

IMPLEMENTASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUCATION GAME* TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

Nidaan Hafiyya¹, Muhamad Sofian Hadi²

^{1,2,)} PPG Prajabatan Matematika, Universitas Muhammadiyah Jakarta

e-mail: ppg.nidaanhafiyya99@program.belajar.id

Abstrak

Fenomena yang tidak asing adalah mata pelajaran matematika yang selalu dihindari dan ditakuti oleh siswa. Salah satu penyebabnya adalah siswa tidak memiliki motivasi belajar saat pembelajaran matematika. Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan karena guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional dan interaksi hanya berlangsung satu arah sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang membosankan dan monoton. Pada perkembangan teknologi di era modern ini mewajibkan guru untuk berinovasi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah memaparkan implementasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *Education Game* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika. Metode penelitian ini dengan menggunakan studi literatur dengan mengkaji penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, implementasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *Education Game* dilakukan melalui tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Dengan demikian diperoleh bahwa adanya penerapan *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan dan memberikan pengaruh positif pada kegiatan pembelajaran matematika.

Kata kunci: Motivasi, Quizizz, Media Pembelajaran, Matematika

Abstract

A familiar phenomenon is the subject of mathematics which is always avoided and feared by student. One of the reasons is that students do not have the motivation to learn when learning math. The low motivation of students to learn is because teachers only use conventional learning methods and interaction only takes place in one direction, creating a boring and monotonous learning atmosphere. The development of technology in this modern era requires teachers to innovate in designing interesting and interactive learning activities. Therefore, the purpose of this study is to describe the implementation of Quizizz as an education game based learning media to increase student learning motivation in mathematics learning. This research method uses literature studies by reviewing relevant previous studies. Based on the result obtained, the implementation of Quizizz as an Education Game based learning is carried out through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Thus it is obtained that the application of Quizizz in learning activities can improve and have a positive influence on mathematics learning activities.

Keywords: Motivation, Quizizz, Learning Media, Mathematics

PENDAHULUAN

Motivasi belajar dinilai sangat penting bagi siswa dan guru. Dimiyati dan Mudjiono (2018) memaparkan pentingnya motivasi belajar bagi siswa yaitu memberikan kesadaran bagi siswa terkait kedudukan belajar siswa, memberikan informasi terkait usaha belajar siswa jika dibandingkan dengan teman sejawatnya, memberikan arahan aktivitas belajar, meningkatkan semangat belajar, serta memberikan kesadaran siswa terkait perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan. Sedangkan pentingnya motivasi belajar bagi guru yaitu guru dapat menjaga semangat siswa dalam belajar, guru dapat mengidentifikasi motivasi setiap siswa agar mudah untuk menentukan strategi pembelajaran, guru mendapatkan suatu arahan untuk memilih peran dalam suatu kelas, dan guru diberikan kesempatan untuk selalu tampil mengubah siswa yang tidak bersemangat.

Menurut Makmun (Harisuddin, 2019) menyatakan bahwa motivasi dikatakan sebagai suatu kekuatan dalam diri seseorang yang bukan merupakan substansi yang dapat diamati, namun dapat diidentifikasi dalam beberapa indikator. Adapun indikator motivasi menurut Uno (Novidiantoko, 2020) yaitu keinginan dan hasrat untuk mencapai keberhasilan, memiliki dorongan bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan, memiliki harapan dan cita-cita di masa depan, adanya apresiasi atau

penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, lingkungan belajar yang kondusif.

Rendahnya motivasi belajar siswa merupakan fenomena yang sering ditemukan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat timbul karena siswa tidak memiliki semangat selama pembelajaran, pembelajaran yang disajikan monoton dan bersifat satu arah, dan suasana pembelajaran yang menjenuhkan. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Kamarullah (2017) bahwa siswa merasa jenuh dikarenakan beberapa guru ditemukan masih menggunakan pembelajaran yang konvensional dengan metode ceramah dan tanpa memanfaatkan media pembelajaran dan hanya mengandalkan papan tulis sehingga pembelajaran cenderung monoton, membosankan dan guru yang mendominasi aktif dalam pembelajaran sehingga peran siswa dalam pembelajaran menjadi pasif. Hal itu mengakibatkan siswa jenuh dan menimbulkan suasana yang kurang menyenangkan dalam pembelajaran.

