

## MEDIA EVALUASI QUIZIZZ MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI PESERTA DIDIK MATERI DERET GEOMETRI

Mila Wati<sup>1)</sup>, Uju Darmanto<sup>2)</sup>, Hj. Tatun Aplihah<sup>3)</sup>, Luthfiyati Nurafifah<sup>4)</sup>

<sup>1)4)</sup> Prodi Pendidikan Matematika, FKIP-Universitas Wiralodra Indramayu

<sup>2)3)</sup> SMA Negeri 2 Indramayu

Email: [mila89783@gmail.com](mailto:mila89783@gmail.com)<sup>1)</sup>, [uzu.1105@gmail.com](mailto:uzu.1105@gmail.com)<sup>2)</sup>, [tatun67apli@gmail.com](mailto:tatun67apli@gmail.com)<sup>3)</sup>,  
[luthfiyati.nurafifah@unwir.ac.id](mailto:luthfiyati.nurafifah@unwir.ac.id)<sup>4)</sup>

**Abstrak.** Hasil belajar dan motivasi belajar matematika pada peserta didik masih terbilang rendah lantaran menganggap mata pelajaran matematika itu pelajaran yang sukar. Motivasi memiliki peran penting bagi keberhasilan belajar peserta didik yang mana motivasi belajar merupakan perasaan antusias yang tumbuh dari diri peserta didik ketika melakukan aktifitas pembelajaran. Peran pendidik sebagai fasilitator sangat dibutuhkan untuk mengelola kelas dengan baik, salah satunya pendidik dituntut kreatif dan inovatif dalam menyampaikan konsep matematika dengan menggunakan media pembelajaran. Media interaktif yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi Quizizz dengan fitur evaluasi. Penelitian ini ditunjukkan untuk melihat adanya pengaruh media evaluasi Quizizz sebagai media belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas X SMA Negeri 2 Indramayu. Penelitian ini mempergunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, subjek yang digunakan 27 peserta didik. Keberhasilan pelaksanaan penelitian ini dinilai melalui penilaian tes dan observasi. Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar menggunakan media evaluasi Quizizz pada siklus I rata-rata 60 sementara itu untuk persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 25,9%. Pada siklus II rata-rata mencapai 78, sementara itu untuk persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 60% hal ini terlihat terdapat peningkatan sebesar 34%. Sedangkan analisis data hasil angket pada siklus I dengan rata-rata  $3,43 > 3,00$  dari 27 peserta didik yang mengikuti pembelajaran pada siklus I, yang dinyatakan memiliki motivasi belajar rendah sebanyak 5 peserta didik dan yang memiliki motivasi belajar tinggi sebanyak 22 peserta didik atau 81%, karena target motivasi belajar 75% jadi pada siklus I sudah mencapai kategori motivasi belajar cukup tinggi. Sedangkan pada siklus II dengan rata-rata  $3,50 > 3,00$  dari 25 peserta didik yang mengikuti pembelajaran pada siklus II, yang dinyatakan memiliki motivasi belajar rendah sebanyak 2 peserta didik dan yang memiliki motivasi belajar tinggi sebanyak 23 peserta didik atau 92%, karena target motivasi belajar 75% jadi, pada siklus II sudah mencapai kategori motivasi belajar tinggi. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Indramayu dari siklus I dan siklus II pada mata pelajaran Matematika materi deret geometri. Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media evaluasi Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Indramayu pada mata pelajaran Matematika materi deret geometri.

**Kata Kunci:** Media evaluasi Quizizz, Deret Geometri, Hasil Belajar, Motivasi Belajar

### 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia, karena tanpa adanya pendidikan manusia tidak dapat mengembangkan diri untuk menggapai cita-citanya. Pendidikan dapat diperoleh dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah (Maksimilianus et al., 2022) namun, cara mendapatkan pendidikan yang baik adalah dalam lingkungan sekolah. Pendidikan

bertujuan untuk meningkatkan potensi peserta didik, memberikan pengalaman belajar dan mengembangkan karakter peserta didik (Ismunandar et al., 2020).

Dalam penelitian Andri Anugrahana (2019) pembelajaran matematika merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran penting dalam pendidikan. Cara berfikir secara logis, kritis, analitis, kreatif dan sistematis dapat diperoleh peserta didik dengan mempelajari ilmu matematika, matematika bagi sebagian besar peserta didik dianggap sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami dan membosankan karena, matematika berisi konsep yang abstrak (Yang & Kaiser, 2023). Peran pendidik sebagai fasilitator sangat dibutuhkan untuk mengelola kelas dengan baik, salah satunya pendidik dituntut kreatif dan inovatif dalam menyampaikan konsep matematika dengan menggunakan media pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dengan itu konsep matematika dapat diterima peserta didik dengan mudah sehingga, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Bela et al., 2022; Khairiyah, 2019).

