

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI MEDIA QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS VII.F DI SMP NEGERI 14 DENPASAR

Kadek Ovy Varera Sera Wilani¹, Putu Ledyari Noviyanti²

Universitas Mahasaraswati

Email: ovyvareraserawilani@gmail.com

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar matematika menjadi permasalahan utama di kelas VII.F SMP Negeri 14 Denpasar. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya antusiasme siswa, minimnya antusiasme pembelajaran, partisipasi yang terbatas dalam aktivitas kelas, serta capaian 75% siswa belum mencapai KKM. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan ketertarikan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media Quizizz dan menganalisis peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika setelah menggunakan Quizizz di kelas VII.F SMP Negeri 14 Denpasar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 41 siswa kelas VII.F SMP Negeri 14 Denpasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar dari 57,77% (kategori kurang) pada siklus I menjadi 82,39% (kategori baik) pada siklus II. Peningkatan motivasi belajar tersebut juga terlihat dari meningkatnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis game seperti Quizizz efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Kata kunci: motivasi belajar, quizizz, pembelajaran matematika

Abstract

Low motivation to learn mathematics is the main problem in class VII.F of SMP Negeri 14 Denpasar. This shows the low enthusiasm of students, minimal active participation in learning, and low mathematics learning outcomes where 75% of students have not reached the minimum completion criteria. This condition requires learning innovations that can raise students' enthusiasm and interest. This study aims to determine the process of learning mathematics using Quizizz media and analyze the increase in students' learning motivation in mathematics learning after using Quizizz in class VII.F of SMP Negeri 14 Denpasar. This study is a Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles. The subjects of the study were 41 students of class VII.F of SMP Negeri 14 Denpasar. The results of the study showed that the use of Quizizz media can increase students' motivation to learn mathematics, as indicated by an increase in the average percentage of learning motivation from 57.77% (less category) in cycle I to 82.39% (good category) in cycle II. The increase in learning motivation can also be seen from the increase in students' enthusiasm and active participation in learning. This study proves that game-based learning media such as Quizizz is effective in increasing students' learning motivation in mathematics learning.

Keywords: learning motivation, quizzes, mathematics learning

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Di SMP Negeri 14 Denpasar, khususnya pada kelas VII.F, ditemukan permasalahan berupa rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata

pelajaran matematika yang berdampak pada hasil belajar mereka, di mana 75% siswa belum memenuhi kriteria capaian minimum yang ditetapkan sekolah yaitu 85 pada materi kesebangunan.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi pendidik untuk mengintegrasikan berbagai media pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang menyajikan aktivitas interaktif yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Fitriyah, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VII.F di SMP Negeri 14 Denpasar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran matematika yang inovatif dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII.F SMP Negeri 14 Denpasar tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 41 siswa, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan enam indikator motivasi belajar menurut Sadirman (2020), yaitu: kemauan dalam berbuat, waktu yang disediakan untuk belajar, rela meninggalkan tugas lain, pengerjaan tugas, ketepatan waktu, dan semangat dalam pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan kriteria penilaian menurut Ngalim Purwanto (dalam Rosalita, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VII.F SMP Negeri 14 Denpasar dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Siklus I

Pada siklus I, penerapan media pembelajaran Quizizz dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pembelajaran dilaksanakan dengan model Problem Based Learning (PBL) dimana siswa diberikan permasalahan melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata persentase motivasi belajar peserta didik masih dalam kategori kurang (57,77%). Dari 41 peserta didik, terdapat 12 orang (29,27%) dengan kategori cukup, 20 orang (48,78%) dengan kategori kurang, dan 9 orang (21,95%) dengan kategori kurang sekali. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan siklus I, antara lain:

1. Kualitas soal-soal dalam Quizizz kurang bervariasi
2. Instruksi penggunaan Quizizz kurang jelas
3. Pengelolaan waktu pembelajaran kurang optimal

Siklus II

Setelah dilakukan refleksi pada siklus I, peneliti melakukan perbaikan dalam penerapan media Quizizz pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan antara lain:

1. Memperbaiki kualitas soal-soal dalam Quizizz dengan tingkat kesulitan yang lebih bervariasi
2. Memperjelas instruksi penggunaan Quizizz
3. Memperbaiki pengelolaan waktu pembelajaran

Hasil angket motivasi belajar pada siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata persentase mencapai 82,39% (kategori baik). Dari 41 peserta didik, terdapat 11 orang (26,83%) dengan kategori sangat baik, 29 orang (70,73%) dengan kategori baik, dan hanya 1 orang (2,44%) dengan kategori cukup.

Perbandingan kategori motivasi belajar pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Kategori Motivasi	Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
Sangat Baik	0	0	11	26,83%
Baik	0	0	29	70,73%
Cukup	12	29,27%	1	2,44%
Kurang	20	48,78%	0	0
Kurang Sekali	9	21,95%	0	0

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan Quizizz mulai dari siklus I sampai dengan siklus II telah menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil angket yang dikerjakan oleh para peserta didik usai melakukan pembelajaran dan melakukan evaluasi dengan menggunakan Quizizz. Berdasarkan hasil angket pada siklus I mendapatkan angka 57,77% dan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 82,39%, yang menunjukkan peningkatan sebesar 24,62%, yang dapat terlihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 2 Perbandingan Rata-rata Motivasi Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Aspek	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
Rata-rata skor	18,49	26,37	7,88
Rata-rata persentase (%)	57,77%	82,39%	24,62%
Kategori	Kurang	Baik	

Peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan aplikasi Quizizz ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, dkk. (2024) juga menunjukkan pengaruh positif penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa SMP. Pada penelitian tersebut ditemukan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa yang menggunakan Quizizz (85,6) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan Quizizz (72,3). Hal ini memperkuat temuan dalam penelitian ini bahwa Quizizz memang dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada peserta didik tingkat SMP.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Pratiwi (2022) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan peningkatan sebesar 26,4%. Angka peningkatan ini hampir sejalan dengan peningkatan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu sebesar 24,62%, menunjukkan konsistensi dampak positif media pembelajaran berbasis game pada motivasi belajar. Rahmawati dan Nugroho (2023) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika mendapat respons positif dari siswa dan dapat meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian ini dimana peningkatan motivasi belajar dari kategori "Kurang" menjadi "Baik" menunjukkan adanya respons positif dari peserta didik kelas VII.F di SMP Negeri 14 Denpasar terhadap penggunaan Quizizz.

Penelitian yang dilakukan oleh Septita tentang penggunaan platform Quizizz dalam pembelajaran IPS juga menunjukkan hasil yang serupa dengan penelitian ini, dimana terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan platform Quizizz. Meskipun pada mata pelajaran yang berbeda, konsistensi hasil ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran. Sementara itu, penelitian Widjaja dan Sumirat (2023) yang berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika melalui penggunaan Quizizz juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari 62,5% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada hasil belajar dan bukan motivasi belajar, namun peningkatan yang terjadi memiliki pola yang mirip dengan temuan dalam penelitian ini, dimana terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II setelah implementasi Quizizz.

Berdasarkan perbandingan dengan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini memperkuat dan konsisten dengan temuan-temuan sebelumnya mengenai efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VII.F di SMP Negeri 14 Denpasar dari kategori "Kurang" pada siklus I menjadi kategori "Baik" pada siklus II menunjukkan bahwa implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran dan evaluasi

memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar matematika peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media Quizizz dalam meningkatkan motivasi pembelajaran matematika pada peserta didik kelas VII.F di SMP Negeri 14 Denpasar dilaksanakan melalui dua siklus pembelajaran. Proses tersebut mencakup beberapa tahapan, yaitu:
 - Persiapan materi dan soal-soal matematika yang akan diintegrasikan ke dalam aplikasi Quizizz
 - Pengenalan dan penerapan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif
 - Pemberian umpan balik langsung kepada peserta didik melalui fitur-fitur gamifikasi dalam Quizizz
 - Perbaikan strategi pembelajaran dari siklus I ke siklus II berdasarkan refleksi dan evaluasi
 - Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan kompetitif, sehingga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika
2. Terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika setelah menggunakan Quizizz dalam pembelajaran di kelas VII.F di SMP Negeri 14 Denpasar. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan:
 - Pada siklus I, rata-rata skor motivasi belajar peserta didik mencapai 18,49 dengan persentase 57,77% yang termasuk dalam kategori kurang
 - Pada siklus II, rata-rata skor motivasi belajar meningkat menjadi 26,37 dengan persentase 82,39% yang termasuk dalam kategori baik
 - Terjadi peningkatan sebesar 7,88 poin atau 24,62% dari siklus I ke siklus II

- Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika pada peserta didik kelas VII.F di SMP Negeri 14 Denpasar

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada:

1. Guru matematika untuk mengintegrasikan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta mengombinasikannya dengan metode pembelajaran lainnya.
2. Sekolah untuk memfasilitasi pengembangan infrastruktur teknologi yang mendukung implementasi aplikasi pembelajaran digital dan menyelenggarakan pelatihan bagi guru tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
3. Peserta didik untuk memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai sarana belajar mandiri untuk melatih kemampuan matematika dan memperkuat pemahaman konsep matematika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada Kepala SMP Negeri 14 Denpasar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru matematika kelas VII.F dan seluruh siswa kelas VII.F SMP Negeri 14 Denpasar yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Terima kasih kepada ibu Putu Ledyari Noviyanti, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing dari Universitas Mahasaraswati Denpasar yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu dalam proses pengumpulan dan analisis data penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran: Pengertian, peranan, dan kriteria pemilihan*. Jakarta: Rajawali Press.

- Dimyati, & Mudjiono. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gusmawan, & Herman. (2023). Pembelajaran matematika berbasis pemecahan masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 45-57.
- Munadi, Y. (2020). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Oktariyanti, S., Sumarmo, U., & Juandi, D. (2021). Analisis kemampuan penalaran matematis dalam materi kesebangunan. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 8(2), 215-230.
- Pratiwi, S. D. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis game edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 78-92.
- Purba, L. S. L. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 124-136.
- Purwanto, N. (2020). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rabgay, T., & Kidman, J. (2023). Reflective practice in teacher education: A framework for action research. *Educational Action Research*, 31(1), 45-58.
- Rahma, A., Rosyadi, I., & Pristiyono. (2023). Pengembangan model motivasi belajar berdasarkan teori Sardiman. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 112-125.
- Rahmawati, L., & Nugroho, A. S. (2023). Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika di era digital: Studi kasus pada siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 56-69.
- Rosalita, S. (2020). Peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan platform Quizizz dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IX di SMP Al Islah Surabaya. *Jurnal Pendidikan IPS*, 7(1), 45-57.
- Ruseffendi, E. T. (2020). *Pengajaran matematika modern untuk orang tua, murid, guru, dan SPG*. Bandung: Tarsito.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, P. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 210-222.
- Sari, P. (2022). Analisis motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 35-47.
- Setiawan, A., Wijaya, T. T., & Purnama, A. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 23-35.
- Sitorus, A., & Santoso, D. (2022). Implementasi Quizizz dalam pembelajaran berbasis game di sekolah menengah pertama. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 156-168.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suherman, E. (2023). *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Bandung: UPI Press.
- Sukino, & Wilson, S. (2021). *Matematika untuk SMP kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Widjaja, T., & Sumirat, L. A. (2023). Implementasi media pembelajaran Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP pada materi persamaan linear satu variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 123-137.
- Widyasari, F. (2022). *Pembelajaran berbasis game: Konsep dan implementasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yayan, S., Sumarni, & Riyadi, M. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran materi bangun ruang sisi datar berbasis model project based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 129–142.