Motivasi belajar termasuk faktor psikologis siswa memiliki pengaruh yang besar dalam menentukan hasil belajar matematika. Hal ini dipaparkan oleh Ardilla dan Hartanto (2017) bahwa hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor psikologis siswa (27,54%), faktor lingkungan masyarakat (10,18%), faktor lingkungan sekolah (8,7%), faktor lingkungan keluarga (6,5%) dan faktor waktu sekolah (6,23%). Dengan demikian, dapat diketahui bahwa faktor terbesar yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika yaitu faktor psikologis siswa.

Guru selaku pemegang alur dalam pembelajaran memiliki tanggung jawab untuk memberikan pembelajaran yang efektif. Jaya (2017) bahwa guru dituntut untuk selalu kreatif, profesional, dan menyenangkan yang bertujuan menciptakan iklim pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa. Salah satu upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat memperbaiki motivasi belajar siswa.

Berbagai penelitian menyebutkan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini dinyatakan oleh Yuliani dan Winata (2017) bahwa media pembelajaran dapat membawa dampak positif bagi motivasi belajar siswa. Tingkat penggunaan media pembelajaran yang menurun akan berdampak pada motivasi belajar siswa yang menurun. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang meningkat akan diikuti oleh peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian lain menyebutkan bahwa media pembelajaran membawa dampak positif dalam hasil belajar siswa. Hal ini dipaparkan oleh Nuritta (2018) yang menyebutkan bahwa guru yang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan proses belajar mengajar yang mudah dan menarik, efisiensi belajar siswa menjadi meningkat, media pembelajaran yang dapat membantu konsentrasi belajar siswa, motivasi belajar yang meningkat, memberikan pengalaman yang menyeluruh dalam belajar, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran sangat beragam ditemukan. Namun media pembelajaran yang kini menarik perhatian yaitu media pembelajaran berbasis game. Nugroho, dkk (2017) menyatakan bahwa keberadaan game yang marak pada zaman sekarang menjadi kesenangan tersendiri dalam melepas penatnya aktivitas. Namun adanya game justru membuat siswa kecanduan dan malas belajar. Kenyataan pada masyarakat bahwa game memiliki pesona yang adiktif sehingga membuat penggunanya merasa kecanduan. Fenomena tersebut memunculkan gagasan yang kreatif dan inovatif dalam dunia pendidikan yaitu memanfaatkan game sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, game jenis ini disebut dengan Education Game atau permainan edukasi.

Education Game atau permainan edukasi sama seperti game pada umumnya. Perbedaannya hanya terletak pada manfaat, isi dan tujuan. Manfaat dari penggunaan Education Game tidak hanya memberikan hiburan bagi penggunanya, melainkan juga memberikan pengetahuan dan pemahaman. Isi dari Education Game berupa materi pembelajaran. Tujuan yang termuat dalam Education Game yaitu menumbuhkan keinginan siswa untuk selalu belajar sehingga mengakibatkan terjadinya interaktivitas siswa yang menjadikan siswa lebih rileks, semangat, dan terbuka dalam menerima materi pembelajaran (Najuah, dkk., 2022)

Perkembangan teknologi yang telah berkembang pada saat ini melahirkan banyak inovasi baru sehingga banyak bermunculan berbagai Education Game. Salah satu Education Game yang menarik perhatian adalah Quizizz. Aplikasi Quizizz ditemukan oleh Ankit dan Deepak pada tahun 2015 ketika

mereka tengah mengajar remedial mata pelajaran matematika pada suatu sekolah di kota Bangalore, India. Aplikasi Quizizz memiliki kantor pusat di kota Bangalore dan Santa Monica California. Hingga kini, aplikasi Quizizz telah diakses lebih dari 10 juta di 100 negara, 500 juta soal terjawab setiap bulannya, dan beberapa sekolah di Amerika telah menggunakan aplikasi ini dalam kegiatan pembelajarannya (Quizizz.com).

Penelitian yang serupa dikemukakan oleh Ramadhani, dkk (2020) bahwa Quizizz merupakan web tool yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan dimanfaatkan untuk membuat kuis dalam interaktif dan penilaian formatif. Aplikasi ini tidak hanya dapat diakses melalui laptop atau komputer, melainkan dapat diakses melalui smartphone yang mayoritas telah dimiliki oleh sebagian orang. Hal ini memudahkan siswa untuk senantiasa belajar sambil bermain dengan menggunakan media Quizizz tanpa terhalang waktu dan tempat.

