



Pembelajaran Matematika dengan Media Quizziz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 2 Pasuruan

Intan Meilina Aisyah ^{1*}, Aidatul Istifaiyah ², Supriyo ³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Wiranegara, Indonesia

Email: intan.meilinaaa99@gmail.com ^{1*}, aidatulistifaiyah58@gmail.com ²,
caksoepriyo@gmail.com ³

Alamat: Jl. Ki Hajar Dewantara No.27-29, Tembokrejo, Kec. Purworejo, Kota Pasuruan, Jawa Timur 67118

Korespondensi penulis: intan.meilinaaa99@gmail.com

Abstract: PTK was conducted at SMAN 2 Pasuruan with one class as the subject of the research. The purpose of the CAR is to increase students' motivation to learn by using Quizziz learning media. The research was conducted in two cycles, with planning, implementation, observation, and reflection as part of it. The results of the study indicate that the use of Quizziz can increase students' desire to learn. Based on the results of the PTK conducted in class X of SMAN 2 Pasuruan on increasing students' learning motivation by using Quizziz learning media in mathematics learning. In cycle 1, the percentage of students' learning motivation was 74%. Furthermore, in the second cycle, the percentage of students' learning motivation was 83%. With this statement, students' learning motivation increased by 9%. With each quiz given, students become more active and compete healthily. The results show that Quizziz can be used as a useful learning tool to encourage students to learn more. This study found that Quizziz can increase students' motivation and have a positive effect on their learning outcomes.

Keywords: Motivation, Quizziz, Mathematics

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SMAN 2 Pasuruan dengan satu kelas sebagai subjek penelitian. Tujuan PTK adalah untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran Quizziz. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi sebagai bagian darinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizziz dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Berdasarkan hasil PTK yang dilakukan di kelas X SMAN 2 Pasuruan tentang meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Quizziz pada pembelajaran matematika. Pada siklus 1 presentase motivasi belajar siswa sebesar 74 %. Berikutnya pada siklus kedua presentase motivasi belajar siswa sebesar 83 %. Dengan pernyataan tersebut menyatakan bahwa motivasi belajar siswa meningkat sebesar 9 %. Setiap kuis yang diberikan, siswa menjadi lebih aktif dan berkompetisi secara sehat. Hasil menunjukkan bahwa Quizziz dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang berguna untuk mendorong siswa untuk belajar lebih banyak. Studi ini menemukan bahwa Quizziz dapat meningkatkan motivasi siswa dan memiliki efek positif pada hasil belajar mereka.

Kata kunci: Motivasi, Quizziz, Matematika

1. LATAR BELAKANG

Sebagian besar siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menantang. Banyak siswa mengalami kesulitan dan kehilangan minat dalam pelajaran ini, meskipun sangat penting untuk membangun pola pikir kritis dan kemampuan analitis (Hafiyya & Hadi, 2023). Beberapa faktor yang dapat menghambat pemahaman siswa dan minat mereka dalam matematika termasuk rasa cemas dan kebosanan, serta metode pengajaran yang tidak memiliki banyak opsi. Agar hasil belajar matematika siswa dapat ditingkatkan secara signifikan, para pendidik harus mengatasi masalah ini dalam konteks pendidikan di Indonesia.

Inovasi dalam metode pembelajaran telah muncul untuk mengatasi masalah ini dan dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi, yang menarik dan interaktif, dapat mengubah cara siswa belajar dan menjadikannya lebih menyenangkan (Handayani et al., 2022). Media pembelajaran berbasis teknologi adalah salah satu metode yang mulai populer. Media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif memiliki kemampuan untuk mengubah cara siswa belajar, menjadikannya lebih menyenangkan, dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Quizziz sebuah platform berbasis kuis yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam pelajaran secara lebih aktif dan kompetitif, adalah salah satu media pembelajaran yang kini banyak digunakan di sekolah.

Quizziz memiliki banyak fitur yang dapat menarik perhatian siswa, seperti kuis interaktif dan kemampuan untuk melacak perkembangan hasil belajar siswa secara real-time. Penggunaan media seperti Quizziz diharapkan dapat mengurangi kecemasan atau ketakutan siswa terhadap matematika dan meningkatkan minat mereka untuk belajar (Salamah & Maryono, 2022). Dalam situasi ini, Quizziz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi. Tetapi juga sebagai alat yang dapat membantu siswa memahami matematika dengan lebih baik (Latif, 2022).

