutuhkan kemampuan abstraksi dari peserta didik untuk mempelajarinya. Materi yang abstrak memerlukan dukungan media yang mampu mengkonkretkan materi, karena tidak mudah untuk membayangkan benda dalam kekongruenan dan kesebangunan yang hanya dituangkan dalam penampang bangun datar.

Sehingga urutan yang terstruktur dalam proses perangkaian untuk menjadi kekongruenan dan kesebangunan sangat membantu dalam menganalogkan proses terbentuknya kekongruenan dan kesebangunan.

Pada penelitian ini akan dibahas mengenai aplikasi pembelajaran Quizizz yang dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan. Karena penggunaan model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika. Quizizz merupakan *sebuah web-tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat login ke kuis tersebut. Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa. Guru dapat melacak berapa siswa yang menjawab pertanyaan yang telah dibuat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Bahkan guru dapat mendownload statistik dalam bentuk Ms. Excel. Quizizz juga memberikan fitur “pekerjaan rumah”, sehingga pekerjaan rumah siswa dapat dikerjakan kapan saja dan dari mana saja. Sehingga siswa dapat lebih fleksibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru dapat membatasi waktu pekerjaan rumah tersebut.

Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan

membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan Game Quizizz siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game Quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian pakai kertas.

Pandemi Covid-19 yang berlangsung hingga saat ini telah merubah tatanan penyelenggaraan pendidikan dari yang semula diselenggarakan secara tatap muka, kini harus diselenggarakan secara daring (dalam jaringan). Penyelenggaraan pembelajaran secara daring ini penerapannya menggunakan beragam aplikasi. Adapun aplikasi yang umum dipakai adalah whatsapp, zoom dan *Google Meet*. Beranjak dari pengalaman penulis pada awalnya penyelenggaraan pembelajaran melalui WA dan Zoom cukup mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, namun seiring berjalannya waktu keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring melalui WA dan zoom semakin berkurang. Hal ini dibuktikan dengan adanya keterlambatan siswa saat *log in* atau bergabung di zoom, selain itu banyak siswa yang terlambat mengirimkan tugas, padahal guru sudah memberikan batasan waktu dalam

mengerjakan tugas. Hal ini mengindikasikan bahwa terjadi penurunan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran secara daring melalui aplikasi WA dan Zoom.

Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi. Pengembangan media pembelajaran menggunakan komputer atau laptop dan *handphone* atau *Smartphone*, salah satunya dengan pemanfaatan game edukatif. Game edukatif ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang. Game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal – soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sependapat dengan Henry (2018, 53-54) yang mengemukakan tentang dampak positif penggunaan game yang salah satunya adalah game menyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.

Aplikasi kuis online Quizizz dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauhmana siswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar. Guru yang mengajar pasti memiliki bank soal. Sehingga aplikasi ini dapat digunakan sebagai

sarana menyimpan soal dan untuk kemudian dianalisis soal tersebut sehingga mampu menjadi soal yang valid, reliabel dan memiliki daya beda serta tingkat kesukaran yang baik. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Agustina, 2019: 1-7).

Berdasarkan pada uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX-I pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Kesebangunan dan Kekongruenan Melalui Penerapan Game Quiziz di SMP Negeri 1 Palangka Raya pada Masa Pandemi Covid-19”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian tindakan kelas, yang diselenggarakan melalui 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan pengamatan dan refleksi. Subjek pada PTK ini adalah 31 orang siswa kelas IX-1 SMPN 1 Palangka Raya. Objek PTK ini yakni meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar khususnya pada materi Kesebangunan dan Kekongruenan dengan menjalankan game quiziz. Penghimpunan data diselenggarakan melalui tes, dokumentasi dan observasi, kemudian ditelaah secara deskriptif kualitatif.

