



Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika

Arda Wijaya

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Tuban Jawa Timur, Indonesia

Email: ardawijaya166@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Tersedia Online pada:

Agustus 02, 2023

Kata Kunci:

Quizizz, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar

Keywords:

Quizizz, Learning Media, Learning Motivation



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar matematika siswa dengan memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran matematika. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian merupakan siswa kelas XII TKJ 2 SMK Taruna Jaya Prawira Tuban berjumlah 35 siswa. Instrumen dalam penelitian ini terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media Quizizz, dan angket. Angket pada penelitian ini diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah pembelajaran matematika berlangsung. Dari penelitian ini terdapat peningkatan motivasi belajar matematika siswa sebesar 15,5%. Kenaikan motivasi belajar matematika siswa sebesar 15,5% didapat dari perbandingan akumulasi rata-rata data motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran matematika.

Abstract

The purpose of this study was to determine the increase in students' motivation to learn mathematics by using Quizizz as a medium for learning mathematics. This type of research is a descriptive research with a quantitative approach. The research subjects were 35 students of class XII TKJ 2 SMK Taruna Jaya Prawira Tuban. The instruments in this study consisted of a Learning Implementation Plan (RPP), media Quizizz, and questionnaires. Questionnaires in this study were given to students before and after learning mathematics took place. From this study there was an increase in students' motivation to learn mathematics by 15.5%. An increase in students' motivation to learn mathematics by 15.5% was obtained from a comparison of the average accumulated data on students' motivation to learn mathematics before and after using Quizizz media in learning mathematics.

PENDAHULUAN

Keberhasilan setiap aktivitas manusia, termasuk aktivitas belajar, sangat dipengaruhi oleh motivasi. Diyakini bahwa tingginya motivasi belajar siswa dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar. Sebaliknya, kurangnya motivasi akan menurunkan semangat belajar dan berdampak negatif secara tidak langsung terhadap hasil belajar (Kamaluddin, 2017). Motivasi adalah dorongan atau alasan yang merangsang antusiasme dalam melakukan sesuatu, pekerjaan atau tujuan dalam kehidupan seseorang (Febriati, Widayat, & Kadar, 2020). Motivasi belajar terpecah menjadi dua jenis, yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Motivasi internal ialah suatu kondisi yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat memotivasi dirinya sendiri untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan motivasi eksternal ialah kondisi dari luar yang memicu siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran seperti adanya media yang menarik (Oktaviani, Legiani, & Bahrudin, 2022).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru matematika dan siswa kelas XII SMK Taruna Jaya Prawira Tuban diperoleh informasi bahwasannya masih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar matematika yang rendah. Rendahnya motivasi belajar terlihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi belajar matematika yang rendah dapat di siasati salah satunya dengan cara menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat diwujudkan dengan cara memanfaatkan game sebagai media. Quizizz merupakan game yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Sejalan dengan Pertiwi (2021) Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai game edukatif

*Corresponding author.

E-mail addresses: ardawijaya166@gmail.com

yang dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. *Quizizz* sendiri merupakan aplikasi game yang bersifat naratif dan fleksibel, selain dapat digunakan untuk menyampaikan materi, *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila, Habiba, Amanah, Istiqomah, & Difany, 2020). Melalui *Quizizz* diharapkan motivasi belajar matematika siswa dapat meningkat. Berdasarkan uraian di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar matematika siswa dengan memanfaatkan *Quizizz* sebagai media pembelajaran matematika.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiono (2019) pendekatan kuantitatif ialah metode yang digunakan untuk meneliti subjek tertentu dengan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Subjek penelitian merupakan siswa kelas XII TKJ 2 SMK Taruna Jaya Prawira Tuban berjumlah 35 siswa. Instrumen dalam penelitian ini terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media *Quizizz*, dan angket. Angket pada penelitian ini diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah pembelajaran matematika berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase motivasi belajar matematika

F : Skor yang diperoleh

N : Skor maksimal

Kemudian untuk menentukan kriteria dari persentase motivasi belajar matematika siswa digunakan Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria motivasi belajar matematika siswa

Persentase Rata-Rata	Kriteria
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Data motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Quizizz* diperoleh kemudian diakumulasi dan dirata-rata berdasarkan banyaknya indikator motivasi belajar matematika siswa sebagai berikut: 1) Tujuan orientasi instrinsik; 2) Tujuan orientasi ekstrinsik; 3) Nilai tugas; 4) Kontrol kepercayaan untuk pembelajaran; 5) Kepercayaan diri; 6) Kecemasan saat tes (Fendiyanto. 2020), selanjutnya dibandingkan antara data motivasi belajar matematika sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* untuk mengetahui peningkatan motivasinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini meliputi hasil sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Quizizz*. Berikut ini adalah hasil dari data motivasi belajar matematika siswa sebelum menggunakan media *Quizizz* dalam pembelajaran matematika.