Analisis penggunaan media evaluasi ini dilaksanakan pada materi pembelajaran deret geometri. Materi ini termasuk ke dalam materi wajib yang diajarkan di kelas X SMA/MA semester ganjil. Materi ini merupakan salah satu materi yang memiliki bermacam-macam metode penyelesaian dan pada umumnya, soal-soal disajikan dalam bentuk masalah kontekstual sehingga, memerlukan kemampuan pemecahan permasalahan yang baik oleh karena itu, pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa agar penjelasan dapat dengan mudah dipahami dan tidak membosankan melalui penggunaan media pembelajaran (Damayanti & Kartini, 2022). Mempelajari deret geometri memiliki banyak manfaat diantaranya untuk (1) Menemukan konsep deret geometri melalui permasalahan yang diberikan, (2) Menentukan suku ke- $n$  dari sebuah deret geometri. (3) Memahami rumus jumlah suku ke- $n$  dan rasio dari deret geometri dan (4) Menentukan jumlah suku dari deret geometri tak hingga sehingga, menjadikan deret geometri sebagai salah satu materi matematika yang penting untuk dipelajari.

Pada kenyataannya, meskipun pendidik sudah berusaha sebaik mungkin menyampaikan konsep matematika, peserta didik kurang tertarik dan terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya inovasi penggunaan media pembelajaran mengakibatkan kejenuhan dalam pembelajaran matematika sehingga, kemampuan bernalar peserta didik kurang. Peserta didik masih mengalami kendala dalam aplikasi deret geometri diantaranya: (1) Kendala dalam mengumpulkan informasi, (2) Menyelesaikan soal cerita, sebagian peserta didik belum bisa berimajinasi merubah soal cerita menjadi model matematika, (3) Mengasosiasi atau menalar dalam menentukan banyaknya suku dan menentukan rumus deret yang digunakan dalam penyelesaian permasalahan (Fahlevi & Yuliani, 2021; Suliani, 2020).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi tingkat kesehatan fisik, kecerdasan, kemampuan peserta didik, motivasi, minat dan bakat peserta didik terhadap suatu pelajaran. Adapun Faktor eksternal meliputi kenyamanan lingkungan belajar, sarana prasarana pendukung, metode mengajar pendidik dan materi yang disampaikan, maupun media mengajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah masih kurangnya motivasi belajar peserta didik (Nababan, 2018; Hikmah & Saputra, 2022).

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan informasi dan membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan secara lebih efektif dan menarik. Dalam penelitian ini, media pembelajaran diartikan sebagai perantara yang digunakan guru

untuk membantu proses belajar, perantara dapat berupa media audio, visual, audio visual dan media digital seperti aplikasi (Murtado et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik ialah media evaluasi Quizizz, karena Quizizz merupakan media interaktif yang mudah diakses. Quizizz ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan materi yang dibuat sendiri oleh pendidik, tidak hanya itu, Quizizz juga dilengkapi dengan fitur seperti video pembelajaran, gambar maupun musik sehingga, tidak membuat tegang dan membosankan karena evaluasi soal di kemas menjadi permainan yang menarik. Selain itu, penggunaan Quizizz cukup mudah karena poin-poin dalam kuis yang sudah disusun bisa langsung diatur sesuai keinginan baik berupa gambar, background maupun opsi pilihan lainnya. Agar bisa diakses, kuis dibagikan menggunakan kode atau link kepada peserta didik. Kelebihan Quizizz yakni menyediakan data statistik hasil pengerjaan kuis peserta didik dan dapat dengan mudah diunduh dalam bentuk *spreadsheet Excel* (Al Mawaddah et al., 2021). Melalui media ini diharapkan peserta didik lebih mudah dalam memahami setiap soal yang disajikan dan menyelesaikannya dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Pemanfaatan media game Quizizz ini layak digunakan menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar (Hidayati & Aslam, 2021; Tiana et al., 2021).

Adapun penelitian relevan mengenai media evaluasi Quizizz dibahas oleh Sri Mulyati & Haniv Evendi (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. Kuis online Quizizz dapat digunakan untuk melihat sejauh mana peserta didik dalam belajar teorema Pythagoras. 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 63 dan siklus II sebesar 78 dan Peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan ketrampilan pendidik terhadap Quizizz untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran. Kekurangan pembelajaran menggunakan Quizizz adalah bergantung pada jaringan internet.

Hasil kegiatan belajar dikenal sebagai hasil belajar. Terkait dengan hasil belajar, tentu tidak bisa lepas dari suatu proses pembelajaran yang melibatkan berbagai komponen seperti materi pelajaran, sarana prasarana, juga lingkungan belajar. Dalam memadukan komponen-komponen tersebut supaya terjadi suatu perubahan pada diri peserta didik, baik perubahan dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor maka diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik juga sesuai dengan karakteristik materi yang akan disampaikan (Sudarsana, 2021).

Motivasi adalah dorongan atau kekuatan yang berasal dari diri sendiri, maupun dari pengaruh orang lain yang mendorong seseorang untuk bertindak, mencapai tujuan, atau melakukan aktivitas tertentu. Pada pembelajaran diperlukan adanya dorongan dari pendidik kepada peserta didik agar mereka tidak malas dan cepat merasa bosan pada saat belajar. Motivasi dalam pembelajaran akan berdampak positif terhadap sikap belajar peserta didik juga, dapat meningkatkan hasil belajar, akhirnya peserta didik menjadi giat belajar, tekun, ulet dan fokus dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan konsentrasi belajar peserta didik (Mutiarra et al., 2023; Pramesty & Pujiastut, 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, berkaitan dengan faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu motivasi belajar. Penyusun ingin