Kesuksesan penerapan tindakan pada studi ini mengacu pada kriteria minimal yakni apabila 75% dari total peserta didik menuntaskan dan menyerahkan tugas sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendemi covid-19 mengakibatkan pemerintah mengambil kebijakan untuk sementara meniadakan pembelajaran tatap muka dan menggantinya dengan penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh atau

dikenal juga dengan pembelajaran daring. Kebijakan ini mengharuskan para guru untuk lebih kreatif dan inovatif serta lebih cermat dalam memilih metode ataupun strategi pembelajaran, agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Salah satu strategi yang dipilih guru agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan motivasi siswa terjaga adalah menerapkan bentuk permainan edukasi dalam pembelajaran, misalnya saja menerapkan game Quiziz. Hal ini juga berlaku pada pembelajaran Matematika khususnya materi pokok kesebangunan dan kekongruenan di kelas IX-1 SMP Negeri 1 Palangka Raya. Peneliti memiliki game Quiziz karena permainan edukasi ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar.

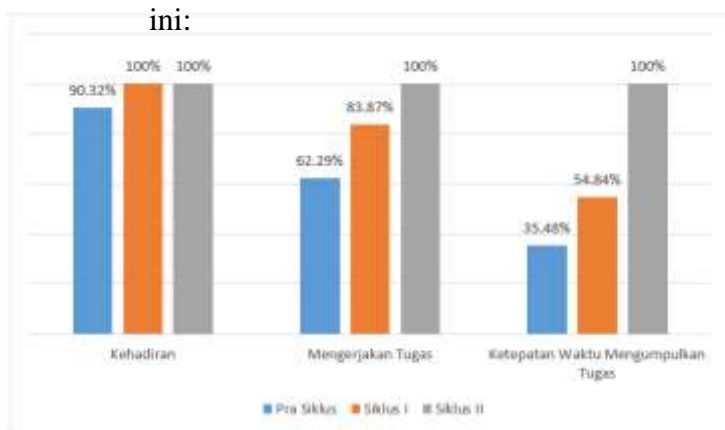
Perbandingan hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini khususnya di lihat dari aspek motivasi belajar siswa Kelas IX-1 SMP Negeri 1 Palangka Raya dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Kehadiran	90,32%	100%	100%
2.	Mengerjakan Tugas	62,29%	83,87%	100%
3.	Ketepatan Waktu Mengumpulkan Tugas	35,48%	54,84%	100%

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap Siklus penelitian tindakan kelas. Pada pra Siklus, jumlah siswa yang hadir adalah sebanyak 90, 32%, kemudian pada Siklus I dan Siklus II kehadiran siswa meningkat menjadi 100%. Artinya terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dilihat dari aspek kehadiran sebesar 9,68% sejak pra Siklus hingga Siklus II. Pada aspek mengerjakan tugas, pada pra Siklus jumlah siswa yang mengerjakan tugas hanya 62,29%, kemudian pada Siklus I meningkat sebesar 21,58% menjadi 83,87% dan pada Siklus II kembali

meningkat sebesar 16,13% menjadi 100%. Artinya sejak pra Siklus hingga Siklus II terjadi peningkatan persentasi siswa yang mengerjakan tugas sebesar 37,71%. Untuk aspek ketepatan waktu mengumpulkan tugas, pada pra Siklus persentase siswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu hanya sebesar 35,48%, kemudian terjadi peningkatan pada Siklus I sebesar 19,36% menjadi 54,84% dan peningkatan persentase ketepatan mengumpulkan tugas kembali terjadi pada Siklus II dengan persentase peningkatan yang cukup besar yaitu sebesar 45,16% menjadi 100%.

Lebih jelasnya mengenai peningkatan motivasi belajar siswa kelas IX-1 SMP Negeri 1 Palangka Raya pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Berdasarkan pada gambar di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan game Quiziz pada Mata Pelajaran Matematika materi pokok kesebangunan dan kekongruenan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI-1 SMP Negeri 1 Palangka Raya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi “terdapat peningkatan motivasi belajar siswa Kelas IX-1 pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Kesebangunan dan Kekongruenan di SMP Negeri 1 Palangka Raya pada Masa Pandemi Covid-19 meningkat setelah diterapkannya Game

Quiziz” dinyatakan diterima.

Temuan studi ini sejalan dengan penelitian Mulyati dan Evendi (2020) yang menyatakan bahwa penerapan Game Quiziz mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Demikian pula penelitian Parwita, Dantes, dan Natajaya (2014) yang menyatakan bahwa prestasi belajar sejarah siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik kuis lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik konvensional setelah diadakan pengendalian pengaruh motivasi belajar siswa, dan terdapat kontribusi signifikan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar.

