

Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Quizziz pada Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi

Ananda Latifah¹, Ismah², Hera Humaira Wahdah³, Hastri Rosiyanti⁴

^{1,2,4} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

³ Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, Indonesia

ndhaltfh11@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini didasari dari hasil observasi awal mengenai rendahnya motivasi belajar siswa dan hasil belajar matematika siswa pada siswa-siswi kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) penelitian ini dilakukan di MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar Matematika siswa. Penelitian ini melibatkan 6 siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. Objek penelitian ini adalah motivasi belajar dan hasil belajar Matematika siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan media game Quizziz untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Matematika. Materi garis dan sudut menjadi fokus dalam penelitian ini yang dipelajari peserta didik siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi semester ganjil tahun pelajaran 2023/ 2024. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil observasi pada proses pembelajaran dibahas sebagai data kualitatif sedangkan hasil tes siswa dibahas sebagai data kuantitatif. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi pada mata pelajaran Matematika materi garis dan sudut. Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media game Quizziz mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi pecahan siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi semester ganjil tahun pelajaran 2023/ 2024. Data motivasi belajar Matematika siswa dikumpulkan dengan menggunakan angket motivasi belajar. Dalam angket tersebut terdapat pernyataan dengan masing-masing 5 pilihan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), Ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil jika rata-rata skor motivasi belajar Matematika siswa minimal berada pada kategori tinggi. Untuk mengumpulkan data prestasi belajar Matematika siswa dikumpulkan melalui tes prestasi yang berbentuk soal. Siswa dikatakan tuntas jika " ≥ 75 ; $KK \geq 80\%$ ". Hasil analisis menunjukkan bahwa (1) Penerapan media quizziz dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi semester ganjil tahun pelajaran 2023/ 2024. (2) Penerapan media quizziz dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas siswa VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi semester ganjil tahun pelajaran 2023/ 2024. Nilai rata-rata prestasi belajar Matematika siswa meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 83,33 pada siklus II hal ini mengindikasikan terjadi peningkatan prestasi belajar Matematika siswa.

Kata Kunci: Matematika, Penelitian Tindak Kelas, Motivasi Belajar, Quizziz, Hasil Belajar Matematika

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu hal yang menjadi kebutuhan manusia. Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perkembangan dan perbaikan di setiap bidang mata pelajaran. Perubahan dan perbaikan ini meliputi dari berbagai aspek, baik pelaksana pendidikan (kompetensi guru

dan kuliatas tenaga pendidik), perangkat kurikulum, mutu pendidikan, serta sarana dan prasarana pendidikan, hal ini termasuk model pembelajaran dan metode yang dilakukan agar pendidikan terus berkembang, inovatif, dan fleksibel. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran yang lebih baik di Indonesia. Dapat dipahami bahwa segala sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan terutama model pembelajaran yang sangat penting dalam proses belajar. Pendidikan selalu berkaitan dengan belajar. Belajar merupakan suatu proses kegiatan yang dapat merubah suatu perilaku, proses untuk mencari suatu pengetahuan yang baru, dan memahami proses apa yang telah dipelajari oleh suatu individu. Pembelajaran yang baik terjadi apabila ada suatu interaksi timbal balik antara siswa dan guru. Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk menciptakan situasi yang menyenangkan, serta siswa diminta untuk aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Sehingga proses belajar dapat dilakukan secara optimal dan mencapai tujuan yang diharapkan baik guru maupun siswa.

Dari hasil observasi serta wawancara wali kelas dan guru matematika kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Diantaranya, kurangnya motivasi belajar peserta didik terutama pada pelajaran matematika yang menyebabkan tidak optimalnya proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini tidak bisa terlalu lama dibiarkan karena akan terus berdampak hingga akhir, maka dari itu perlu adanya perubahan maupun tindak lanjut dari permasalahan berikut.