Fenomena dan permasalahan yang telah dipaparkan, akan disajikan pembahasan terkait implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis Education Game terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (library research). Menurut Indra dan Cahyaningrum (2019) penelitian menggunakan studi kepustakaan merupakan serangkaian kegiatan berupa survei studi deskriptif yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan diteliti. Hal ini sejalan dengan tujuan penulisan ini yaitu memaparkan informasi terkait implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis Education Game terhadap pencapaian motivasi dan hasil belajar kognitif pada pembelajaran matematika yang diperoleh melalui buku ilmiah, laporan ilmiah, dan penelitian terdahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Quizizz akrab dikenal sebagai aplikasi yang dapat membuat assessment yang berbentuk kuis online. Seiring berjalannya waktu, pengelola aplikasi Quizizz selalu mengembangkan berbagai fitur yang disediakan dalam aplikasi tersebut. Hal ini dibuktikan dengan adanya penambahan fitur utama yaitu Lesson. Dengan demikian, kini aplikasi Quizizz menyediakan dua fitur utama yaitu Lesson dan Quiz.

Fitur Lesson diperuntukan untuk guru membuat slide presentasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Fitur ini menyediakan berbagai kebutuhan yang dapat dimanfaatkan agar slide materi yang disajikan saat pembelajaran menjadi interaktif dan menarik bagi siswa. Slide yang disajikan dapat berupa teks, gambar, video, dan media lainnya. Media yang digunakan di dalamnya tergantung pada kreativitas guru dalam menyusun perangkat pembelajaran. Guru dapat membuat sendiri media yang dibutuhkan atau menyajikan media yang telah diunggah di berbagai platform, contohnya seperti menampilkan video yang telah diunggah pada platform Youtube dengan mencantumkan sumbernya dan pemiliknya. Selain berupa media, fitur lesson juga dapat menyisipkan kuis atau pertanyaan yang dapat dijawab langsung oleh siswa selama kegiatan pembelajaran.

Sementara itu fitur Quiz merupakan fitur yang hanya diperuntukan untuk membuat kuis yang berupa penilaian siswa dengan berbagai macam bentuk pertanyaan. Bentuk pertanyaan yang disediakan pada aplikasi ini terdiri dari tiga kelompok berdasarkan tujuan pertanyaannya yaitu assesment (penilaian), higher-order thinking (berpikir tingkat tinggi), dan survey (Survei).

Pengerjaan kuis dengan menggunakan aplikasi Quizizz untuk setiap pertanyaan diberikan batas waktu untuk menyelesaikannya. Siswa yang tercepat dan benar maka ia memiliki skor tertinggi untuk pertanyaan tersebut. Hasil keseluruhan soal tersebut akan digunakan untuk menentukan siswa yang memiliki skor tertinggi. Hal tersebut akan diperlihatkan langsung pada akhir game kuis tersebut untuk tiga siswa yang memiliki skor tertinggi. Dengan demikian, jiwa kompetitif siswa akan muncul dan menimbulkan siswa akan merasa tertantang dan memiliki ambisi yang kuat untuk menjadi yang terbaik memiliki skor tertinggi. Siswa memiliki motivasi untuk menjadi yang terbaik diantara yang lainnya sehingga implikasinya siswa tersebut akan berusaha belajar untuk mendapatkan skor yang terbaik. Sejalan dengan Mulyono (2013, hlm 40) yang menyatakan bahwa saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong semangat belajar karena dengan adanya hal

tersebut membuat siswa akan lebih giat untuk meningkatkan prestasi belajarnya dan berusaha mendapatkan hasil yang terbaik.

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz memungkinkan guru untuk membuat persentasi yang interaktif. Persentasi interaktif dapat dilakukan dengan mengkolaborasikan kedua fitur yang terdapat pada aplikasi Quizizz secara bersamaan. Persentasi interaktif merupakan tampilan slide persentasi yang menarik perhatian siswa sehingga terjadinya interaksi dua arah dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Perbedaan persentasi biasa dengan persentasi interaktif yaitu persentasi biasa hanya menampilkan slide materi saja tanpa melibatkan interaksi antara guru dan siswa, namun persentasi interaktif melibatkan interaksi dan keterlibatan guru dengan siswa di dalamnya sehingga terjadi umpan balik secara langsung (Prasetya, dkk, 2021).

Keberagaman fitur yang tersedia dalam Quizizz menjadi sebuah dukungan kepada guru untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran dan menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang disajikan hendaknya dirancang agar dapat melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak hanya menyimak materi yang disampaikan, melainkan ikut berperan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan menyisipkan pertanyaan-pertanyaan yang berbentuk kuis dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis Education Game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran matematika.