Tabel 2. Data motivasi belajar sebelum menggunakan *Quizizz*

Indikator Motivasi Belajar	Persentase Rata-Rata
Tujuan Orientasi Instrinsik	67%
Tujuan Orientasi Ekstrinsik	65%
Nilai Tugas	69%
Kontrol Kepercayaan Untuk Pembelajaran	61%
Kepercayaan Diri	56%
Kecemasan Saat Tes	57%
Akumulasi Rata-Rata	62,5%

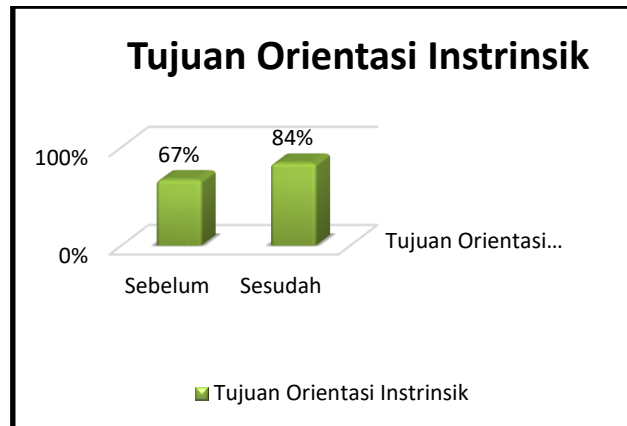
Berdasarkan tabel 2 data motivasi di atas, persentase rata-rata motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika pada indikator tujuan orientasi instrinsik adalah 67%, pada indikator tujuan orientasi ekstrinsik adalah 65%, pada indikator nilai tugas adalah 69%, pada indikator kontrol kepercayaan untuk pembelajaran adalah 61%, pada indikator kepercayaan diri adalah 56%, pada indikator kecemasan saat tes adalah 57%. Untuk hasil akumulasi rata-rata motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika berdasarkan enam indikator motivasi belajar adalah 62,5%. Selanjutnya akan ditunjukkan data motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika sesudah menggunakan media *Quizizz*.

Tabel 3. Data motivasi belajar sesudah menggunakan *Quizizz*

Indikator Motivasi Belajar	Persentase Rata-Rata	Kriteria
Tujuan Orientasi Instrinsik	84%	Sangat Kuat
Tujuan Orientasi Ekstrinsik	80%	Kuat
Nilai Tugas	82%	Sangat Kuat
Kontrol Kepercayaan Untuk Pembelajaran	78%	Kuat
Kepercayaan Diri	73%	Kuat
Kecemasan Saat Tes	71%	Kuat
Akumulasi Rata-Rata	78%	Kuat

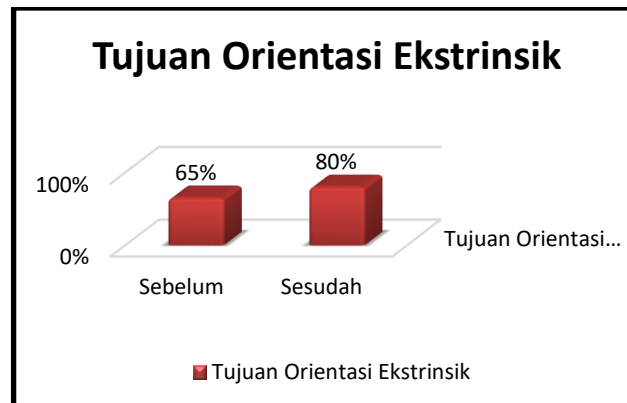
Berdasarkan Tabel 3 data motivasi di atas, persentase rata-rata motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika pada indikator tujuan orientasi instrinsik adalah 84%, pada indikator tujuan orientasi ekstrinsik adalah 80%, pada indikator nilai tugas adalah 82%, pada indikator kontrol kepercayaan untuk pembelajaran adalah 78%, pada indikator kepercayaan diri adalah 73%, pada indikator kecemasan saat tes adalah 71%. Untuk hasil akumulasi rata-rata motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika berdasarkan enam indikator motivasi belajar adalah 78%.

Data dari masing-masing indikator akan dijabarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut. Diagram yang digunakan ialah diagram batang untuk mempermudah melihat kenaikan motivasi belajar matematika pada masing-masing indikator.