SMA Negeri 2 Pasuruan adalah salah satu sekolah yang menggunakan metode ini. Sekolah ini terus berinovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Salah satu cara mereka melakukannya adalah dengan menggunakan teknologi yang mendukung pembelajaran matematika. Dengan memasukkan Quizziz ke dalam pelajaran matematika, diharapkan dapat meningkatkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan meningkatkan minat siswa dalam matematika.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SMA Negeri 2 Pasuruan secara siklus dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media Quizziz. Setiap siklus terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merencanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Quizziz sebagai media interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa (Nugrahani et al., 2021). Dalam tahap observasi, peneliti melacak respons siswa terhadap penggunaan media tersebut, termasuk keterlibatan, motivasi, dan pemahaman materi. Pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi hasil untuk mengetahui apakah proses pembelajaran telah berkembang atau tidak, dan untuk mencatat

hal-hal yang perlu diperbaiki dalam siklus pembelajaran berikutnya (Juhaeni et al., 2023). Diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media Quizziz. Ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa.

Peneliti menggunakan angket yang dibagikan secara individual kepada siswa untuk mengetahui kemampuan motivasi mereka untuk belajar menggunakan media Quizziz. Studi ini menggunakan angket tertutup karena cara responden menjawabnya. Menurut hasilnya, penelitian ini menggunakan angket langsung. Penelitian ini menggunakan angket/kuesioner skala tetap. Skor yang diberikan untuk menunjukkan motivasi untuk belajar matematika berbasis masalah dengan empat pilihan jawaban yang bergerak dari satu hingga empat.

Analisis deskriptif dilakukan berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik. Tujuan dari analisis deskriptif ini adalah untuk mengetahui bagaimana media Quizziz meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar matematika. Analisis persentase digunakan dalam penelitian ini. Dengan membaca isian yang ada di lembar instrumen, Anda dapat mengetahui persentase skor. Dimungkinkan bahwa tingkat keterlaksanaan berkorelasi positif dengan persentase pernyataan atau indikator.

Untuk mengukur keberhasilan problem based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dapat dihitung menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P = tingkat keberhasilan yang dicapai

F = jumlah skor jawaban responden

N = jumlah siswa yang menjawab pertanyaan

Semua instrumen dinilai dengan persentase. Setelah semua instrumen dinilai, peneliti menjelaskan hasil untuk mengetahui seberapa efektif dan berhasil model pembelajaran yang digunakan. Table 1 menunjukkan beberapa indikator motivasi belajar untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan berbasis masalah. Mereka termasuk hasrat dan keinginan berhasil, harapan dan cita-cita siswa, dorongan untuk memenuhi kebutuhan belajar, penghargaan saat belajar, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang mendukung.

Tabel 1. Kriteria meningkatnya motivasi belajar

Skala Perolehan	Kategori Motivasi Belajar
76 % - 100 %	Tinggi
51 % - 75 %	Sedang
0 % - 50 %	Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan model Kurt Lewin untuk penelitian tindakan kelas (PTK), yang terdiri dari empat tahap: perancangan, penerapan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perancangan, peneliti membuat alat seperti LKPD dan angket motivasi belajar untuk digunakan selama pembelajaran.

Meningkatnya kemampuan motivasi belajar menggunakan pembelajaran interaktif menggunakan media Quizziz pada pembelajaran matematika dalam diri siswa dapat diukur dari beberapa aspek yaitu Hasrat dan keinginan berhasil, harapan dan cita – cita siswa, dorongan kebutuhan belajar, penghargaan saat belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang mendukung.

Setelah analisis deskripsi peneliti, tabel 2 menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif menggunakan Quizziz dapat meningkatkan motivasi untuk belajar matematika.

Tabel 2. Presentase kenaikan motivasi belajar matematika dengan menggunakan media Quizziz

Indikator ke-	Indikator motivasi belajar	Presentase (%)		
		Siklus 1	Siklus 2	Kenaikan
1.	Rasa ingin tahu dan keinginan berhasil	73 %	82 %	9 %
2.	Harapan dan tujuan	70 %	80 %	10 %
3.	Motivasi untuk belajar	73 %	80 %	7 %
4.	Penghargaan untuk proses belajar	77 %	86 %	9 %
5.	Aktivitas pembelajaran yang menarik	74 %	85 %	11 %
6.	Lingkungan belajar mendukung	77 %	85 %	8 %
	Rata - rata	74 %	83 %	9 %

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran Quizziz dengan presentase kenaikan sebesar 9 % yang ditunjukkan dengan presentase pada siklus 1 sebesar 74 % dengan kategori sedang kemudian pada siklus 2 menjadi 83 % dengan kategori tinggi.

