

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK MELALUI PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBANTUAN QUIZIZZ

Nilalatif78@guru.smp.belajar.id

Guru Matematika UPTD SMPN 9 Marusu
nilalatif78@guru.smp.belajar.id

Abstrak

Pembelajaran e-learning dilakukan untuk memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19. Hal ini memberikan ruang yang lebih besar terhadap para pendidik dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran e-learning. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran e-learning yang dilakukan di kelas VII dengan bantuan Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran e-learning berbantuan quizizz juga mampu meningkatkan prestasi belajar matematika. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I sebesar 60% dan siklus II sebesar 80,4%, dan motivasi peserta didik dari 82,81 di siklus I menjadi 93,44 pada siklus II.

Kata Kunci: *e-Learning, quizizz, Motivasi Belajar*

Abstract

E-learning is carried out to break the chain of the spread of the Covid-19 virus. This provides greater space for educators to utilize technology in e-learning. This article aims to determine the effectiveness of the implementation of e-learning learning activities carried out in class VII with the help of Quizizz. The results showed that the use of quizizz-assisted e-learning was also able to improve mathematics learning achievement. Easy use and fast results in the assessment process make this application suitable for use as a learning application. There is an increase in student learning outcomes from the first cycle by 60% and the second cycle by 80.4%, and the motivation of students from 82.81 in the first cycle to 93.44 in the second cycle.

Keywords: *e-Learning, Quizizz, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu dasar yang sangat diperlukan sebagai landasan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan zaman, perkembangan kebudayaan dan perkembangan peradaban manusia tidak terlepas dari unsur matematika. Lebih lanjut dalam National Council of Teachers of Mathematics/NCTM (2000) disebutkan bahwa matematika digunakan dalam berbagai kajian ilmu seperti ilmu pengetahuan alam, pengetahuan sosial, kedokteran, dan perdagangan. Penggunaan matematika dalam berbagai kajian ilmu sangat penting karena

matematika ilmu yang menekankan keterampilan yang tinggi dalam hal daya abstraksi, analisis permasalahan, penalaran logika dan penyelesaian masalah. Keterampilan tersebut berperan penting dalam mengembangkan potensi dan kemampuan seseorang dalam berbagai bidang keilmuannya. Mengingat pentingnya peran matematika dalam menunjang keberhasilan seseorang dalam kehidupan maka mengajarkan matematika menjadi suatu keharusan, baik pada peserta didik di tingkat dasar, menengah maupun tingkat tinggi. Dengan demikian peserta didik diharapkan memiliki penguasaan matematika pada tingkat

tertentu, sehingga berguna bagi peserta didik dalam berkompetisi di masa depan.

Meskipun matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, namun keadaan dilapangan sejauh ini menunjukkan bahwa matematika masih menjadi momok yang menakutkan bagi peserta didik dan cenderung dihindari dan tak disukai (Kennedy, Tipps & Johnson, 2008). Salah satu yang mengakibatkan kondisi tersebut adalah berkurangnya motivasi belajar matematika peserta didik dalam belajar matematika. Suherman, dkk (2003) menyatakan bahwa motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga peserta didik yang bermotivasi kuat memiliki energi banyak untuk melakukan kegiatan. Motivasi dalam belajar matematika menurut Siagian (2012) mencakup keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan, sasaran, dorongan, dan inisiatif. Selain itu, menurut Zulfadrial (2011) motivasi merupakan suatu tujuan jiwa yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan-tujuan tertentu. Namun, berdasarkan hasil pra penelitian di UPTD SMPN 9 Marusu dengan membagikan angket motivasi belajar matematika kepada peserta didik kelas VII diperoleh bahwa kondisi awal motivasi belajar matematika pada umumnya berada pada kategori rendah sekitar 48%, yang berada pada kategori sangat rendah 12%, yang berada pada kategori rata-rata 32% dan kategori tinggi hanya 8%.

Motivasi berasal dari kata motif. Menurut Zulfadrial (2011), motif adalah suatu tujuan jiwa yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu dan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Maehr dan Meyer dalam Brophy (2004) menyatakan bahwa "motivation is a theoretical construct used to explain the

initiation, direction, intensity, persistence, and quality of behavior, especially goal-directed behavior." Maksud dari pernyataan tersebut adalah motivasi sebagai konstruk teoritis yang digunakan untuk menjelaskan permulaan, arah, intensitas, ketekunan, dan kualitas perilaku, khususnya perilaku yang mempunyai arah. Jadi motivasi belajar adalah semua alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, dengan adanya ketekunan dan arah/tujuan yang ingin dicapai untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan memperbaiki sikap melalui pengalaman.