meneliti hasil belajar dan motivasi belajar berdasarkan penggunaan media evaluasi Quizizz pada materi deret geometri. Maka, penyusun tertarik untuk meneliti “Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Peserta didik Melalui Penggunaan Media Evaluasi Quizizz Dengan Metode Game Teaching”. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui apakah media evaluasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada materi deret geometri, (2) Untuk mengetahui apakah media evaluasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, (3) Untuk mengetahui apakah media evaluasi Quizizz dapat meningkatkan persentase hasil belajar peserta didik.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Satya et al., 2021), juga memberikan perbaikan secara langsung terhadap permasalahan yang terjadi pada salah satu kelas di SMA Negeri 2 Indramayu tahun pelajaran 2023/2024 di samping itu juga untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X-E7 yang berjumlah 27 peserta didik, keputusan peneliti untuk fokus pada kelas ini didasarkan pada observasi yang mengungkapkan bahwa kelas tersebut bersesuaian dengan materi yang akan diberikan yakni deret geometri selain itu, pada kelas tersebut pembelajaran masih bersifat konvensional belum memanfaatkan media pembelajaran. Variabel terikat yang diamati dalam penelitian ini ialah hasil belajar dan motivasi belajar sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini media evaluasi Quizizz.

Pelaksanaan penelitian terdiri dari 2 siklus yang bertahap. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap diantaranya: Perencanaan (planning) dimana pada tahap ini peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran kemudian divalidasi secara logika dengan tiga orang pengamat. Tahap selanjutnya pelaksanaan (action) pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menerapkan instrumen pembelajaran yang telah dibuat. Tahap selanjutnya ialah pengamatan (Observation) yang mana terdapat tiga orang pengamat yang mengevaluasi pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan instrumen penilaian. Kemudian tahap refleksi (reflection) pada tahap ini pengamat mendiskusikan kekurangan dan memberikan alternatif solusi untuk memperbaiki kegiatan siklus berikutnya. Dalam penelitian ini, untuk menganalisis data menggunakan *spreadsheet Ms. Excel*. Berikut daftar pelaksanaan Siklus I dan II.

**Tabel 1.** Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Tahapan	Prosedur Pelaksanaan
<b>Perencanaan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meninjau Kembali rancangan pembelajaran yang telah disiapkan untuk siklus I.</li> <li>b. Menyiapkan materi, link <i>Google Form</i> angket motivasi dan media evaluasi Quizizz.</li> </ul>
<b>Pelaksanaan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mempersiapkan kelas</li> <li>b. Guru beserta peserta didik memasuki kelas.</li> <li>c. Guru membuka pembelajaran, lalu menyapa peserta didik.</li> <li>d. Guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin doa sebelum pembelajaran di mulai.</li> <li>e. Guru mengkonfirmasi kehadiran peserta didik.</li> <li>f. Guru memberitahu materi yang akan disampaikan.</li> <li>g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi peserta didik berupa memberikan <i>reinsforment</i> verbal (pujian) dan hadiah bagi</li> </ul>

<b>Tahapan</b>	<b>Prosedur Pelaksanaan</b>
	kelompok terbaik.
	h. Guru memberitahu teknis penilaian.
	i. Guru mengulas kembali materi pra syarat yaitu materi Barisan Geometri.
	j. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas yaitu Deret Geometri
	k. Guru mengarahkan peserta didik untuk melihat dan mengarahkan sumber belajar, baik buku pegangan peserta didik, maupun media pembelajaran.
	l. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4 anak.
	m. Masing-masing kelompok mengerjakan Latihan soal yang terdapat dalam Lembar Kerja Peserta Didik.
	n. Guru mengamati dan memberi kesempatan bertanya saat proses diskusi kelompok berlangsung.
	o. Guru membimbing peserta didik atau kelompok yang merasa kesulitan dalam menyelesaikan LKPD.
	p. Guru bersifat ramah, terbuka dan menghargai pendapat peserta didik.
	q. Guru menerapkan <i>Ice breaking</i> disela-sela pembelajaran.
	r. Apabila terdapat proses jawaban yang berbeda, guru menjadi penengah dengan meluruskan penjelasan dari hasil penyelesaian soal tersebut.
	s. Guru dan peserta didik menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.
	t. Guru memberikan tes pemahaman (postest) di akhir pembelajaran melalui media evaluasi Quizizz secara individu.
	u. Guru menginformasikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya.
<b>Pengamatan</b>	a. Observer mengamati jalannya pembelajaran di kelas.
	b. Dalam setiap pengamatan guru mencatat permasalahan yang muncul dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran.
	c. Observer mengamati jalannya segala kegiatan yang dilakukan peserta didik dan membandingkan hasilnya dengan pelaksanaan siklus I.
	d. Observer mengamati hasil evaluasi pada masing-masing peserta didik tentang kemampuan penguasaan materi yang telah disampaikan terlebih dahulu.
<b>Refleksi</b>	a. Observer berkolaborasi untuk menganalisis hasil pengamatan, selanjutnya membuat refleksi dan membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan siklus II
	b. Observer mendiskusikan hasil analisis pada siklus II baik pada indikator motivasi belajar peserta didik maupun hasil evaluasi. Pada tahap ini ditekankan pada refleksi kegiatan hasil evaluasi menggunakan Quizizz untuk tiap-tiap individu.
	c. Observer membuat suatu perbaikan tindakan atau rancangan revisi berdasarkan hasil analisis pencapaian indikator tersebut.
	d. Secara kolaboratif anatar observer menganalisis pengamatan
	e. Observer membuat refleksi dan kesimpulan pelaksanaan siklus II.