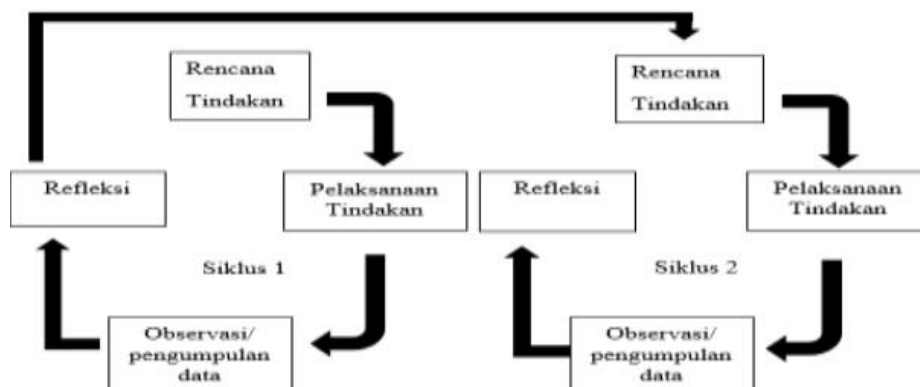
Motivasi belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik tersebut. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan mampu meraih hasil belajar yang tinggi, tetapi sebaliknya, peserta didik yang motivasi belajarnya rendah cenderung mendapatkan hasil belajar yang rendah pula dan akan mengalami kesulitan belajar yang lebih tinggi. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan didalam dirinya berupa keinginan dan kebutuhan peserta didik untuk datang ke sekolah, mengikuti pelajaran, mengerjakan tugas, mengulang pelajaran dan membaca buku referensi tanpa dorongan orang lain atau dari luar. Peserta didik dikatakan berhasil dalam belajar jika ada motivasi dari dirinya sendiri untuk belajar, sehingga peserta didik mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami mengapa hal tersebut perlu untuk dipelajari. Tinggi rendah motivasi belajar dapat terlihat dari sikap yang ditunjukkan peserta didik pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar seperti minat, semangat, tanggung jawab, rasa senang dalam mengerjakan tugas dan reaksi yang ditunjukkan pada peserta didik terhadap stimulus yang diberikan guru. Rendahnya motivasi belajar peserta didik akan menghambat pencapaian tujuan pendidikan dan harus ditangani dengan tepat. Seseorang yang memiliki inteligensi yang cukup tinggi, boleh jadi gagal karena kekurangan motivasi. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan di kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi menunjukkan bahwa motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut rendah, peserta didik pasif dalam proses pembelajaran. Pada saat guru memberikan penjelasan tentang jawaban soal evaluasi yang dikerjakan, banyak peserta didik yang memperhatikan namun tidak terlalu peduli dengan apa yang disampaikan oleh guru. Mereka tidak ikut serta dalam pembahasan jawaban, hanya beberapa peserta didik yang aktif dan ikut membahas jawaban. Peserta didik yang aktif kebanyakan peserta didik yang duduk di depan guru. Proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, namun masih terdapat beberapa permasalahan yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar, salah satunya yaitu kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi matematika sehingga menyebabkan peserta didik menjadi kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang berdampak pada rendahnya

hasil belajar, Guru menggunakan metode ceramah yang bervariasi dengan model tanya jawab dan penugasan. saat menjelaskan materi belajar melalui ceramah. Peserta didik tidak didorong untuk aktif belajar menggunakan kerja ilmiah. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh guru, aktivitas dalam pembelajaran, guru tidak pernah mencoba memberikan permasalahan kepada peserta didik untuk diselesaikan, tidak ada kegiatan bekerja berkelompok, sehingga seluruh kegiatan belajar dikerjakan oleh guru.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memegang peranan penting sebagai landasan ilmu dalam perkembangan teknologi modern (Masykur & Fathani, 2008). Pembelajaran Matematika membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, analitis, sistematis, mampu bekerjasama dengan efektif, serta bersikap objektif atau terbuka dalam menghadapi permasalahan. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Mata Pelajaran Matematika untuk semua jenjang pendidikan dasar dan menengah dinyatakan bahwa tujuan mata pelajaran matematika di sekolah adalah agar siswa mampu: (1) memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan Matematika, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5) memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari Matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Wardhani, 2008). Begitu pentingnya peranan matematika dalam kehidupan, sehingga diharapkan siswa memiliki hasil belajar yang baik pada bidang studi Matematika, namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika siswa masih tergolong rendah.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian kali ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yaitu penelitian untuk mendeskripsikan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam rangka meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan MC Taggart. Menurut (Kusumah & Dwitagama, 2010) ada dua siklus yang dilakukan dalam penelitian ini dimana setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan.