Motivasi belajar dan prestasi belajar matematika sangat berkaitan erat, selain itu keduanya juga dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh adalah penerapan media pembelajaran yang digunakan atau diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik maupun materi akan sangat membantu guru dan peserta didik dalam mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan. Berdasar informasi dari hasil pra penelitian terhadap kelas VII menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah. Rendahnya motivasi belajar ini disebabkan salah satunya karena suasana belajar yang kurang membangkitkan motivasi belajar peserta didik, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan media pembelajaran yang diterapkan kurang efektif dalam mendorong pencapaian prestasi belajar.

Selain itu, model yang diterapkan pada kebanyakan sekolah masih menggunakan model pembelajaran konvensional, guru masih menjadi satu-satunya sumber belajar dan belum pernah

menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Model memiliki andil yang sangat besar dalam berjalannya kegiatan belajar mengajar. Bahkan model adalah suatu seni dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. sehingga guru harus mampu menerapkan model yang baik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang terdapat pada materi tersebut.

Seperti pada saat proses mengerjakan tugas sekolah, pekerjaan rumah, kuis, atau ulangan harian adalah hal yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, proses kegiatan tersebut adalah penentu seberapa paham peserta didik mengenai pemahaman konsep yang disampaikan dalam proses pembelajaran berlangsung. Rendahnya pemahaman konsep matematis dapat terjadi bukan hanya saja karena model pembelajaran yang digunakan di sekolah, bisa jadi kurangnya motivasi belajar pada masing-masing peserta didik sehingga mempengaruhi minat belajar peserta didik. Tinggi rendahnya motivasi belajar dapat berakibat pada tinggi rendahnya pemahaman konsep peserta didik.

Sangat penting peserta didik memiliki motivasi dalam belajar, hal ini dikarenakan semakin tinggi peserta didik memiliki motivasi belajar, maka semakin tinggi pula keinginan peserta didik untuk menggali ilmu dalam meningkatkan pemahaman konsep pada diri mereka. Sedangkan peserta didik yang memiliki motivasi belajar sedang maupun yang rendah, akan mempengaruhi keinginan untuk mau belajar dan memahami konsep materi yang ada. Hal-hal yang seharusnya dilakukan pendidik pada masa seperti ini adalah menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk memberdayakan kemampuan penalaran peserta didik.

Oleh karena itu dalam proses pembelajaran hendaknya seorang guru

dapat menerapkan media dan model pembelajaran yang mengedepankan peran aktif peserta didik sehingga diharapkan tercipta iklim pembelajaran yang kondusif, mampu membangkitkan motivasi belajar matematika, mengembangkan pengetahuan serta keterampilan dalam memecahkan berbagai masalah matematika. Salah satunya adalah dengan menggunakan media berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan era digital saat ini.

Teknologi telah mempengaruhi aktivitas manusia pada era modern ini khususnya pada pendidikan. Hal ini merupakan dampak dari revolusi industri 4.0 dimana Informasi dan pengetahuan menyebar dengan mudah dan aksesibel sehingga peran guru sangat penting untuk dapat mengimbangi kondisi perkembangan peserta didik. Selain memiliki pengetahuan yang tinggi dalam substansi bidang mata pelajaran, seorang guru dituntut pula untuk menunjukkan keterampilannya secara unggul dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Era Revolusi 4.0 merupakan tantangan berat bagi guru Indonesia. Hal ini dikutip dari Jack Ma dalam pertemuan tahunan World Economic World Forum 2018.

Proses dalam mencapai pendidikan tingkat tinggi yang baik dan lebih efektif dalam masa ini pendidik membutuhkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Semakin meningkatnya teknologi modern saat ini, pendidik dengan mudah mengakses internet untuk membantu kegiatan proses pembelajaran tanpa harus bertatap muka. Teknologi modern (internet) memberikan pendidik konten yang menarik untuk menarik motivasi belajar peserta didik, hal ini telah terbukti lebih berpengaruh dan menunjukkan keunggulan di berbagai situasi kelas. Memberikan konsep-konsep pembelajaran daring yang lebih efisien digunakan pada

masa pandemik pada saat ini yang mengharuskan kurikulum tetap berjalan dengan tetap mengikuti protokol kesehatan.