**Tabel 2.** Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

<b>Tahapan</b>	<b>Prosedur Pelaksanaan</b>
<b>Perencanaan</b>	a. Meninjau Kembali rancangan pembelajaran yang telah disiapkan untuk siklus III dengan melakukan revisi sesuai hasil refleksi siklus II.

Tahapan	Prosedur Pelaksanaan
<b>Pelaksanaan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Penekanan pada perencanaan disini adalah pada penyelesaian masalah yang ditemukan pada siklus II</li> <li>c. Menyiapkan materi, link <i>Google Form</i> angket motivasi dan media evaluasi Quizizz.</li> <li>a. Guru mempersiapkan kelas</li> <li>b. Guru beserta peserta didik memasuki kelas.</li> <li>c. Guru membuka pembelajaran, lalu menyapa peserta didik.</li> <li>d. Guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin doa sebelum pembelajaran di mulai.</li> <li>e. Guru mengkonfirmasi kehadiran peserta didik.</li> <li>f. Guru memberitahu materi yang akan disampaikan.</li> <li>g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi peserta didik berupa memberikan <i>reinsforment</i> verbal (pujian) dan hadiah bagi kelompok terbaik.</li> <li>h. Guru memberitahu teknis penilaian.</li> <li>i. Guru mengulas kembali materi pra syarat yaitu materi Deret Geometri.</li> <li>j. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas yaitu Deret Geometri Tak Hingga.</li> <li>k. Guru mengarahkan peserta didik untuk melihat dan mengarahkan sumber belajar, baik buku pegangan peserta didik, maupun media pembelajaran.</li> <li>l. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4 anak.</li> <li>m. Masing-masing kelompok mengerjakan Latihan soal yang terdapat dalam Lembar Kerja Peserta Didik.</li> <li>n. Guru mengamati dan memberi kesempatan bertanya saat proses diskusi kelompok berlangsung.</li> <li>o. Guru membimbing peserta didik atau kelompok yang merasa kesulitan dalam menyelesaikan LKPD.</li> <li>p. Guru bersifat ramah, terbuka dan menghargai pendapat peserta didik.</li> <li>q. Guru menerapkan <i>Ice breaking</i> disela-sela pembelajaran.</li> <li>r. Apabila terdapat proses jawaban yang berbeda, guru menjadi penengah dengan meluruskan penjelasan dari hasil penyelesaian soal tersebut.</li> <li>s. Guru dan peserta didik menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>t. Guru memberikan tes pemahaman (postest) di akhir pembelajaran melalui media evaluasi Quizizz secara individu.</li> <li>u. Guru menginformasikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>
<b>Pengamatan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Observer mengamati jalannya pembelajaran di kelas.</li> <li>b. Dalam setiap pengamatan guru mencatat permasalahan yang muncul dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran.</li> <li>c. Observer mengamati jalannya segala kegiatan yang dilakukan peserta didik dan membandingkan hasilnya dengan pelaksanaan siklus I dan II.</li> <li>d. Observer mengamati hasil evaluasi pada masing-masing peserta didik tentang kemampuan penguasaan materi yang telah disampaikan terlebih dahulu.</li> </ul>
<b>Refleksi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Observer berkolaborasi untuk menganalisis hasil pengamatan, selanjutnya membuat refleksi dan membuat kesimpulan terhadap pelaksanaan siklus.</li> </ul>

Tahapan	Prosedur Pelaksanaan
	b. Observer mendiskusikan hasil analisis pada siklus III baik pada indikator motivasi belajar peserta didik maupun hasil evaluasi. Pada tahap ini ditekankan pada refleksi kegiatan hasil evaluasi menggunakan Quizizz untuk tiap-tiap individu. c. Observer membuat suatu perbaikan tindakan atau rancangan revisi berdasarkan hasil analisis pencapaian indikator tersebut. d. Secara kolaboratif antar observer menganalisis pengamatan e. Observer membuat refleksi dan kesimpulan pelaksanaan siklus III.

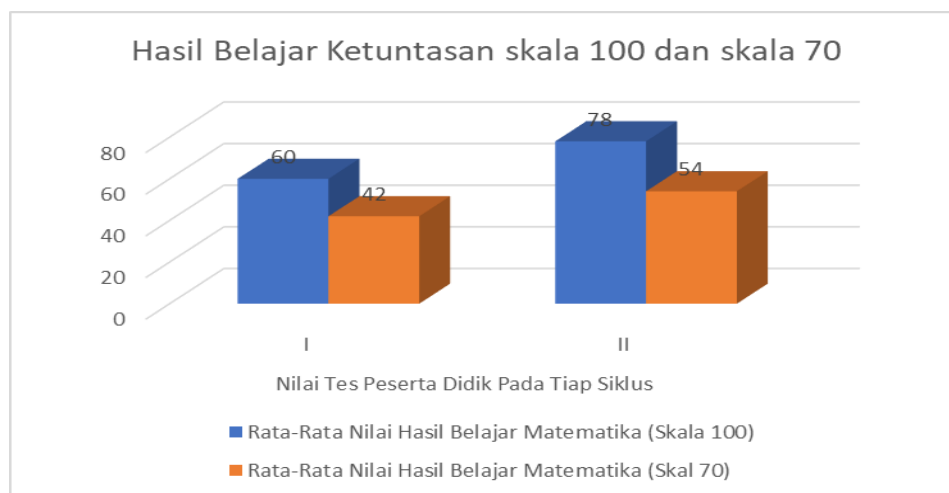
### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil Belajar

