

## **Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Game Quizizz**

**Puspita Rahmawati<sup>1</sup>, Darmadi<sup>2</sup>, Henri Yuli Hartanto<sup>3</sup>, Ibadullah Malawi<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun, [rahmawatipuspita@gmail.com](mailto:rahmawatipuspita@gmail.com)

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun, [darmadi.mathedu@unipma.ac.id](mailto:darmadi.mathedu@unipma.ac.id)

<sup>3</sup>Guru Matematika, SMP Negeri 4 Madiun, [yulihartantohenri15@gmail.com](mailto:yulihartantohenri15@gmail.com)

<sup>4</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun, [ibadullahmalawi62@gmail.com](mailto:ibadullahmalawi62@gmail.com)

---

**Keywords:**

*Learning Motivation,  
Learning Outcomes,  
Media Game Quizizz,  
Mathematics Media*

**Abstract:** *This study aims to test the application of Quizizz game media to improve learning motivation and student learning outcomes in Mathematics teaching. The broad material of rectangles and triangles was the focus of this study which was studied by grade VII B students at SMP Negeri 4 Kota Madiun. This research is of the Classroom Action Research type. The data analysis techniques used are quantitative and qualitative descriptive analysis techniques. The results of observations in the learning process are discussed as qualitative data while student test results are discussed as quantitative data. This study shows an increase in learning motivation and learning outcomes of grade VII B students of SMP Negeri 4 Kota Madiun in mathematics subjects Areas, quadrilaterals and triangles. Researchers concluded that the average value of evaluation in cycle I to cycle II increased by 3.2%, while the average value of evaluation in cycle II to cycle III increased by 0.37%. The average value of learning motivation in cycle I to cycle II increased by 1.6%, while the average value of learning motivation in cycle II to cycle III increased by 2.74%.*

**Kata Kunci:**

Motivasi Belajar,  
Hasil Belajar,  
Media Game Quizizz,  
Media Matematika

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan media game Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika. Materi luas segiempat dan segitiga menjadi fokus dalam penelitian ini yang dipelajari siswa kelas VII B di SMP Negeri 4 Kota Madiun. Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Teknik analisis deskriptif kuantitatif dan 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 B SMP Negeri 4 Kota Madiun pada pelajaran matematika pokok bahasan Luas segiempat dan segitiga. Peneliti menyimpulkan bahwa nilai rata-rata evaluasi pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 3,2%, sedangkan untuk nilai rata-rata evaluasi pada siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 0,37%. Nilai rata-rata motivasi belajar pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 1,6%, sedangkan untuk nilai rata-rata motivasi belajar pada siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 2,74%.

---

**Article History:**

Received: 27-03-2023

Online : 05-04-2023



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license



### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan salah satu fondasi yang digunakan untuk menghasilkan generasi bangsa yang dapat bersaing di era globalisasi. Dalam pendidikan terdapat proses pengolahan input yang nantinya akan menghasilkan output yang sesuai dengan harapan. Proses belajar mengajar yang telah disebutkan sebelumnya yang dimaksud adalah proses belajar mengajar yang didalamnya memuat aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Peranan pendidikan yang sangat penting dalam membangun kemampuan manusia, agar dapat menghasilkan generasi penerus bangsa yang lebih berkualitas.

Peranan pendidikan di era globalisasi diharapkan dapat membawa dampak yang positif dalam membangun bangsa baik dari segi material maupun spiritual, pendidikan bukan hanya ditujukan untuk melahirkan penerus bangsa melainkan untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang berilmu dan mampu menguasai teknologi, serta berwatak, berbudi pekerti luhur, berakhlak mulia serta berkarakter bangsa. Hal ini tercantum dalam UU RI No. 20 tahun 2003 BAB II Pasal 3 bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar (Sardiman, 2016). Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak psikis yang ada dalam diri individu siswa yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar (Rosdianai, 2021). Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar diri (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai (Nurhalimah, 2019). Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa motivasi belajar adalah sesuatu yang dapat menjadi penggerak dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan belajar baik dipengaruhi oleh factor yang berasal dari dalam maupun dari luar.

Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaranyang telah ditetapkan (Rapiadi, 2022). Hasil belajar adalah nilai akhir dalam bentuk angka-angka yang diperoleh oleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran yang diikuti oleh perubahan tingkah laku (Juhadi, 2021). Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seorang siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar (Nuridayanti, 2022). Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan keseluruhan kegiatan belajar dalam mencapai tujuan belajar yang disertai dengan adanya perubahan tingkah laku.

## Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 572-581

Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid et al., 2020). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao Program Studi Pendidikan Agama Kristen & KADESI Yogyakarta, 2018). Jadi dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendorong siswa untuk mendapatkan informasi baru serta dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

*Quizizz* adalah merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif *multiplayer* dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, *smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut (Ahmad et al., 2021). *Quizizz* merupakan aplikasi permainan Pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020). *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran (Citra & Rosy, 2020). Maka, dapat penulis simpulkan bahwa *quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk sarana dalam menyampaikan materi serta sebagai media evaluasi yang bersifat *multiplayer*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMP Negeri 4 Madiun yang dilakukan saat PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) terdapat indikasi bahwa pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru sudah baik tetapi belum maksimal. Hal ini disebabkan karena adanya beberapa permasalahan diantaranya: 1) pembelajaran yang awalnya dilakukan secara *online* berganti menjadi pembelajaran tatap muka dikarenakan adanya pandemi, 2) ada beberapa siswa yang ramai ketika kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga guru harus menegurnya, 3) kurangnya motivasi belajar pada diri siswa dapat diketahui dari kurangnya minat membaca, 4) pada saat pembelajaran ada beberapa siswa yang bermain *game online*.

Upaya untuk menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, diperlukan alat bantu pembelajaran yakni diantaranya media belajar yang tepat dan efektif yang dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik, menyenangkan serta mendorong keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Guru sadar tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh siswa terutama bahan pelajaran yang rumit dan kompleks. Dengan pemanfaatan media, akan ada balikan dari guru dan siswa untuk berinteraksi antar guru dan siswa dengan siswa lainnya.

Pemilihan dan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan siswa serta sesuai dengan perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi. Media yang dibuat oleh guru, dapat berupa media elektronik, media cetak, bagan, peta/globe, penampilan, permainan (*games*), cerita, LKS/LKPD, miniature-miniatur dan masih banyak lagi jenis-jenis yang dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran menggunakan laptop, komputer, atau *smartphone*, salah satunya adalah pemanfaatan game edukasi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan *game* edukatif dalam pembelajaran masih jarang ditemui sekalipun sudah ada namun pemanfaatan sebagai media belajar masih sangat kurang.

*Game education* salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan dapat menimbulkan interaksi antar siswa. Media *game* memiliki karakteristik yang dapat menciptakan motivasi belajar siswa, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keinginan. *Games* atau permainan merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antar pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada dan telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan. *Game* sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat suasana menarik dan menyenangkan.

Banyak media yang bisa diterapkan oleh guru, salah satu media berbasis *game* yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pokok bahasan luas segiempat dan segitiga adalah media *game* edukasi *quizizz*. *Quizizz* salah satu media *game* edukasi yang memberikan kemanfaatan dalam meningkatkan motivasi belajar yang kemungkinan nantinya hasil belajar akan semakin baik, serta terasahnya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran (Citra & Rosy, 2020). *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 untuk belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat. Pemanfaatan *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

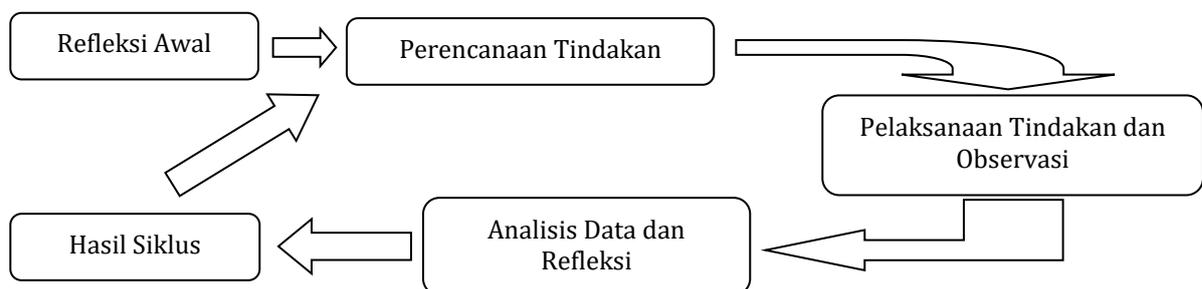
## B. METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau sering disebut dengan PTK. Tempat yang peneliti jadikan penelitian tindakan kelas adalah SMP Negeri 4 Kota Madiun. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan mulai 21 April sampai dengan 21 Juli 2022. Subyek penelitian ini dikhususkan pada siswa kelas VII B SMP Negeri 4 Kota Madiun Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes, angket dan observasi. Bentuk tes berupa soal uraian untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Angket pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis *game quizizz*. Observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media *game quizizz*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan data kuantitatif yang berfokus untuk menjawab masalah tentang bagaimana tingkat motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa pokok bahasan luas segiempat dan segitiga berbantu media *game quizizz*. Semua data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan berbantu media *game quizizz*. Hasil analisis data menggunakan prosentase, dengan rumus:

$$\text{Presentase skor keberhasilan} = \frac{\text{Jumlah skor yang di capai}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Penelitian ini dilakukan melalui 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Berikut merupakan gambar alur penelitian tindakan kelas.



**Gambar 1.** Alur Penelitian Tindakan Kelas

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Hasil

##### a. Siklus I

Pada pelaksanaan siklus I ini dilakukan dengan menggunakan media *game quizizz* pada saat pembelajaran yaitu pada saat proses diskusi kelompok, dimana soal yang ada dalam *game quizizz* telah terintegrasi dari LKPD yang dikerjakan oleh siswa secara berkelompok. Pengukuran motivasi belajar dilakukan dengan menggunakan angket yang dibagikan pada saat pembelajaran telah selesai. Dimana setelah siswa telah selesai mengerjakan soal evaluasi barulah siswa mengisi angket motivasi belajar.

Hasil analisis data evaluasi belajar siswa melalui soal evaluasi pada akhir siklus I menunjukkan perolehan skor evaluasi belajar siswa mulai dari nilai terendah adalah 40,00 sampai dengan nilai tertinggi adalah 90,00; rata-rata sebesar 74,00; dan median sebesar 81,00. Berdasarkan hasil analisis tersebut siswa kelas VII B dikatakan memiliki hasil evaluasi belajar yang baik dikarenakan KKM untuk mata pelajaran matematika adalah 70,00 sedangkan berdasarkan hasil evaluasi diperoleh lebih dari 50 persen siswa memperoleh nilai di atas rata-rata. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil rata-rata evaluasi kelas VII B yaitu 74,00.

Hasil analisis data motivasi belajar siswa melalui angket skala sikap pada akhir siklus I menunjukkan perolehan skor motivasi belajar 27 siswa mulai dari nilai terendah adalah 50,00 sampai dengan nilai tertinggi adalah 97,00; rata-rata sebesar 75,53; dan median sebesar 80,00. Median sebesar 80,00 menunjukkan bahwa 50 persen para siswa mempunyai tingkat motivasi 80,00 ke atas atau 80,00 ke bawah. Skor rata-rata motivasi belajar siswa 75,53 dapat dikatakan bahwa motivasi belajar kategori tinggi. Distribusi tabel frekuensi dan persentase motivasi belajar siswa melalui angket sikap untuk siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 1.** Frekuensi dan Presentase Angket Siklus I

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
33 - 49	Rendah	0	0%
50 - 66	Sedang	9	27%
67 - 83	Tinggi	10	33%
84 - 100	Sangat Tinggi	12	40%

Hasil analisis data motivasi belajar siswa melalui angket pada akhir siklus I peneliti belum bisa mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar motivasi pada pokok bahasan luas segiempat dan segitiga melalui media *game quizizz* pada siswa kelas VII B di SMP Negeri 4 Kota Madiun tahun ajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I peneliti belum dapat mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar motivasi pada pokok bahasan luas segiempat dan segitiga melalui media *game quizizz* pada siswa kelas VII B di SMP Negeri 4 Kota Madiun tahun ajaran 2021/2022, sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ke siklus II.

#### b. Siklus II

Dalam penelitian tindakan kelas ini penggunaan media game edukasi *quizizz* dilakukan pada saat siswa mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Penggunaan media game edukasi *quizizz* sudah terintegrasi dengan LKPD yang dibagikan kepada siswa. LKPD yang dikerjakan kelompok dimana siswa dapat membagi tugas dalam mengerjakan LKPD secara bersama-sama sedangkan untuk penggunaan media game edukasi *quizizz* dikerjakan secara mandiri/individu. Dalam penggunaan media game edukasi *quizizz* di siklus II siswa sudah mulai terbiasa menggunakan media game edukasi *quizizz* hanya saja ada beberapa siswa yang masih membutuhkan bimbingan guru dalam menggunakan media game edukasi *quizizz*.