Pembelajaran e-learning adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi serta memaksimalkan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk memudahkan peserta dalam memahami konsep-konsep matematis yang ada. Selain itu pembelajaran e-learning dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik serta memotivasinya untuk terus melakukan pembelajaran (Khairunnisa, 2018). Pembelajaran e-learning juga mengurangi penyalahgunaan penggunaan smartphone yang dimiliki peserta didik. Diera sekarang ini, smartphone adalah alat yang amat sangat banyak digunakan pada kegiatan sehari-hari, salah satunya untuk media pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

Guru dapat melakukan pembelajaran menggunakan metode e-Learning dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat komputer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet, guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti Whatsapp (WA), Zoom ataupun media sosial lainnya sebagai sarana pembelajaran sehingga dapat memastikan siswa belajar diwaktu bersamaan meskipun ditempat yang berbeda.

Memaksimalkan pembelajaran dan kemampuan pemahaman konsep peserta didik, maka penulis menggunakan strategi pembelajaran e-learning dalam penelitiannya. e-learning yang digunakan pada penelitian kali ini menggunakan platform Google Classroom yang mengaitkan aplikasi Quizizz yang mudah

di download di smartphone maupun hanya dibuka melalui website saja. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat mempermudah pendidik selaku peneliti dalam menentukan dan menemukan pemahaman konsep mana yang sulit diserap atau dipahami peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Menggunakan aplikasi Quizizz pendidik mampu menentukan kegiatan remedial dengan mudah, karena tiap-tiap jawaban benar maupun salah dari peserta didik, dapat langsung terekam pada data akhir perolehan skor. Kecepatan dan ketepatan menjawab dari masing-masing siswa dengan mudah terdeteksi pula pada sistem yang digunakan oleh pendidik (Dewi, 2019). Rendahnya pemahaman konsep peserta didik tidak hanya karena kesulitan memahami materi yang ada, melainkan rendahnya motivasi belajar dari peserta didik itu sendiri. Tinggi rendahnya motivasi belajar sangat mempengaruhi seberapa besar pemahaman konsep peserta didik, oleh karena itu motivasi peserta didik pada saat belajar dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika.

Manfaat pelaksanaan pembelajaran daring ini dengan metode e-learning antara lain:

- 1) target materi yang harus diajarkan di semester ini dapat terpenuhi;
- 2) peserta didik mampu belajar mandiri secara online dari materi yang dikirimkan melalui google classroom;
- 3) peserta didik dapat mengirim hasil tugas secara online;
- 4) peserta didik dapat mengerjakan soal ulangan harian dan kuis dengan aplikasi quizizz.

Berdasarkan penjelasan dari pendahuluan maka hal yang akan dibahas dalam artikel ini adalah bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran e-learning berbantuan quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VII.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru kelas di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran (Arikunto Suharsimi, 2006). Penelitian ini dilakukan melalui proses kolaborasi antara guru matematika, kepala sekolah dan peneliti. Peneliti bertindak sebagai perencana, penganalisis data observer dan penyusun laporan. Sedangkan guru mata pelajaran matematika bertindak sebagai pelaksana. PTK merupakan kegiatan pemecahan masalah yang bercirikan siklik dan reflektif yang dimulai dari 1) perencanaan (planning), 2) pelaksanaan tindakan (action), 3) mengumpulkan data (observing), dan 4) menganalisis data atau informasi untuk memusatkan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut. Tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran e-learning berbantuan Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas VII yang dilakukan sebanyak 2 siklus.

Penelitian ini dilaksanakan di semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 pada bulan Oktober sampai dengan November. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di salah satu SMP yang ada di Kabupaten Maros. Subyek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP yang berjumlah 25 peserta didik yang terdiri dari 44% atau 11 peserta perempuan dan 56 % atau 14 orang peserta didik laki-laki. Karakteristik peserta didik di kelas ini sangat beragam, baik dari segi prestasi akademis, gaya belajar maupun latar belakangnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari

dua jenis, yaitu teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes dilakukan dengan instrumen tes pilihan ganda dan bertujuan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang terkait dengan hasil belajar peserta didik. Sedangkan teknik nontes dilaksanakan dengan instrumen angket dan lembar observasi. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar matematika dan lembar observasi digunakan untuk mengukur keterlaksanaan kegiatan pembelajaran e-learning berbantuan Quizizz.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan motivasi belajar matematika setelah melalui pembelajaran dengan pembelajaran e-learning berbantuan Quizizz. Adapun peningkatan yang akan dijadikan indikator keberhasilan dalam penelitian adalah bahwa penelitian dikatakan berhasil apabila pada akhir siklus penelitian ini minimal sesuai target. Target yang ditentukan dalam penelitian ini tersaji pada Tabel 1. di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan

Variabel	Interval	Kriteria
Afektif (Motivasi Belajar matematika)	$X > 100,8$	Sangat Tinggi
	$81,6 < X \leq 100,8$	Tinggi
	$62,4 < X \leq 81,6$	Rata-rata
	$43,2 < X \leq 62,4$	Rendah
	$X \leq 43,2$	Sangat Rendah
Kognitif/Keterampilan	yang tuntas $\geq 75\%$	KKM tercapai
	Rata-rata	KKM = 75

Proses Pembelajaran	terlaksana a ≥ 85 %	Pembelajaran Berhasil
---------------------	------------------------	-----------------------

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari tiga jenis data, yaitu data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, data hasil angket motivasi belajar matematika, dan data hasil tes prestasi belajar. Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dianalisis dengan teknik yang cukup sederhana yaitu dengan menghitung persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran pada setiap pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya dilakukan rekapitulasi keterlaksanaan pembelajaran pada setiap siklus. Adapun cara menentukan persentase dengan menggunakan rumus

$$P = \frac{t}{Z} \times 100\%$$

berikut:

Keterangan:

- P : Persentase keterlaksanaan pembelajaran
- t : Banyaknya kegiatan yang terlaksana
- z : Banyaknya kegiatan yang tidak terlaksana.

Analisis terhadap data prestasi belajar peserta didik dilakukan dengan cara menghitung skor tiap peserta didik dengan penilaian skala 100 dan menentukan ketercapaian prestasi belajar secara klasikal. Skor peserta didik nantinya persentase untuk mengetahui ketercapaian prestasi belajar. Ketercapaian prestasi belajar tercapai apabila minimal 85% siswa mencapai skor di atas kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran matematika dengan KKM = 75. Dalam penelitian ini, data dari hasil angket motivasi belajar matematika dianalisis

dengan tiga tahap yaitu: (1) Mengkonversi skor tes butir pertanyaan negatif ke dalam skala pada pernyataan positif, (2) Menghitung skor kumulatif masing-masing peserta didik, dan (3) Melakukan kategorisasi dengan kriteria (Widoyoko, 2014) berdasarkan tabel 2, berikut:

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif dengan 5 Kriteria

Interval	Kriteria
$X > \underline{X}_i + 1,8S_{bi}$	Sangat Baik
$\underline{X}_i + 0,6S_{bi} < X \leq \underline{X}_i + 1,8S_{bi}$	Baik
$\underline{X}_i - 0,6S_{bi} < X \leq \underline{X}_i + 0,6S_{bi}$	Cukup Baik
$\underline{X}_i - 1,8S_{bi} < X \leq \underline{X}_i - 0,6S_{bi}$	Kurang Baik
$X \leq \underline{X}_i - 1,8S_{bi}$	Sangat Kurang

Keterangan:

- \underline{X} = Skor empirik
- \underline{X}_i = Rata-rata ideal
= $\frac{1}{2} \times (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum})$
- S_{bi} = Standar deviasi ideal
= $\frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimum ideal})$
- Skor maksimum = Σ butir kriteria \times skor tertinggi
- Skor minimum = Σ butir kriteria \times skor terendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan belajar mengajar di masa pandemi covid-19 seperti dilaksanakan dengan metode jarak jauh dengan sistem daring (*e-learning*). *e-learning* dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran digital melalui jaringan internet (Jethro, et al. 2012). *e-learning* merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Setiap metode pembelajaran

harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik peserta didik, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran (Miarso, 2004).

Salah satu metode *e-learning* yang mudah digunakan dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik adalah Google Classroom dengan bantuan Quizizz. Quizizz merupakan salah satu bentuk game. Game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu dampak positif penggunaan game adalah game menimbulkan suasana menyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.

Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan Game Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Game Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang memberi efek menyenangkan selama proses pembelajaran. Quizizz memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat (Purba. 2019).

Penelitian ini dirancang dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan tatap muka dan dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin

dicapai, seperti apa yang telah didesain. Berikut tahapan yang dilakukan pada setiap siklus dalam penelitian ini:

Siklus I

1. Perencanaan

Tahapan ini terdapat beberapa langkah: a) Menentukan tujuan atau kompetensi yang hendak dicapai; b) Menyiapkan media pembelajaran Game Quizizz; c) Menentukan tahapan proses pembelajaran dengan menggunakan Game Edukasi Quizizz; d) Merancang seluruh perangkat pembelajaran dari siklus I hingga siklus II; e) Membuat instrumen penelitian soal tes, lembar pengamatan keterampilan proses dan instrumen motivasi yang digunakan dari siklus I hingga siklus II; f) Diskusi dengan teman sejawat untuk pelaksanaan observasi pada saat proses penelitian di kelas.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan penggunaan Game Quizizz yang terdiri dari 2 pertemuan, dimana pertemuan pertama merupakan pretest dilanjutkan dengan pembelajaran. Pada proses pembelajaran diawali dengan penyampaian kompetensi dasar dan indikator serta tujuan pembelajaran dan materi. Guru menyampaikan cara penggunaan Game Quizizz kepada peserta didik. Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk menyelesaikan beberapa soal yang berada di Game Quizizz.

3. Observasi atau Pengamatan

Observasi pada tahap ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai motivasi dan keterampilan proses peserta didik dalam proses pembelajaran yang menggunakan Game Quizizz.

4. Refleksi

Refleksi Mendiskusikan hasil pelaksanaan pembelajaran dan pengamatan atas tindakan pada pelaksanaan siklus I dengan rata-rata nilai 64 % yang tuntas, untuk dilakukan perbaikan-perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

Siklus II

1. Perencanaan

Tahapan perencanaan pada siklus II ini terdapat beberapa langkah: a) Menentukan tujuan atau kompetensi yang hendak dicapai; b) Menyiapkan media pembelajaran Game Quizizz; c) Menentukan tahapan proses pembelajaran dengan menggunakan Game Edukasi Quizizz yang sama pada siklus I d) Merancang seluruh perangkat pembelajaran dari siklus II e) Membuat instrumen penelitian soal tes dan instrumen motivasi, lembar pengamatan keterampilan proses yang digunakan dari siklus I.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan Tahap siklus II ini merupakan tahap pelaksanaan penggunaan Game Quizizz yang terdiri dari 2 pertemuan, dimana pertemuan pertama merupakan pre test dilanjutkan dengan pembelajaran. Pada proses pembelajaran diawali dengan penyampaian kompetensi dasar dan indikator serta tujuan pembelajaran dan materi. Guru langsung menyuruh mengerjakan Game Quizizz kepada peserta didik. Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk menyelesaikan beberapa soal yang berada di Game Quizizz.

3. Pengamatan

Pengamatan Pada tahap siklus II ini dilakukan untuk memperoleh data

mengenai keterampilan proses peserta didik dalam proses pembelajaran dan motivasi peserta didik yang menggunakan Game Quizizz, dan hasilnya mengalami peningkatan dengan rata-rata 80%.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil Siklus II keterampilan proses peserta didik dalam proses pembelajaran yang mengimplementasikan Game Quizizz untuk menyelesaikan soal-soal terkait materi Aritmetika Sosial didapat hasil berikut ini, Pada siklus I diperoleh rata-rata keterampilan kognitif pada siklus I sebesar 60 sedangkan siklus II diperoleh rata-rata 80,4, sehingga mengalami kenaikan 20,4 %.

Berdasarkan hasil pada diagram diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada tiap siklusnya antara tes hasil belajar pada materi Aritmatika Sosial. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata post test hasil belajar antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I diperoleh hasil belajar yang tuntas sebesar 64 sedangkan pada siklus II diperoleh hasil belajar sebesar 80 karena di siklus II jauh lebih siap baik Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi, hal ini dapat dilihat dalam Tabel 3. Pembelajaran menggunakan Quizizz merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis internet dalam pembelajaran *e-learning* yang memungkinkan diketahui tingkat penguasaan masing-masing materi dan masing-masing peserta secara online dan dapat disimpan dalam aplikasi, kekurangan pembelajaran menggunakan Quizizz adalah tergantung jaringan internet di tempat pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat banyak manfaat dan kelebihan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz sehingga perlu dikembangkan lagi

baik pelajaran matematika maupun bidang studi yang lain.