Hasil tes formatif yang diberikan pada setiap siklus digunakan untuk memperoleh hasil kognitif hasil belajar pada penelitian tindakan kelas. Hasil belajar peserta didik disajikan di bawah ini:

**Tabel 3.** Hasil Belajar Ketuntasan Skala 100 dan Skala 70

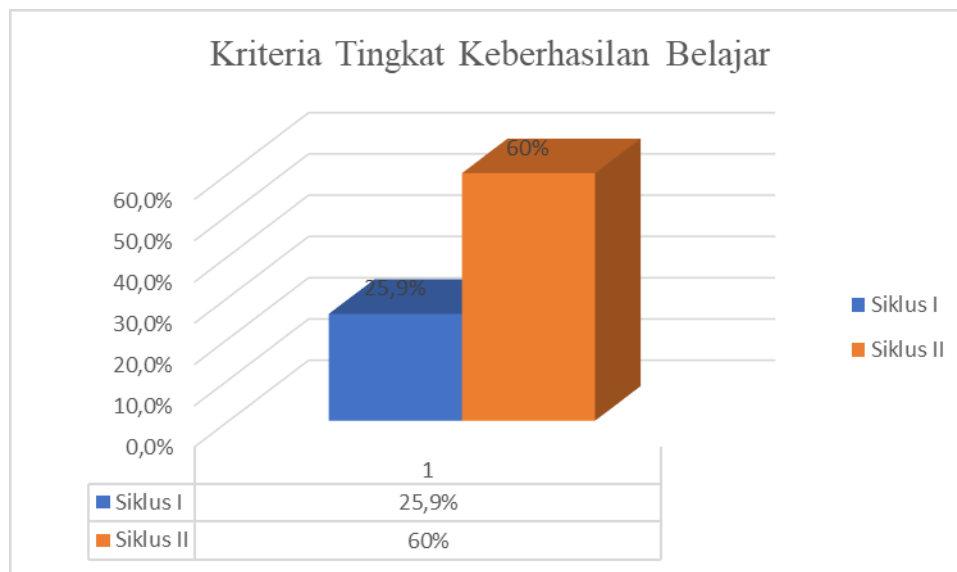
Keterangan	Nilai Tes Peserta Didik Pada Tiap Siklus	
	I	II
Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Matematika (Skala 100)	60	78
Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Matematika (Skal 70)	42	54



**Gambar 1.** Diagram hasil belajar ketuntasan skala 100 dan skala 70

**Tabel 4.** Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar

Keterangan	Nilai Tes Peserta Didik Pada Tiap Siklus	
	I	II
Jumlah	1621	1943
Jumlah peserta didik di atas KKM	7	15
Jumlah peserta didik seluruhnya	27	25
Persentase peserta didik yang nilainya di atas KKM	25,9%	60%



**Gambar 2.** Diagram Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar

Ketuntasan belajar yang disajikan dalam tabel memperlihatkan bahwa rata-rata Nilai Hasil Belajar Matematika (Skala 70) pada siklus I sebesar 42, sedangkan rata-rata Nilai Hasil Belajar Matematika (Skala 100) pada siklus I sebesar 60, dengan jumlah peserta didik yang tuntas belajar pada siklus I sebanyak 7 dari 27 peserta didik yang mengikuti tes pada siklus I. sementara itu, untuk presentase peserta didik yang tuntas belajarnya adalah 25,9%. Dari hasil tersebut kriteria tingkat keberhasilan belajar menurut kurikulum bahwa tindakan pada siklus I termasuk dalam kriteria sedang.

Rata-rata Nilai Hasil Belajar Matematika (Skala 70) pada siklus II sebesar 54, sedangkan rata-rata Nilai Hasil Belajar Matematika (Skala 100) pada siklus II sebesar 78, dengan jumlah peserta didik yang tuntas belajar pada siklus II sebanyak 15 dari 25 peserta didik yang mengikuti tes pada siklus II. Sementara itu, untuk presentase peserta didik yang tuntas belajarnya adalah 60%. Dari hasil tersebut kriteria tingkat keberhasilan belajar menurut kurikulum bahwa tindakan pada siklus II termasuk dalam kriteria tinggi