Sitorus dan Santoso (2022) memaparkan bahwa Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis game yang dapat mengintegrasikan instruksi, pembahasan, dan evaluasi dalam satu wadah. Selain itu, platform Quizizz dapat diakses oleh semua guru dipenjuru dunia tanpa terbatas ruang dan waktu. Hal ini menimbulkan guru tidak kehabisan ide dalam mengembangkan kemampuan kreativitas sebagai seorang pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Penelitian yang dilakukan oleh Suryani dan Taufik (2022) dalam mengimplementasikan Quizizz sebagai media evaluasi dalam mata pelajaran matematika dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu 1) Analysis, tahapan untuk mengobservasi kondisi dan permasalahan yang ditemukan oleh siswa; 2) Design, tahapan untuk merancang skenario tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam pembelajaran matematika; 3) Development, tahapan untuk menyusun Quizizz sebagai media pembelajaran matematika sesuai dengan rancangan sebelumnya; 4) Implementation, tahapan dalam mengimplementasikan Quizizz sebagai media pembelajaran di dalam kelas; dan Evaluation, tahapan untuk menilai kekurangan, kelebihan, serta manfaat yang timbul dari adanya penerapan aplikasi Quizizz di dalam kelas.

Tahapan analisis dilakukan dengan cara menganalisis aspek permasalahan dan kondisi yang dihadapi oleh siswa. Hasil analisis yang diperoleh bahwa kurangnya minat belajar siswa dan persiapan belajar siswa. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa belum memiliki kesadaran untuk membaca materi yang akan diajarkan oleh guru di kelas. Selain itu, hasil analisis kondisi siswa menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa di dalam kelas sudah memiliki smartphone dan juga memiliki koneksi internet yang memadai di sekolah maupun di tempat tinggalnya. Dengan demikian berdasarkan analisis tersebut, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan masalah dan kondisi yang dihadapi oleh siswa.

Tahapan selanjutnya adalah tahapan design atau perancangan. Tahapan ini menentukan tujuan dan skenario media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa berdasarkan hasil analisis masalah dan kondisi yang telah dilakukan. Tujuan perancangan media pembelajaran Quizizz ini diperuntukan agar siswa memiliki kesiapan belajar matematika sebelum pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, skenario yang akan dibuat berdasarkan tujuan dari perancangan media pembelajaran yaitu memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai kuis yang dilaksanakan secara tatap muka di sekolah. Melalui pemberian kuis sebelum pembelajaran tatap muka, diharapkan siswa sudah mempelajari materi terlebih dahulu secara mandiri.

Tahapan development atau pengembangan merupakan tahapan untuk merealisasikan tujuan dan skenario yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini soal pertanyaan disusun langsung dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Tipe soal yang dipilih menggunakan pertanyaan berbentuk pilihan ganda dan benar salah. Setelah itu, masing-masing soal pertanyaan ditentukan waktu

pengerjaannya sesuai dengan tingkat kesulitan soal. Semakin sulit soal pertanyaan, maka waktu yang ditentukan akan semakin lama.

Tahapan implementation atau penerapan merupakan tahapan untuk menerapkan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Penerapan ini dilakukan dengan cara membagikan link dan kode kuis kepada siswa agar dapat diakses. Soal yang terdapat diaplikasi Quizizz dikerjakan sebelum kegiatan pembelajaran matematika di kelas. Sehingga diharapkan akan menimbulkan kesadaran siswa untuk belajar terlebih dahulu materi pembelajaran sebelum mengerjakan soal.

Tahapan evaluation atau evaluasi merupakan tahapan untuk menilai manfaat, kelebihan dan kekurangan aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian aplikasi Quizizz berupa angket diperoleh bahwa soal kuis menggunakan aplikasi Quizizz dianggap lebih mudah penggunaannya dibandingkan soal kuis dengan menggunakan kertas, membantu penguasaan materi, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa aktif dalam belajar. Adapun indikasi keterbatasan dan permasalahan yang diperoleh dari penggunaan aplikasi Quizizz yaitu koneksi internet, keterbatasan waktu pengerjaan yang terlalu sedikit, dan beberapa siswa memerlukan pembahasan soal dari pertanyaan yang diberikan.