Gambar 1

Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar diatas menjelaskan alur pelaksanaan Tindakan kelas yang digambarkan oleh Kemmis dan MC Taggart

Penelitian ini dimulai pada hari senin, 05 Februari 2024 sampai dengan tanggal 22 Maret 2024 pada semester ganjil tahun akademik 2023/2024 di MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket dan tes kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase dengan batasan 80% mencapai KKM yakni 75 sesuai dengan ketentuan dari sekolah. Siswa-siswi kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi pada semester ganjil tahun akademik 2023/2024 berjumlah 6 orang siswa yaitu 1 siswa laki laki dan 5 siswi perempuan yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada motivasi belajar terkhusus pada mata pelajaran matematika yang masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa tersebut menyebabkan hasil belajar siswa juga belum maksimal sehingga perlu ditingkatkan. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi garis dan sudut dengan menggunakan Media Pembelajaran Quizziz. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan, mulai Bulan Februari sampai dengan Bulan Maret 2024.

Teknik pengumpulan data yaitu tes berupa soal pilihan ganda tentang materi garis dan sudut. Soal evaluasi diberikan kepada siswa dalam bentuk Media game Quizizz yang dapat diakses oleh siswa secara online. Observasi dan pemberian angket kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana motivasi mereka dalam belajar. Adapun indikator motivasi belajar yang diamati menurut (Uno, 2021) yaitu sebagai berikut: 1) Ada keinginan berhasil dalam belajar; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) Adanya semangat mengejar cita-cita masa depan; 4) Adanya penghargaan dalam belajar; 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Data tentang motivasi belajar siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran diperoleh melalui lembar kuesioner. Lembar kuesioner dibagikan kepada siswa pada akhir setiap siklus. Untuk mengukur nilai sikap siswa digunakan Skala Likert. Berikut adalah skor dari Skala Likert tersebut:

TABEL 1

Pilihan Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	5	5
Setuju	4	4
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	2
Sangat Tidak Setuju	1	1

Berdasarkan tabel 1 pada pernyataan positif, nilai 5 untuk siswa yang menjawab sangat setuju, nilai 4 siswa yang menjawab setuju, nilai 3 untuk siswa yang menjawab ragu-ragu, nilai 2 untuk siswa yang menjawab tidak setuju, dan nilai 1 untuk siswa yang menjawab

tidak setuju. Sedangkan untuk item negatif (unfavorable), nilai 1 untuk siswa yang menjawab sangat setuju, nilai 2 untuk siswa yang menjawab setuju, nilai 3 untuk siswa yang menjawab ragu-ragu, nilai 4 untuk siswa yang menjawab tidak setuju, dan nilai 5 untuk siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil tes yang diperoleh pada akhir setiap siklus kemudian diolah untuk dicari nilai rata-ratanya.

Hasil tes yang diperoleh pada akhir setiap siklus kemudian diolah untuk dicari nilai rata-ratanya. Setelah diketahui nilai rata-ratanya, kemudian dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kenaikan hasil belajar siswa.

Rumus Menghitung Rata-rata kelas:

$$\text{Rata - rata Kelas} = \text{Nilai} \frac{\text{Siswa}}{\text{Banyak Siswa}}$$

Rumus Menghitung Persentase Kelas:

$$\frac{\text{Jumlah Siswa}}{\text{Banyak Siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu apabila nilai hasil tes siswa pada ranah kognitif sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan yaitu ≥ 80 .

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 x 45 menit. Pembelajaran yang diberikan adalah pembelajaran tematik namun peneliti berfokus pada mata pelajaran Matematika materi garis dan sudut. Tes evaluasi diberikan kepada siswa pada akhir setiap siklusnya dengan memanfaatkan media game Quizizz dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil akumulasi nilai kuesioner diperoleh hasil peningkatan motivasi belajar siswa. Pada kondisi awal rata-rata motivasi belajar sebesar 40% termasuk dalam kategori rendah. Pada siklus I rata-rata motivasi belajar menjadi 65% dalam kategori rendah kemudian terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 80% dalam kategori tinggi. Hal ini menandakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan tindakan dengan menggunakan media game Quizizz. Berikut adalah tabel hasil motivasi belajar siswa pada kondisi awal, siklus I hingga siklus II:

Tabel 2
Rata-rata Motivasi Belajar

Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
40%	65%	80%
Rendah	Sedang	Tinggi