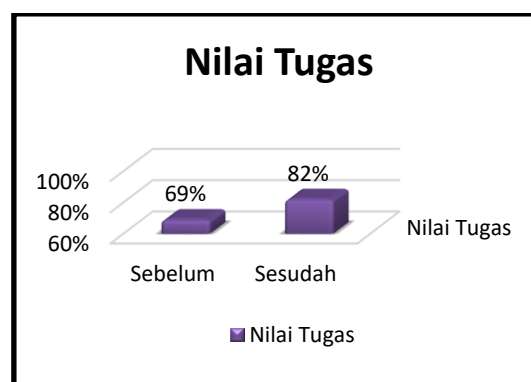
Gambar 1. Diagram indikator tujuan orientasi instrinsik

Pada Gambar 1 dijelaskan bahwa persentase data motivasi belajar matematika siswa pada indikator tujuan orientasi instrinsik sebelum menggunakan media *Quizizz* ialah 67%, data motivasi belajar matematika siswa pada indikator tujuan orientasi instrinsik sesudah menggunakan media *Quizizz* ialah 84%. Pada indikator tujuan orientasi instrinsik terdapat kenaikan motivasi belajar matematika sebesar 17%.



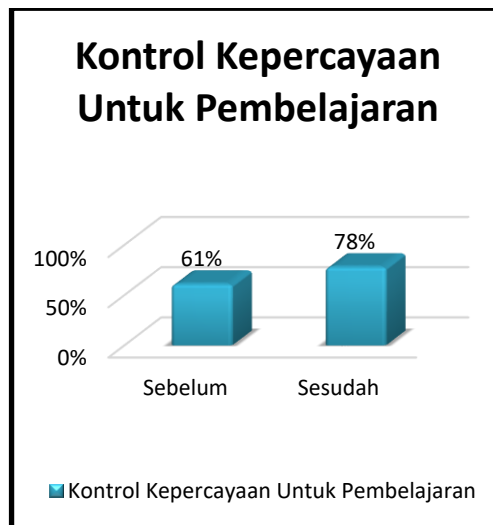
Gambar 2. Diagram indikator tujuan orientasi ekstrinsik

Pada Gambar 2 dijelaskan bahwa persentase data motivasi belajar matematika siswa pada indikator tujuan orientasi ekstrinsik sebelum menggunakan media *Quizizz* ialah 65%, data motivasi belajar matematika siswa pada indikator tujuan orientasi instrinsik sesudah menggunakan media *Quizizz* ialah 80%. Pada indikator tujuan orientasi ekstrinsik terdapat kenaikan motivasi belajar matematika sebesar 15%.



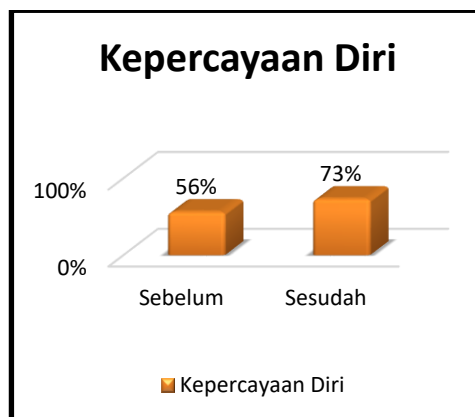
Gambar 3. Diagram indikator nilai tugas

Pada Gambar 3 dijelaskan bahwa persentase data motivasi belajar matematika siswa pada indikator nilai tugas sebelum menggunakan media *Quizizz* ialah 69%, data motivasi belajar matematika siswa pada indikator nilai tugas sesudah menggunakan media *Quizizz* ialah 82%. Pada indikator nilai tugas terdapat kenaikan motivasi belajar matematika sebesar 13%.



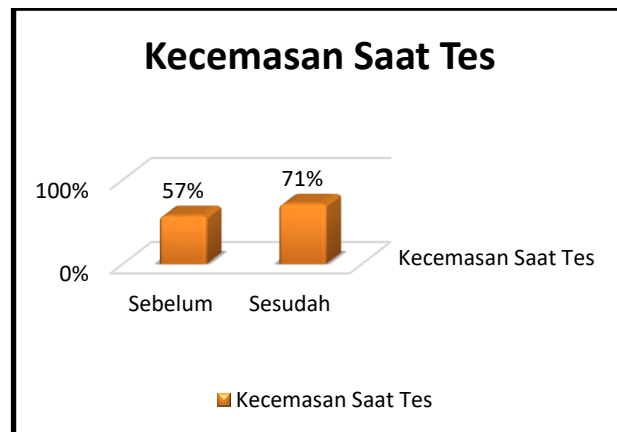
Gambar 4. Diagram indikator kontrol kepercayaan untuk pembelajaran

Pada Gambar 4 dijelaskan bahwa persentase data motivasi belajar matematika siswa pada indikator kontrol kepercayaan untuk pembelajaran sebelum menggunakan media *Quizizz* ialah 61%, data motivasi belajar matematika siswa pada indikator kontrol kepercayaan untuk pembelajaran sesudah menggunakan media *Quizizz* ialah 78%. Pada indikator kontrol kepercayaan untuk pembelajaran terdapat kenaikan motivasi belajar matematika sebesar 17%.