Keberadaan Quizizz ternyata memberikan pengaruh besar kepada motivasi belajar. Penelitian Handayani, dkk(2022) terhadap penggunaan media Quizizz yang dilakukan di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan menggunakan Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap rata-rata selisih hasil nilai angket motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian lain juga dilakukan oleh Pertiwi dan Arlin (2022) yang menyebutkan bahwa Quizizz diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran matematika menunjukkan adanya pengaruh dalam motivasi belajar yang terlihat dari skor motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan skor motivasi belajar kelas kontrol.

Quizizz memberikan pengaruh positif pada perkembangan motivasi siswa diungkapkan juga oleh Rosiyanti (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai salah satu pemanfaatan teknologi sebagai kuis online terbukti memberikan dampak yang positif terhadap pencapaian motivasi belajar. Hal ini diperoleh melalui penelitian dengan menguji dua hipotesis sehingga diperoleh adanya perbedaan motivasi belajar siswa setelah melakukan pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Oleh sebab itu, ada baiknya dalam perkembangan teknologi yang sangat modern, guru diharapkan mampu merancang pembelajaran dibuat secara kreatif dan inovatif guna mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa.

Quizizz memberikan suasana baru pada pembelajaran. Pada pelaksanaannya, suasana pembelajaran lebih santai, hidup, dan menyenangkan. Quizizz menyediakan musik yang membuat siswa merasa tenang dan tidak takut ketika akan mengerjakan soal. Musik yang diatur tentunya musik yang membawa semangat bagi setiap siswa yang mendengarnya. Tidak hanya itu, tampilan yang disuguhkan pada layar tidak hanya menampilkan tulisan, melainkan berupa gambar ataupun video dengan banyak warna sehingga materi pembelajaran yang dapat divisualisasikan pada soal cenderung lebih menarik dan lebih cantik dibandingkan dengan kuis klasik yang hanya berwarna hitam dan putih. Hal itu menarik perhatian siswa dan menimbulkan motivasi belajar siswa sehingga siswa memiliki keinginan untuk belajar matematika.

Pemilihan Quizizz menjadi media pembelajaran berbasis Education Game pada mata pelajaran matematika bukan tanpa alasan. Pemilihan Quizizz sebagai media pembelajaran karena memenuhi standar kriteria dalam memilih media pembelajaran yang diungkapkan oleh Jalinus & Ambiyar (2020) yaitu kriteria pemilihan media pembelajaran menjadi dalam satu kata yaitu ACTION yang merupakan singkatan dari Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty.

Meskipun aplikasi ini memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran matematika, akan tetapi ada beberapa hal yang patut dijadikan perhatian agar penggunaan Quizizz dapat berjalan dengan baik. Ketersediaan sarana dan prasarana menjadi kunci utama agar pembelajaran menggunakan Quizizz berjalan dengan baik. Hal ini dipaparkan oleh Arsyad (Jannah dan Sotani, 2018) bahwa kelengkapan sarana dan prasarana memberikan berbagai manfaat dalam kegiatan pembelajaran di antaranya 1) Memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan selama pembelajaran sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran, 2) meningkatkan perhatian siswa saat belajar sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa yang terjadi melalui interaksi siswa dengan lingkungannya, dan 3) memberikan kesamaan pengalaman antara interaksi siswa dengan guru dan lingkungannya.

Penggunaan aplikasi Quizizz mewajibkan guru dan siswa memiliki jaringan sinyal yang memadai. Hal ini karena penggunaan aplikasi Quizizz hanya dapat diakses apabila jaringan internet memadai. Sehingga apabila koneksi internet terputus maka akan membutuhkan waktu lagi untuk menghubungkan ulang ke jaringan. Hal itu akan memakan waktu lebih banyak dan menjadi suatu masalah dalam pembelajaran. Oleh karena itu sekolah harus mampu memfasilitasi jaringan internet contohnya menyediakan wifi untuk menunjang pembelajaran menggunakan Quizizz.

Aspek lain yang dijadikan perhatian sebelum menerapkan aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran yaitu kebijakan sekolah untuk penggunaan alat elektronik seperti smartphone, laptop, dan alat elektronik lainnya. Apabila sekolah memiliki keterbatasan dalam memfasilitasi guru dan siswa Guru dan siswa sangat memerlukan alat elektronik untuk dapat mengakses aplikasi Quizizz, sehingga kebijakan sekolah dalam penggunaan alat elektronik harus menjadi hal yang diperhatikan. Beberapa sekolah menerapkan kebijakan tidak memperbolehkan siswa membawa alat elektronik ke sekolah dengan alasan tertentu. Oleh karena itu apabila sekolah memiliki larangan untuk siswa membawa alat elektronik, maka sekolah dapat memfasilitasi siswa dengan menyediakan laboratorium komputer untuk menunjang pembelajaran menggunakan Quizizz.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa dalam belajar matematika membuat siswa cenderung untuk menghindari mata pelajaran matematika. Hal ini karena guru dalam menjelaskan pelajaran hanya bersifat satu arah dan menciptakan pembelajaran yang jenuh dan membosankan. Siswa membutuhkan lingkungan pembelajaran yang mampu memicu semangat siswa dalam pembelajaran. Sehingga salah satu alternatif dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran matematika.