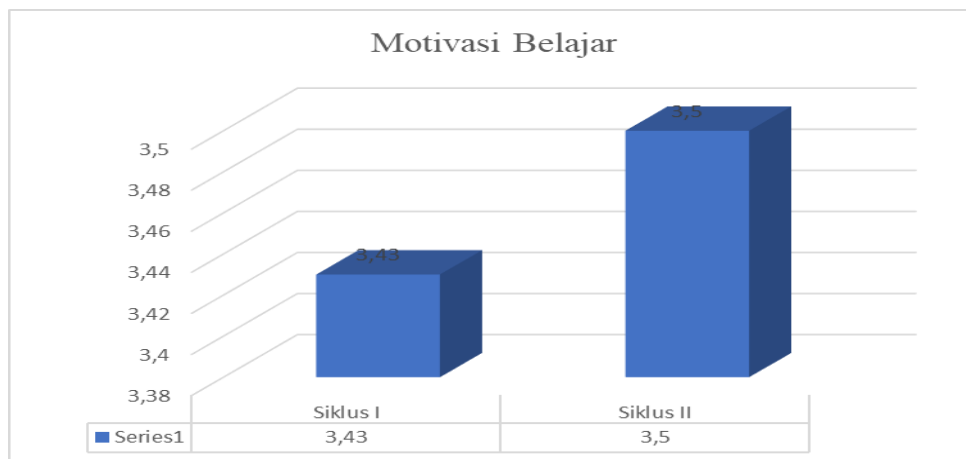
### 3.2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar diukur dengan skala Likert (1 s.d 5) dengan angket motivasi belajar peserta didik terdiri dari 10 pernyataan yang harus direspon oleh peserta didik sesudah menggunakan media evaluasi Quizizz, dengan menyajikan lima pilihan yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Kurang Setuju (KS) dan Tidak Setuju (TS). Dengan ketentuan bila lebih dari atau sama dengan 3,00 peserta didik dianggap memiliki motivasi Sangat Tinggi (ST) dan bila kurang dari 3,00 peserta didik dianggap memiliki motivasi Sangat Rendah (R) dengan target keberhasilan 63%. Motivasi belajar peserta didik disajikan di bawah ini:

**Tabel 5.** Motivasi Belajar

Keterangan	Hasil Angket Motivasi Belajar
Siklus I	3,43
Siklus II	3,50





**Gambar 3.** Diagram Motivasi Belajar

Dari hasil pengamatan terhadap peserta didik pada siklus I yang telah diberikan tindakan-tindakan pada instrumen motivasi belajar peserta didik, pada umumnya telah mencapai kategori memiliki motivasi belajar cukup baik, yaitu rata-rata  $3,43 > 3,00$  dari 27 peserta didik yang mengikuti pembelajaran pada siklus I, yang dinyatakan memiliki motivasi belajar rendah sebanyak 5 peserta didik dan yang memiliki motivasi belajar tinggi sebanyak 22 peserta didik atau 81%, karena target motivasi belajar 75% jadi pada siklus I sudah mencapai kategori motivasi belajar cukup tinggi.

Dari hasil pengamatan terhadap peserta didik pada siklus II yang telah diberikan tindakan-tindakan pada instrument motivasi belajar peserta didik, pada umumnya telah mencapai kategori memiliki motivasi belajar yang baik yaitu rata-rata  $3,50 > 3,00$  dari 25 peserta didik yang mengikuti pembelajaran pada siklus II, yang dinyatakan memiliki motivasi belajar rendah sebanyak 2 peserta didik dan yang memiliki motivasi belajar tinggi sebanyak 23 peserta didik atau 92%, karena target motivasi belajar 75% jadi, pada siklus II sudah mencapai kategori motivasi belajar tinggi.

Selain pengolahan data, pelaksanaan pembelajaran juga perlu adanya penilaian dan pengamatan. Pelaksanaan pembelajaran ini di amati oleh 3 observer. Pada tahap pelaksanaan terlihat dari hasil observasi yang dinilai oleh observer, aktifitas guru pada siklus I cukup mencapai hasil yang baik, hal tersebut dikarenakan peneliti belum menjalankan proses pembelajaran sesuai dengan Modul Ajar yang sudah dibuat, yang dimaksud yaitu urutan kegiatan pembelajaran belum sesuai dengan Modul Ajar namun, ada beberapa yang masih belum terpenuhi. Adapun masalah yang ditemukan oleh observer pada siklus I didapat:

**Tabel 6.** Hasil Observasi Siklus I oleh Observer I, II dan III

No.	Observer I	Observer II	Observer III
1.	Pengelolaan waktu (waktu mulai pukul 12.44) harusnya pukul 12.30	Volume dan intonasi suara guru dalam menyampaikan materi masih kurang	Penjelasan materi terlalu lama sehingga memakan waktu kegiatan selanjutnya
2.	Penjelasan materi terlalu lama		Pandangan mata hanya terfokus kepada peserta didik yang duduk di depan
3.	pelaksanaan pembelajaran kurang efektif		

Setelah data diperoleh dari hasil obsevasi pada tindakan siklus I, masalah-masalah yang menjadi kendala dalam pembelajaran perlu direfleksikan dengan bantuan observer untuk tindakan selanjutnya. Dari hasil refleksi yang dilakukan peneliti dan observer, maka upaya yang harus diperbaiki pada tindakan di siklus ke II adalah sebagai berikut.

**Tabel 7.** Hasil Refleksi Siklus I oleh Observer I, II dan III

No.	Observer I	Observer II	Observer III
1.	Guru merancang Modul Ajar untuk 75 menit	Dalam pembelajaran Guru harus berbicara dengan lantang dan jelas, harus percaya diri.	Peserta didik diberi video pembelajaran dari sumber Youtube untuk dipelajari sebelum KBM Guru harus memantau peserta didik agar tidak asik sendiri dan agar terlibat dalam pembelajaran
2.	Peserta didik diminta belajar sendiri di rumah sebelum kelas dimulai, guru memberikan referensi.		
3.	Guru mempelajari Modul Ajar dan membaca sekilas ketika pembelajaran		