Hasil analisis data evaluasi belajar siswa melalui soal evaluasi pada akhir siklus II menunjukkan perolehan skor evaluasi belajar siswa mulai dari nilai terendah adalah 40,00 sampai dengan nilai tertinggi adalah 90,00; rata-rata sebesar 77,20; dan median sebesar 80,00. Berdasarkan hasil analisis tersebut siswa kelas VII B dikatakan memiliki hasil evaluasi belajar yang baik dikarenakan KKM untuk mata pelajaran matematika adalah 70,00 sedangkan berdasarkan hasil evaluasi diperoleh lebih dari 50 persen siswa memperoleh nilai di atas rata-rata. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil rata-rata evaluasi kelas VII B yaitu 77,20.

Hasil analisis data motivasi belajar siswa melalui angket skala sikap pada akhir siklus II menunjukkan perolehan skor motivasi belajar siswa mulai dari nilai terendah adalah 50,00 sampai dengan nilai tertinggi adalah 97,00; rata-rata sebesar 77,13; dan median sebesar 81,50. Median sebesar 81,50 menunjukkan bahwa 50 persen para siswa mempunyai tingkat motivasi 81,50 ke atas atau 81,50 ke bawah. Skor rata-rata motivasi belajar siswa 77,13 dapat dikatakan bahwa motivasi belajar kategori tinggi. Distribusi tabel frekuensi dan persentase motivasi belajar siswa melalui angket sikap untuk siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 2.** Frekuensi dan Presentase Angket Siklus II

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
33 - 49	Rendah	0	0%
50 - 66	Sedang	8	27%
67 - 83	Tinggi	9	30%
84 - 100	Sangat Tinggi	13	43%

Hasil analisis data motivasi belajar siswa melalui angket pada akhir siklus II peneliti mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar pada pokok bahasan luas segiempat dan segitiga melalui media *game quizizz* pada siswa kelas VII B di SMP Negeri 4 Kota Madiun tahun ajaran 2021/2022. Namun, untuk mengetahui hasil yang lebih akurat maka peneliti memutuskan untuk lanjut ke siklus III.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus II peneliti sudah mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar pada pokok bahasan luas segiempat dan segitiga melalui media *game quizizz* pada siswa kelas VII B di SMP Negeri 4 Kota Madiun tahun ajaran 2021/2022. Namun, untuk lebih meyakinkan hasil penelitian maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ke siklus III.

### c. Siklus III

Dalam penelitian tindakan kelas ini penggunaan media game edukasi *quizizz* dilakukan pada saat siswa mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Penggunaan media game edukasi *quizizz* sudah terintegrasi dengan LKPD yang dibagikan kepada siswa. LKPD yang dikerjakan kelompok dimana siswa dapat membagi tugas dalam mengerjakan LKPD secara bersama-sama sedangkan untuk penggunaan media game edukasi *quizizz* dikerjakan secara mandiri/individu. Dalam penggunaan media game edukasi *quizizz* di siklus III siswa sudah terbiasa menggunakan media game edukasi *quizizz*.

Hasil analisis data evaluasi belajar siswa melalui soal evaluasi pada akhir siklus III menunjukkan perolehan skor evaluasi belajar siswa mulai dari nilai terendah adalah 40,00 sampai dengan nilai tertinggi adalah 90,00; rata-rata sebesar 77,57; dan median sebesar 80,00. Berdasarkan hasil analisis tersebut siswa kelas VII B dikatakan memiliki hasil evaluasi belajar yang baik dikarenakan KKM untuk mata pelajaran matematika adalah 70,00 sedangkan berdasarkan hasil evaluasi diperoleh lebih dari 50 persen siswa memperoleh nilai di atas rata-rata. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil rata-rata evaluasi kelas VII B yaitu 77,57.

Hasil analisis data motivasi belajar siswa melalui angket skala sikap pada akhir siklus III menunjukkan perolehan skor motivasi belajar siswa mulai dari nilai terendah adalah 50,00 sampai dengan nilai tertinggi adalah 100; rata-rata sebesar 79,87; dan median sebesar 85,00. Median sebesar 85,00 menunjukkan bahwa 50 persen para siswa mempunyai tingkat motivasi 85,00 ke atas atau 85,00 ke bawah. Skor rata-rata motivasi belajar siswa 79,87 dapat dikatakan bahwa motivasi belajar kategori tinggi. Distribusi tabel frekuensi dan persentase motivasi belajar siswa melalui angket sikap untuk siklus III dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 3.** Frekuensi dan Presentase Angket Siklus III

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
33 - 49	Rendah	0	0%
50 - 66	Sedang	8	27%
67 - 83	Tinggi	7	23%
84 - 100	Sangat Tinggi	15	50%