Maraknya game di tengah era perkembangan teknologi membuat siswa melalaikan kewajibannya sebagai siswa untuk belajar. Dengan demikian, munculla gagasan dan ide dari para ilmuwan untuk memanfaatkan perkembangan kecanggihan teknologi ini untuk perbaikan pendidikan. Salah satunya menciptakan Education Game sebagai usaha dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran.

Quizizz merupakan salah satu Education Game dari sekian banyak Education Game yang telah diciptakan dan dikembangkan oleh para ilmuwan sebagai salah satu cara dalam memperbaiki pembelajaran yang kurang efektif ke arah pembelajaran yang lebih baik lagi, khususnya pada pembelajaran matematika. Fitur yang disediakan di dalam aplikasi tersebut sangatlah beragam. Hal ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam berinovasi mengembangkan media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Guru diberikan kebebasan untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Aplikasi Quizizz membawa perubahan positif dalam motivasi belajar matematika. Hal ini terbukti dari beberapa aspek yaitu aplikasi yang mudah untuk diakses dibandingkan soal kuis dengan menggunakan kertas, membantu penguasaan materi, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa aktif dalam belajar.

SARAN

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi pembaca untuk dapat mengembangkan kreativitas guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas diri dan kemampuan berinovasi dalam merancang pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz sehingga media pembelajaran yang disajikan pada siswa lebih bisa bervariasi dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan penulisan artikel ini dapat berjalan dengan baik karena adanya dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada civitas akademik Universitas Muhammadiyah Jakarta, Orang Tua, dan rekan PPG Prajabatan yang telah memberikan doa, dukungan, dan masukan baik secara materil maupun non-materil.

DAFTAR PUSTAKA

Ardilla, A., & Hartanto, S. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Iskandar Muda Batam. *Phytagoras*. 6(2). 175 – 185.

- Dimiyati., & Mudjiono. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Handayani, A. D., Hermansyah, & Susanti, D. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika. *Mathematic Education And Application*. 4(1). 1-7
- Harisuddin, M.I. (2019). *Secuil Esensi Berfikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: PT. Panca Terra Firma.
- Indra, I.M & Cahyaningrum, I. (2019). *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Jalinus, N. & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Jannah, S.N., & Sontani, U.T. (2018). Sarana dan Prasarana Pembelajaran Sebagai Faktor Determinan Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen dan Perkantoran*. 3(1). 63-70
- Jaya, H. N. (2017). Keterampilan Dasar Guru Untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*.17(1). 23-35.
- Kamarullah. (2017). Pendidikan Matematika di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. 1(1). 21-32
- Yuliani, K & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 2(1). 27-33
- Mulyono. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Sholat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di MIN Beji. S1 Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Najuah., Sidiq, R., & Simamora, R.S.(2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Novidiantoko, D. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nugroho, D.A., Harmastuti, & Uminingsih. (2017) Membangun game edukasi “Mathematic Maze” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Statistika Industri dan Komputasi*. 2(1). 67-77
- Nuritta, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. 3(1). 171-187
- Pertiwi, P.E., & Astriyani, A. (2022). Pengaruh Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *TRIPLE A : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. 1(1). 51-59
- Prasetya, A. E. (2021). *Kumpulan Artikel Inovasi Guru*. Bogor: Guepedia.
- Quizizz.com. About Quizizz [Online]. Diakses 20 Februari 2022. Tersedia : <https://Quizizz.com/about>
- Ramadhani, R., dkk. (2020). *Teori & Praktik Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring*, Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Rosiyanti, H., Widayari, R., Ardiansyah, A. F., & Istiqomah, S. (2020). Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. Jakarta : *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.1(1). 1-9
- Sitorus, D. S & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 12(2). 81-88
- Suryanti, & Taufik, A. (2022). Implementasi Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika. *Elips : Jurnal Pendidikan Matematika*.