Quizziz membuat belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Tidak seperti pembelajaran konvensional, di mana siswa sering bosan dengan metode ceramah atau buku teks yang monoton (SUMARNI, 2022). Quizziz membuat siswa menikmati pengalaman yang berbeda, seperti berkompetisi, memperoleh poin, dan melihat hasilnya secara

langsung. Ini adalah alasan mengapa platform ini sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Siswa dimotivasi untuk bersaing dan mendapatkan peringkat tinggi berkat fitur leaderboard Quizziz. Ini meningkatkan keinginan siswa untuk belajar lagi dan meningkatkan kinerja mereka. Selain itu, umpan balik langsung setelah menjawab pertanyaan memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan mereka, yang meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Menciptakan lingkungan yang menyenangkan bagi siswa adalah komponen penting yang diperhatikan dalam pembelajaran. Quizziz menggabungkan hiburan dengan pembelajaran melalui soal kuis yang menarik, tantangan waktu, dan elemen visual seperti animasi dan gambar. Suasana yang menyenangkan ini menurunkan stres siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar lebih banyak lagi.

Quizziz mudah digunakan. Dengan menggunakan perangkat komputer atau smartphone, sehingga dapat mengakses platform kapan saja dan di mana saja. Siswa memiliki kesempatan untuk belajar di luar jam pelajaran dan mengulang materi dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, guru dapat membuat soal sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga pembelajaran lebih terfokus dan sesuai dengan tujuan pendidikan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil PTK yang dilakukan di kelas X SMAN 2 Pasuruan tentang meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Quizziz pada materi barisan dan deret. Pada siklus 1 presentase motivasi belajar siswa sebesar 74 %. Berikutnya pada siklus kedua presentase motivasi belajar siswa sebesar 83 %. Dengan pernyataan tersebut menyatakan bahwa motivasi belajar siswa meningkat sebesar 9 %. Bisa dicermati bahwasannya pembelajaran menggunakan media interaktif seperti Quizziz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran matematika. Dengan fitur-fiturnya yang menarik dan menyenangkan, Quizziz dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Ini meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan prestasi akademik, dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam belajar. Diharapkan bahwa sekolah dan pendidik dapat menggunakan sumber daya ini untuk menyediakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Bapak/Ibu guru Matematika SMAN 2 Pasuruan yang telah memberikan dukungan dan kesempatan untuk melakukan penelitian di kelas X, serta kepada siswa-siswi yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media Quizziz. Penulis juga berterima kasih kepada kepala sekolah dan staf sekolah yang telah memberikan izin dan fasilitas yang diperlukan. Tidak lupa apresiasi yang mendalam disampaikan kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan sejawat atas bimbingan, saran, dan masukan yang sangat berarti dalam penyempurnaan jurnal ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan motivasi belajar siswa dan pengembangan pembelajaran matematika yang lebih inovatif.

DAFTAR REFERENSI

- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis education game terhadap peningkatan motivasi belajar matematika. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1646–1652.
- Handayani, A. D., Hermansyah, H., & Susanti, D. (2022). Pengaruh aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa. *Mathematic Education and Aplication Journal (META)*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.35334/meta.v4i1.2651>
- Juhaeni, J., Pratiwi, N. O. D., Luthfiah, R., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran e-learning melalui aplikasi Quizizz pada mata pelajaran matematika kelas 5 SD/MI. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i1.107>
- Latif, N. S. (2022). Upaya meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik melalui pembelajaran e-learning berbantuan Quizizz. *BARUGA: Jurnal Ilmiah BDK Makassar*, 11(2), 1–14.
- Nugrahani, K. P. E., Purbosari, P., & Sularmi. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar matematika melalui media Quizizz. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(3), 72–78. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i3.117>
- Salamah, D., & Maryono. (2022). Pembelajaran Team Quiz berbantuan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 461–470. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1120>
- Sumarni, D. A. (2022). Upaya meningkatkan keaktifan belajar matematika melalui game edukasi Quizizz di kondisi new normal kelas XII IPA SMAN 1 Sungai Tabuk. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.51878/action.v2i1.910>