Gambar 5. Diagram indikator kepercayaan diri

Pada Gambar 5 dijelaskan bahwa persentase data motivasi belajar matematika siswa pada indikator kepercayaan diri sebelum menggunakan media *Quizizz* ialah 56%, data motivasi belajar matematika siswa pada indikator kepercayaan diri sesudah menggunakan media *Quizizz* ialah 73%. Pada indikator kepercayaan diri terdapat kenaikan motivasi belajar matematika sebesar 17%.



Gambar 6. Diagram indikator kecemasan saat tes

Pada Gambar 6 dijelaskan bahwa persentase data motivasi belajar matematika siswa pada indikator kecemasan saat tes sebelum menggunakan media *Quizizz* ialah 57%, data motivasi belajar matematika siswa pada indikator kecemasan saat tes sesudah menggunakan media *Quizizz* ialah 71%. Pada indikator kecemasan saat tes terdapat kenaikan motivasi belajar matematika sebesar 14%.

Dari perbandingan akumulasi rata-rata antara motivasi belajar matematika sebelum dan sesudah menggunakan *Quizizz* terdapat kenaikan motivasi belajar siswa sebesar 15,5%. Selaras dengan penelitian Febriyanty, Suryaningsih, & Iska (2021) bahwasanya terdapat kenaikan motivasi belajar matematika siswa dari penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran matematika. Jika dibandingkan pada setiap indikator terdapat kenaikan pada indikator tujuan orientasi intrinsik sebesar 17% yang artinya siswa mempunyai semangat yang tinggi dalam belajar matematika. Pada indikator tujuan orientasi ekstrinsik kenaikannya ialah 15%, yang artinya siswa beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran sulit tetapi siswa mempunyai keinginan memecahkan masalah matematika. Pada indikator nilai tugas kenaikannya ialah 13%, yang artinya siswa memiliki keinginan yang kuat untuk mendapatkan nilai terbaik. Pada indikator kontrol kepercayaan untuk pembelajaran kenaikannya ialah 17%, yang artinya siswa dapat mengendalikan kepercayaan diri saat pembelajaran berlangsung. Pada indikator kepercayaan diri kenaikannya ialah 17%, yang artinya siswa mempunyai kepercayaan yang tinggi ketika bertanya di kelas. pada indikator kecemasan saat tes kenaikannya ialah 14%, yang artinya siswa dapat meredam perasaan cemas untuk mendapat nilai terbaik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian pada hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Motivasi belajar siswa meningkat sebesar 15,5% jika dilihat dari perbandingan akumulasi rata-rata. Jika dilihat dari perbandingan pada setiap indikator meningkat sebesar 17% pada indikator tujuan orientasi instrinsik, 15% pada indikator tujuan orientasi ekstrinsik, 13% pada indikator nilai tugas, 17% pada indikator kontrol kepercayaan untuk pembelajaran, 17% pada indikator kepercayaan diri, serta 14% pada indikator kecemasan saat tes.

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti dapat menyarankan untuk mempertimbangkan penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran matematika, supaya motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika dapat lebih meningkat. Motivasi belajar matematika siswa yang tinggi secara tidak langsung akan berdampak pada hasil dan prestasi belajar matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Febriati, N., Widayat, E., & Kadar, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Inquiri Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 2(2), 37-46.

- Fendiyanto, F. (2020). *ANALISIS MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SMP NEGERI 3 ARJASA SUMENEP* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Kamaluddin, M. (2017). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika dan strategi untuk meningkatkannya. In *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika UNY* (pp. 455-460).
- Oktaviani, R., Legiani, W. H., & Bahrudin, F. A. (2022). Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn. *Journal of Civic Education*, 5(3), 310-319.
- Pertiwi, P. E. (2021). PENGARUH GAME EDUKASI *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *Authentication Authorization Accounting Pendidikan Teknologi Informasi dan Teknologi Informasi*, 1(1), 51-54.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi| JIITUJ|*, 4(2), 163-173.
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Febriyant, A. I., Suryaningsih, T., & Iska, Z. N. (2021). Pengaruh Penggunaan *QUIZIZZ* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Sekolah Dasar. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 264-281.