Tabel 3. Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Kondisi Awal	Akhir Siklus I	Akhir Siklus II
Afektif (Motivasi belajar matematika)			
Sangat tinggi	0%	8%	24%
Tinggi	8%	36%	60%
Rata-rata	32%	52%	16%
Rendah	48%	4%	0%
Sangat rendah	12%	0%	0%
	60,00	82,81	93,44
	Rendah	Rata-rata	Tinggi
Kognitif /Keterampilan (Prestasi belajar)			
KKM tercapai	32%	64%	80%
KKM = 75	55,60	60	80,4
Proses Pembelajaran			
Pemb Berhasil		79,68%	90,63%

Hasil penelitian terkait motivasi belajar matematika pada akhir siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata skor angket peserta didik dari skor angket pada akhir siklus I sebesar 82,81 menjadi 93,44 pada akhir siklus II. Peningkatan tersebut sekaligus diikuti oleh peningkatan kriteria secara keseluruhan. Peserta didik yang termasuk dalam kriteria sangat tinggi meningkat dari 8% pada akhir siklus I menjadi 24% di akhir siklus II, jumlah peserta didik yang mencapai kriteria tinggi yaitu dari 36% menjadi 60%. Berkebalikan dengan hal tersebut peserta didik yang termasuk dalam kriteria sedang dan rendah mengalami penurunan yang cukup signifikan. Pada kriteria sedang pada siklus I mencapai 52% menjadi 16% dan

pada kriteria rendah dari yang tadinya 4% pada akhir siklus I menjadi 0 % pada siklus II.

Prestasi belajar peserta didik sebagai hasil pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa ada 20 peserta didik atau 80% peserta didik yang telah mencapai KKM. Angka tersebut telah memenuhi target peneliti untuk aspek kognitif. Peningkatan secara signifikan dapat terlihat dengan jelas jika dibandingkan dengan nilai pretes.

Hal yang sama juga terjadi pada variabel keterlaksanaan pembelajaran yang juga telah melampaui target yang ditetapkan. Target yang ditetapkan adalah 85% kegiatan pembelajaran terlaksana, sedangkan pada akhir siklus II sebanyak 90,63% kegiatan pembelajaran telah tercapai. Dengan tercapainya target penelitian terhadap ketiga variabel maka penelitian diakhiri pada siklus II ini. Beberapa catatan penting sebagai bahan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran e-learning dengan berbantuan game quizizz di masa yang akan datang diantaranya sebagai berikut: (1) Manajemen waktu harus benar-benar diperhatikan, (2) Masalah yang disajikan dalam game sebagai basis belajar peserta didik harus benar-benar menarik dengan tingkat kesulitan yang memadai, (3) Guru harus benar-benar memotivasi peserta didik untuk berani menyelesaikan dan menyampaikan ide atau gagasannya agar kegiatan pembelajaran e-learning berjalan dengan optimal.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika melalui pembelajaran *e-learning* berbantuan game quizizz adalah dengan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan ciri dan karakteristik dari pembelajaran daring. Dengan karakteristik yang dimiliki gaya belajar peserta didik yang beragam dapat terfasilitasi dengan

baik. Selain itu penerapan model tersebut meningkatkan aktivitas sosial peserta didik sehingga mereka akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan upaya yang dilakukan peningkatan prestasi belajar peserta didik yang terjadi antara lain adalah terjadi peningkatan motivasi belajar matematika dari pretes dengan akhir siklus I. Hal itu dikarenakan pada akhir siklus I peserta didik telah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan game quizz. Sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik merasa lebih terfasilitasi dengan baik kebutuhan belajarnya. Hal tersebut menyebabkan peserta didik senang dengan matematika dan pembelajarannya sehingga motivasi belajar matematika meningkat. Sedangkan kenaikan persentase peserta didik yang mencapai KKM pada akhir siklus I dengan pada akhir siklus II diantaranya disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang telah terlaksana dengan lebih baik dan juga sehingga peserta didik semakin merasa senang dengan matematika, semakin mengetahui kegunaan matematika dan cenderung lebih bersungguh-sungguh dalam belajar matematika.