Pada tahap pelaksanaan siklus II terlihat dari hasil observasi yang dinilai oleh observer, aktifitas guru pada siklus II terdapat peningkatan dan sudah mencapai hasil yang baik, hal tersebut dikarenakan tahap perkenalan atau adaptasi guru dan peserta didik melalui kegiatan diskusi pembelajaran sangat baik selain itu, peneliti sudah menjalankan proses pembelajaran sesuai dengan Modul Ajar yang sudah dibuat, yang dimaksud yaitu urutan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan Modul Ajar. Adapun masalah yang ditemukan oleh observer pada siklus II didapat:

**Tabel 8.** Hasil Observasi Siklus II oleh Observer I, II dan III

No	Observer I	Observer II	Observer III
1.	Penulisan himpunan $-1 < r < 1 = \{ \dots, -\frac{1}{2}, -\frac{1}{4}, \dots, 0, \frac{1}{2}, \dots \}$	Penguasaan kelas masih kurang ketika peserta didik sedang diskusi, karena masih ada yang ribut.	Pembelajaran terganggu karena adanya informasi untuk kegiatan kebersihan kelas.
2.	Konsentrasi peserta didik terpecah karena kegiatan kebersihan.	Pembelajaran sempat terganggu karena ada pengumuman lewat speaker kelas.	
3.	Saat Quizizz link/tampilan tidak ditampilkan.		

Aktivitas pada tindakan siklus II lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Walaupun ada hal-hal yang harus diperhatikan demi pembelajaran selanjutnya. Dari hasil refleksi yang dilakukan peneliti dan observer, maka upaya yang harus diperbaiki pada tindakan di siklus ke II adalah sebagai berikut:

**Tabel 9.** Hasil Refleksi Siklus II Oleh Observer I, II dan III

No.	Observer I	Observer II	Observer III
1.	Belajar lagi penulisan himpunan	Guru sebaiknya tidak fokus ke satu kelompok saja.	Guru harus kembalikan fokus peserta didik dengan cara ice breaking dan mengelola kelas agar tenang untuk melanjutkan pembelajaran.
2.	Diadakan ice breaking agar peserta didik konsentrasi lagi.	Hal ini biasa terjadi guru harus bisa mengkondisikan kelas.	
3.	Laptop harus mendukung kegiatan siklus.		

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data ditemukan hasil sebagai berikut: (1) Penggunaan media evaluasi Quizizz pada siklus I diawali pembelajaran dengan indikator menjelaskan dan menentukan deret geometri, observer mencatat bahwa masih terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki pada siklus-siklus berikutnya. Pada siklus I tidak semua anggota kelompok memahami tiap soal yang terdapat dalam LKPD dengan cepat karena kategori soal terdapat dalam kognitif C4 sehingga, banyak yang bertanya kepada guru dan ada beberapa kelompok yang tidak menyelesaikan soal dalam LKPD, selain itu permasalahan yang ditemui pada siklus I tidak semua soal dalam LKPD dipresentasikan oleh perwakilan kelompok, dikarenakan keterbatasan waktu, Guru terlalu lama dalam menyampaikan materi sehingga menyita waktu untuk kegiatan mengembangkan dan menyajikan hasil karya (profil pacasila bernalar kritis), materi yang disampaikan pada siklus I terlalu padat, dan guru mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik hanya menerima materi dan sesekali ada yang bertanya, pandangan Guru masih berpusat kepada peserta didik yang di depan artinya pengelolaan kelas belum maksimal. Berdasarkan hasil observasi pada tindakan siklus I, terlihat bahwa pelaksanaan tindakan sudah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan akan tetapi belum optimal dan masih harus diperbaiki pada siklus II. Dari jumlah 27 peserta didik, sebanyak 7 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dengan presentase peserta didik yang tuntas belajarnya adalah 25,9% sedangkan rata-rata kelas 60 atau di bawah KKM yaitu 75, dengan motivasi peserta didik yaitu sebesar 81% dari target 75%. (2) Penggunaan media evaluasi Quizizz pada siklus II dan diawali pembelajaran dengan indikator menjelaskan dan menentukan deret geometri tak hingga. Observer mencatat bahwa sudah terdapat perbaikan-perbaikan yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik, dimana Guru telah mampu melakukan perbaikan dari beberapa kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. berkaitan dengan hal tersebut, Guru sudah mampu mengorganisasikan peserta didik dengan baik, dapat mengatur waktu dengan baik, dapat mengelola kelas dengan baik dan dapat memberi kesempatan peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran karena, sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, Guru memberikan video referensi materi yang akan disampaikan agar peserta didik dapat memahami materi terlebih dahulu. Sehingga materi yang disampaikan Guru tampak padat, jelas, terstruktur, sistematis dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil observasi terhadap Guru dan peserta didik selama pelaksanaan tindakan siklus II, terlihat bahwa pelaksanaan tindakan sudah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan. Media evaluasi Quizizz pada siklus II dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata

nilai tes peserta didik pada siklus II sebesar 78 dan sudah di atas KKM yaitu 75. Sebanyak 15 dari 25 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus II dengan presentase peserta didik yang tuntas belajarnya adalah 60%. Dengan motivasi peserta didik yaitu sebesar 92% dari target 75%.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil pengolahan data selama penelitian yang meliputi analisis data untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dan analisis observasi untuk mengetahui motivasi peserta didik maka, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Penggunaan media evaluasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik melalui tes pada setiap akhir siklus (posttest). Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus I sebesar 60 sedangkan hasil siklus II sebesar 78. (2) Sementara itu, penggunaan media evaluasi Quizizz dapat meningkatkan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik. Siklus I sebanyak 7 dari 27 peserta didik yang tuntas belajar atau 25,9% dengan kriteria ketuntasan sedang, sedangkan siklus II sebanyak 15 dari 25 peserta didik yang tuntas belajar atau 60% dengan kriteria ketuntasan tinggi. (3) Penggunaan media evaluasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil observasi guru dan observasi peserta didik, untuk observasi peserta didik mengalami peningkatan yaitu dari 27 peserta didik yang mengikuti pembelajaran pada siklus I, yang dinyatakan memiliki motivasi rendah sebanyak 5 peserta didik dan yang memiliki motivasi belajar tinggi sebanyak 22 peserta didik atau 81%, karena target motivasi belajar 75% jadi pada siklus I sudah mencapai kategori motivasi belajar cukup baik. Sedangkan pada siklus II dari 25 peserta didik yang mengikuti pembelajaran, yang dinyatakan memiliki motivasi belajar rendah sebanyak 2 peserta didik dan yang memiliki motivasi belajar tinggi sebanyak 23 peserta didik atau 92%, karena target motivasi belajar 75% jadi, pada siklus II sudah mencapai kategori motivasi belajar tinggi.

#### **5. Ucapan Terima Kasih**

Penulis banyak mendapat bimbingan, pengarahan, bantuan, dan motivasi dari berbagai pihak yang sangat membantu dalam penyusunan jurnal PTK ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Kasum dan Tarminih, selaku orang tua.
2. Uju Darmanto, S. Pd., selaku guru pembimbing (pamong) PPL di SMA Negeri 2 Indramayu, dan selaku observer pada penelitian ini.
3. Luthfiyati Nurafifah, S. Pd., M. Si., selaku dosen pembimbing lapangan (DPL) dan selaku observer pada penelitian ini.
4. Hj. Tatun Apliah, S.Pd., M.Pd., selaku guru matematika SMA Negeri 2 Indramayu, dan selaku observer pada penelitian ini.
5. Sugeng Prayitno, S.Pd., M. Pd., selaku kepala SMA Negeri 2 Indramayu

#### **6. Daftar Pustaka**

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Anugrahana, A. (2019). *Pengembangan Modul Sempoa Sebagai Alternatif Dalam Mata Kuliah Inovatif Matematika*. 03(02), 462–470.

- Bela, M. E., Bhoke, W., Bara, F. E., Rawa, N. R., Carmelita, M., Wangge, T., Wewe, M., Agustinus, B., Wewu, D., Sare, B., & Dhajo, K. K. (2022). *PENDAMPINGAN BELAJAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR BERBASIS TODABELU Program Studi Pendidikan Matematika melaksanakan program bimbingan belajar di Sekolah Dasar berbasis pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik di masa. 3*(April), 12–22.
- Damayanti, N., & Kartini, K. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA pada Materi Barisan dan Deret Geometri. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *11*(1), 107–118. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1162>
- Fahlevi, R., & Yuliani, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa Sma Pada Materi Barisan Dan Deret Geometri. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, *4*(5), 1191–1204. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi[1] I. D. Hidayati, “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa,” vol. 4, no. 2, pp. 251–257, 2021.si Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *4*(2), 251–257.
- Ismunandar, D., Royadi, R., Nandang, N., & Aziz, K. (2020). *Pendampingan Belajar Matematika Pada Materi Pecahan di Desa Lajer Kecamatan Tukdana Kabupaten Indramayu*. *2*, 45–56.
- Khairiyah, U. (2019). *Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD / MI Lamongan*. *5*(2), 197–204.
- Maksimilianus, Y., Nesi, D., Kusairi, S., Wifqotu, A., & Nafisah, L. (2022). *Analysis of student perceptions of problem-solving learning and peer assessment*. *6*(1), 73–85.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, *6*(1), 35–47. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2911>
- Mutiara, T., Safrizal, S., & Yulnetri, Y. (2023). *Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Andaleh Baruh Bukit Factors Causing Low Motivation to Learn Mathematics Grade IV Students State Elementary School 12 Andaleh Baruh Bukit*. *3*(2), 96–105.
- Nababan, S. A. (2018). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Melalui Implementasi CTL (Contextual Teaching and Learning) berbantuan Alat Peraga. *MAJU*, *5*(2), 130–141.
- Hikmah, S. N., & Saputra, V. H. (2022). Studi Pendahuluan Hubungan Korelasi Motivasi Belajar Dan Pemahaman Matematis Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, *3*(1), 7-11.

- Pramesty, D. A., & Pujiastut, H. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 247–255. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1959>
- Satya, U., Indonesia, N., Terbit, F., Redaksi, D., Chafid, N., & Bestari, M. (2021). *sinergi*. 3(1).
- Sudarsana, I. K. G. (2021). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe stad untuk meningkatkan hasil belajar matematika. 2, 176–186. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781885>
- Suliani, M. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 92. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.3143>
- Tiana, A., Sagita Krissandi, A. D., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. 2(6), 6.
- Yang, X., & Kaiser, G. (2023). The impact of mathematics teachers ' professional competence on instructional quality and students ' mathematics learning outcomes. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 48, 101225. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2022.101225>