Sumber: Pengolahan Data 2024

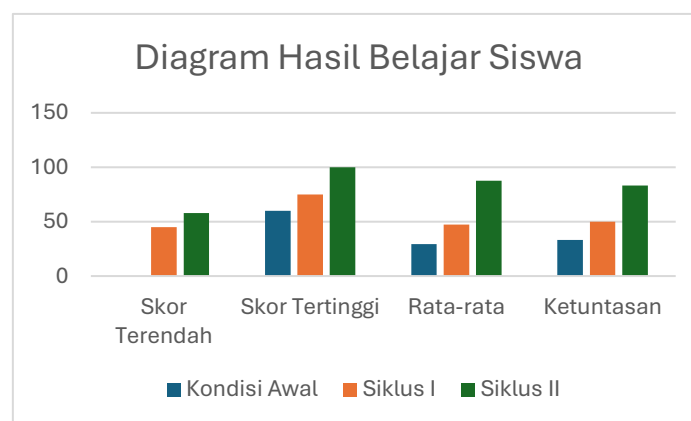
Berdasarkan tabel 2, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa Media game Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika materi garis dan sudut. Dari data motivasi belajar, motivasi siswa meningkat pada saat

digunakannya Media game Quizizz dalam kegiatan pembelajaran. Banyak siswa Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika mengerjakan soal yang diberikan dalam bentuk game dan berusaha untuk memperoleh skor tertinggi diantara teman-temannya. Dengan meningkatnya motivasi siswa juga mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi garis dan sudut. Media game Quizizz lebih memudahkan siswa dalam memahami soal garis dan sudut dengan adanya fitur-fitur yang bisa ditambahkan untuk melengkapi soal seperti gambar ataupun video. Hasil pengerjaan soal siswa lebih maksimal apabila dalam soal tersebut ditampilkan sebuah gambar mengenai garis dan sudut. Sedangkan hasil pengerjaan soal siswa kurang maksimal pada soal yang berkaitan dengan hubungahan antar sudut yang tidak disertai dengan gambar. Dengan demikian, penggunaan Media game Quizizz sangat memudahkan siswa dalam memahami soal. Soal yang dirasa sulit akan terasa mudah dan menyenangkan untuk dikerjakan. Berikut adalah tabel hasil belajar siswa:

Tabel 3
Hasil Belajar Siswa

	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Skor Terendah	0	45	58
Skor Tertinggi	60	75	100
Skor Rata-rata	29,41	47,33	84,66
Ketuntasan	33,33%	50%	83,33%

Dari tabel 3 terlihat bahwa, pada kondisi awal siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal ada 1 siswa. Kemudian pada siklus I menjadi 3 siswa dan meningkat menjadi 5 siswa pada siklus II. Di bawah ini adalah diagram hasil belajar siswa:



Gambar diagram diatas menunjukkan rata-rata hasil belajar pada kondisi awal sebesar 24,91 dan meningkat pada siklus I menjadi 47,33 dan siklus II menjadi 84,6. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal adalah 33,33% dan meningkat pada siklus I menjadi 50,00% dan siklus II menjadi 83,33%. Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa adanya peningkatan untuk variabel motivasi belajar dan hasil belajar.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan kesimpulan metode penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi pada mata pelajaran matematika materi garis dan sudut. Peneliti ini menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan Media game Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi garis dan sudut siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif baru bagi pihak sekolah maupun semua guru agar dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian hasil belajar siswa juga akan semakin meningkat. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes dan observasi terhadap pembelajaran Matematika dengan menggunakan media game Quizizz, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui media game quizizz pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(06), 943-952.
- Paloloang, M. F. B. (2014). Penerapan model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi panjang garis singgung persekutuan dua lingkaran di kelas VIII SMP Negeri 19 Palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 2(1).
- Radaa, M., Erawatib, N. K., & Indrawanc, I. P. E. (2021). Penerapan Metode Think Pair Share untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains P-ISSN*, 2302, 2124.
- Rahayu, R. M., & Bernard, M. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Melalui Pendekatan Problem-Based Learning. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 567-578.
- Rahmawati, D. S. (2022). *Upaya meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran Project Based Learning pada siswa kelas IV di SDN Aren Jaya 1 Kota Bekasi* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Safitri, E., Setiawan, A., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 57-61.