Selain aspek motivasi belajar secara umum meningkat pada tiap siklusnya, jika dilihat sesuai komponen motivasi, maka komponen tersebut juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Matematika Pada Setiap Komponen

Komponen	Pra Penelitian	Akhir Siklus I	Akhir Siklus II
Ketekunan	54,61%	74,54 %	81,96 %

Kesenangan beraktivitas terkait matematika	40,80%	49,50 %	62,40 %
Orientasi tujuan	47,60%	73,86 %	82,93 %

Berdasarkan tabel 4. diperoleh, pada pra penelitian komponen ketekunan peserta didik hanya sekitar 54,61%. Mengalami kenaikan sebesar 19,93% dibandingkan persentase pada kondisi awal. Sedangkan pada siklus 2, untuk komponen ketekunan mencapai 81,96% dan mengalami kenaikan sebesar 7,42% dibandingkan persentase pada akhir siklus I. Dengan demikian total kenaikan persentase dari kondisi awal hingga akhir siklus II adalah sebesar 27,35%. Komponen kesenangan peserta didik dalam beraktivitas hanya sekitar 40,80% di awal penelitian. Mengalami kenaikan sebesar 8,70% di akhir siklus I. Sedangkan pada siklus II, untuk komponen kesenangan peserta didik dalam beraktivitas mencapai 62,40%. Dengan demikian total kenaikan persentase dari kondisi awal hingga akhir siklus II adalah sebesar 21,60%. Sedangkan untuk komponen orientasi tujuan dari kondisi awal 47,60% meningkat menjadi 73,86% di akhir siklus I dan meningkat lagi menjadi 82,93%.

Selain aspek motivasi dalam penggunaan pembelajaran *e-learning* berbantuan quizz juga mampu meningkatkan prestasi belajar matematika.

Hal ini karena dengan quizz peserta didik lebih termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan quizz peserta didik dapat lebih cepat menyelesaikan tugas latihan soal dan mengetahui hasilnya. Kecepatan ini menurut (Dewi, 2019) karena masing-masing siswa dengan mudah terdeteksi

pula pada sistem yang digunakan oleh pendidik sehingga pendidik dapat mengetahui peserta didik yang belum mampu menguasai materi yang telah dipelajari.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi informasi dan komunikasi juga membantu peserta didik dalam belajar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat sekaligus mendorong minat peserta didik untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Suherman, dkk (2003) menyatakan bahwa motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga peserta didik yang bermotivasi kuat memiliki energi banyak untuk melakukan kegiatan. Motivasi dalam belajar matematika menurut Siagian (2012) mencakup keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan, sasaran, dorongan, dan inisiatif.

Untuk meningkatkan prestasi belajar melalui pembelajaran *e-learning* dilakukan dengan meningkatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran. Hal itu dilakukan dengan cara mengoptimalkan terlaksananya seluruh kegiatan pembelajaran baik secara kualitas maupun kuantitas. Menurut Zainal (2021) bahwa penggunaan *e-learning* dapat membantu peserta didik belajar melalui aplikasi berbasis web sehingga pembelajaran dapat berlangsung sama dengan pembelajaran tatap muka langsung di kelas, meskipun pembelajaran tersebut dalam bentuk pembelajaran virtual. Dengan upaya yang dilakukan peningkatan prestasi belajar peserta didik yang terjadi antara lain adalah terjadi peningkatan prestasi belajar dari pretes dengan akhir siklus I dikarenakan pada akhir siklus I siswa telah melakukan proses pembelajaran dengan pembelajaran *e-learning*.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada matematika. Menurut (Sari, 2021b) bahwa penggunaan aplikasi berbasis web dapat meningkatkan aktivitas peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini tentu berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, dimana semakin tinggi aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Hal ini juga ditemukan pada penelitian (Sari, 2021a) bahwa penggunaan teknologi informasi seperti pemanfaatan QR Code dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada setiap siklus, dimana QR Code tersebut yang digunakan peserta didik mengarah pada penilaian menggunakan Quizizz.

Penelitian ini juga menemukan bahwa pada pretest siswa belum melalui proses pembelajaran sehingga belum memiliki pengetahuan yang cukup untuk menjawab soal. Sedangkan kenaikan persentase peserta didik yang mencapai KKM pada akhir siklus I dengan pada akhir siklus II diantaranya disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang telah terlaksana dengan lebih baik dan peserta didik juga mulai terbiasa menggunakan game quizizz.