KESIMPULAN

Penerapan game Quiziz pada mata pelajaran matematika materi kesebangunan dan kekongruenan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX-1 SMP Negeri 1 Palangka Raya. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap Siklus penelitian tindakan kelas. Pada pra Siklus, jumlah siswa yang hadir adalah sebanyak 90, 32%, kemudian pada Siklus I dan Siklus II kehadiran siswa meningkat menjadi 100%. Artinya terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dilihat dari aspek kehadiran sebesar 9,68% sejak pra Siklus hingga Siklus II. Pada aspek mengerjakan tugas, pada pra Siklus jumlah siswa yang mengerjakan tugas hanya 62,29%, kemudian pada Siklus I meningkat sebesar 21,58% menjadi 83,87% dan pada Siklus II kembali meningkat sebesar 16,13% menjadi 100%. Artinya sejak pra Siklus hingga Siklus II terjadi peningkatan persentasi siswa yang mengerjakan tugas sebesar 37,71%. Untuk aspek ketepatan waktu mengumpulkan tugas, pada pra Siklus

persentase siswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu hanya sebesar 35,48%, kemudian terjadi peningkatan pada Siklus I sebesar 19,36% menjadi 54,84% dan peningkatan persentase ketepatan mengumpulkan tugas kembali terjadi pada Siklus II dengan persentase peningkatan yang cukup besar yaitu sebesar 45,16% menjadi 100%.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami sampaikan kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang dijemput LP3M memunculkan sebuah Program PRVI (Penelitian Revitalisasi Visi Institusi) sehingga tulisan ini dapat terselesaikan. Terima kasih juga kami sampaikan kepada SMP Muhammadiyah Srumbung yang bersedia menjadi tempat penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Lasia. 2019. "Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz." *Sesiomadika* 1(1):1-7.
- Akbar, Reni Hawadi. 2018. *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Aqib, Zainal. 2017. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Metode Penelitian: Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erlina, Sri Mulyani. 2017. *Metodologi Penelitian Bisnis: Untuk Akuntansi dan Manajemen*. Medan: USU Press.
- Gawaiwebofficial. 2021. "Membuat Kuis Online Dengan Quizizz.com." Diambil 5 Maret 2021 (<https://www.gawai.web.id/>).
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Handriyantini, Eva. 2016. *Permainan Edukasi (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Ilmu Informasi dan Komputer.
- Henry, S. 2018. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Irianto, Agus. 2018. *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Makmun. 2017. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Margono. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyati, Sri, dan Haniv Evendi. 2020. "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 03(01):64-73.
- Parwita, Ida Bagus Gde, Nyoman Dantes, dan I. Nyoman Natajaya. 2014. "Pengaruh Implementasi Pembelajaran dengan Kuis terhadap Prestasi Belajar Sejarah dengan Kovariabel Motivasi Belajar pada Siswa SMA." *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesa* 4.
- Permadi, A. S., Purtina, A., & Jailani, M. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar: The Effect of Information Technology Utilization and Communication on Study Motivation. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 16-21.

- <https://doi.org/10.33084/tunas.v6i1.2071>
- Priyatno, Duwi. 2018. 5 jam belajar olah data dengan SPSS. Yogyakarta: Andi.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. 2019. "Peningkatan Kkonsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I." *JDP* 12(1).
- Ramayulis. 2018. Psikologi Agama. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rianto, Anton. 2018. Born to Win: Kunci Sukses yang Tak Pernah Gagal. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Santrock, Jhon W. 2016. Adolescence. Jakarta: Erlangga.
- Sardiman. 2018. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, M. Andi dan Agung Riadin. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Dengan Bimbingan Teman Sebaya Berbasis Nilai-Nilai Huma Betang. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 6(1), 27-31.
- Slameto. 2018. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya,. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subana. 2017. Statistik Pendidikan. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2018. Statistik Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyati, S. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Bantuan Video Animasi: Improving Procedure Text Writing Skills Using Project Based Learning Model With The Help Of Video Animation. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(1), 16–21.
- <https://doi.org/10.33084/bitnet.v7i1.3373>
- Syah, Muhibbin. 2017. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B. 2018. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel, W. S. 2018. Psikologi Pengajaran. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.