Hasil analisis data motivasi belajar siswa melalui angket pada akhir siklus III peneliti mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar motivasi pada pokok bahasan luas segiempat dan segitiga melalui media *game quizizz* pada siswa kelas VII B di SMP Negeri 4 Kota Madiun tahun ajaran 2021/2022. Sehingga peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus III.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus III peneliti sudah mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar motivasi pada pokok bahasan luas segiempat dan segitiga melalui media *game quizizz* pada siswa kelas VII B di SMP Negeri 4 Kota Madiun tahun ajaran 2021/2022. Dikarenakan dalam siklus II dan siklus III peneliti sudah memperoleh peningkatan dari kedua siklus tersebut maka peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus III.

## 2. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan pada siklus I, II, dan III terdapat adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar pada pokok bahasan luas segiempat dan segitiga melalui media *game quizizz* pada siswa kelas VII B di SMP Negeri 4 Kota Madiun tahun ajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil analisis data evaluasi belajar maka diperoleh bahwa nilai terendah pada siklus I adalah 40, siklus II adalah 40, dan siklus III adalah 40. Nilai tertinggi siklus I adalah 90, siklus II adalah 90, dan siklus III adalah 90. Nilai rata-rata pada siklus I adalah 74; siklus II adalah 77,20 dan siklus III adalah 77,57. Median siklus I adalah 81, siklus II adalah 80, dan siklus III adalah 80. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa nilai rata-rata evaluasi pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 3,2%, sedangkan untuk nilai rata-rata evaluasi pada siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 0,37%.

## Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 572-581

Berdasarkan hasil analisis data motivasi belajar maka diperoleh bahwa nilai terendah pada siklus I adalah 50, siklus II adalah 50, dan siklus III adalah 50. Nilai tertinggi siklus I adalah 97, siklus II adalah 97, dan siklus III adalah 100. Nilai rata-rata pada siklus I adalah 75,53; siklus II adalah 77,13 dan siklus III adalah 79,87. Median siklus I adalah 80, siklus II adalah 81,50 dan siklus III adalah 85. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa nilai rata-rata motivasi belajar pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 1,6%, sedangkan untuk nilai rata-rata motivasi belajar pada siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 2,74%.

### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis dapat disimpulkan bahwa bahwa nilai rata-rata evaluasi pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 3,2%, sedangkan untuk nilai rata-rata evaluasi pada siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 0,37%. Nilai rata-rata motivasi belajar pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 1,6%, sedangkan untuk nilai rata-rata motivasi belajar pada siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 2,74%.

Telah terbuktinya penggunaan media *Game Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika materi luas segiempat dan segitiga siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kota Madiun, maka kami sarankan: (1) Pembelajaran matematika diharapkan siswa lebih aktif, sehingga siswa lebih banyak melakukan inovasi, (2) dalam kegiatan belajar mengajar, diharapkan guru menggunakan media *Game Quizizz* sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, (3) karena penelitian ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa, maka diharapkan penelitian ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pelajaran matematika maupun pelajaran yang lain.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas PGRI Madiun sebagai tempat saya melanjutkan studi Pendidikan Profesi Guru serta SMP Negeri 4 Kota Madiun sebagai tempat saya PPL sekaligus melakukan penelitian.

### REFERENCES

- Ahmad, H., Latif, A., & Yakin, A. Al. (2021). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran* (Cetakan Pertama). Nas Media Pustaka.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarta, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Julhadi. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik (Ditinjau Dari Media Komputer Dan Motivasi)* (N. Kholik, Ed.). Edu Publisher.
- Nurhalimah, S. dkk. (2019). *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi* ( fahmi Gunawan & H. B. P. Hastuti, Eds.; Cetakan Pertama). Deepublish.
- Nuridayanti. (2022). *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Dengan Pendekatan Problem Posing* (M. Nasrudin, Ed.; Cetakan Pertama). NEM.
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

## **Seminar Nasional LPPM UMMAT**

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 572-581

- Rapiadi. (2022). *Monograf Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha*. Insan Cendekia Mandiri.
- Rosdianai, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII G Melalui Metode Eksperimen pada Konsep Cahaya di SMP Negeri 4 Kuningan. *Jurnal UNISAedu*, 5, 397–402.
- Salsabila, U. H., Habiba, 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*, 4. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (23rd ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Tafonao Program Studi Pendidikan Agama Kristen, T., & KADESI Yogyakarta, S. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>