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, peserta didik bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi Quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan

menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap peserta didik. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

Penggunaan Quizizz sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020).

PENUTUP

Simpulan

Secara umum, e-learning merupakan metode pembelajaran yang sangat cocok diterapkan pada kondisi pandemi covid-19 ini selain bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19, e-learning ini memberikan ruang yang lebih besar terhadap para pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. e-Learning merupakan sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat komputer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet, guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti Whatsapp (WA), Zoom ataupun media sosial lainnya sebagai sarana pembelajaran sehingga dapat memastikan siswa belajar di waktu bersamaan meskipun ditempat yang berbeda.

Pelaksanaan pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar di era covid-19 ini juga dilaksanakan secara daring. Kuis online Quizizz dapat digunakan oleh Guru mata pelajaran matematika khususnya dan mapel lain umumnya, untuk melihat sejauh mana peserta didik dalam belajar Aritmatika Sosial. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I sebesar 60% dan siklus II sebesar 80,4%, dan motivasi peserta didik dari 82,81 di siklus I menjadi 93,44 pada siklus II.

Saran

Peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan pendidik terhadap Quizizz untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran. Kekurangan pembelajaran menggunakan Quizizz adalah bergantung pada jaringan internet. Media pembelajaran berupa Quizizz dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis TIK untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin guna mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran jenis ini dapat mengatasi adanya kekurangan pemanfaatan media pembelajaran sejenis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan diperlukan tindak lanjut dengan perancangan pengembangannya untuk proses pembelajaran selanjutnya.

Akan tetapi, terlepas dari itu semua, pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai

media pembelajaran yang efektif, bisa tercapai bilamana, guru memperhatikan akan kebutuhan, kekurangan dan perbedaan peserta didik. Selain itu, juga tidak hanya terpaku pada aplikasi Quizizz saja, tapi juga memberdayakan aplikasi lain penunjang keberlangsungan dari proses pembelajaran. Sehingga, meski dalam kondisi apapun, pemerataan

pendidikan tetap bisa dirasakan oleh siapa saja, yang mengemban sebagai pemuda-pemudi berbakat penerus generasi emas bangsa, baik dalam aspek pendidikan, ekonomi, sosial, hingga politik. Maka, tujuan dan cita-cita pendidikan yang telah ditetapkan dapat terwujud sebagaimana mestinya perlu diwujudkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Brophy, J., 2004, *Motivating Students to Learning*, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey.
- Dewi, H. (2019). "Penerapan metode problem based learning untuk meningkatkan ketuntasan belajar fisika berbantuan evaluasi Quizizz di sekolah bersistem kredit semester", *jurnal mitra Pendidikan*: Vol. 3. No. 10.
- Herman, Hudoyo. (2000). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Jethro, OO., Grace AM., Thomas AK. (2012). "E-Learning and Its Effects on Teaching and Learning In a Global Age". *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2(1).
- Khairunnisa, Y. (2018). "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Siswa SMP," Skripsi, UIN Raden Intan Lampung.
- Kennedy, L. M, Tipps, S., & Jhonson. A, (2008). *Guiding Children's Learning of Mathematics (11th ed)*. Belmont: Thomson Higher Education.
- Miarso, Yusuf. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston: NCTM
- Noor, S. (2020). "Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin". *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6.1: 1-7.
- Purba, L. S. L. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay-Two Stray (TS-TS) terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Mahasiswa pada Pokok Bahasan Koloid. *EduMatSains*, 1(2), 137-152.
- Sari, N. L. (2021a). "Inovasi QR Code dalam Pembelajaran Matematika di SMP Negeri 9 Marusu". *Jurnal Baruga BDK Makassar*, 11(1).

- Sari, N. L. (2021b). "Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII Pada PJJ Melalui Leksimo". *Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3). <https://doi.org/doi: 10.26811/didaktika.v5i3.339>
- Siagian, S.P. (2012). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherman, E dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Pendidikan MIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Zainal, M., & Kasmawati, S. (2021). "Optimalisasi Google Site sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website pada Pembelajaran Jarak Jauh". *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 2(1), 42–51. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1138>.
- Zuldafrial. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: Cakrawala Media.