



## Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dengan Game Interaktif *QuizWhizzer*

Ardila<sup>1\*</sup>, Pinkan Amita Tri Prasasti<sup>2</sup>, Ritha Hima Watie<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Madiun, Indonesia

<sup>3</sup>SD Negeri Munggut 03, Indonesia

Alamat: Jl. Setia Budi No.85 Madiun, Jawa Timur, Indonesia

\*Korespondensi penulis: [dilaardila615@gmail.com](mailto:dilaardila615@gmail.com)

**Abstract.** *Learning mathematics is considered boring, challenging and only focuses on formulas and practice questions. The low motivation to learn from students in mathematics lessons is the basis for conducting this Kleas Action Research (PTK). The aim of this PTK is to use the interactive game QuizWhizzer to increase motivation to learn mathematics. From the research results of the implementation of the QuizWhizzer game, data was obtained that the pre-cycle stage got a percentage of 53.3% in the low category, in the first cycle stage it got a percentage of 69.5% which was categorized as medium, in the second cycle it got a percentage of 89.3% which was considered high. Thus, the QuizzWhizzer game can help students motivate themselves to learn mathematics.*

**Keywords:** *Mathematics, Motivation to learn, QuizWhizzer.*

**Abstrak.** Pembelajaran matematika dianggap membosankan, menantang dan hanya terfokus pada rumus dan latihan soal saja. Rendahnya motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika menjadi landasan dilakukannya Penelitian Tindakan Kleas (PTK) ini. Tujuan PTK ini adalah memanfaatkan permainan interaktif QuizWhizzer untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. Dari hasil penelitian pengimplemntasian game QuizWhizzer memperoleh data bahwa tahap prasiklus mendapatkan presentase 53,3 % dengan kategori rendah, pada tahap siklus I mendapatkan presentase 69,5 % yang dikategorikan sedang, pada siklus II memperoleh presentase 89,3 % yang dikategorikan tinggi. Dengan demikian, game QuizzWhizzer dapat membantu siswa dalam memotivasi dirinya untuk belajar matematika.

**Kata kunci:** Matematika, Motivasi belajar, *QuizWhizzer*.

### 1. LATAR BELAKANG

Matematika merupakan pengetahuan dasar yang sangat penting untuk siswa yang akan menunjang keberhasilannya baik dalam kehidupan sehari-ari maupun dalam bidang pendidikan. Sejalan dengn (Tampubolon et al., 2019), mengatakan bahwa manusia membutuhkan matematika sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, maka matematika adalah kunci dalam belajar. Tujuan dari kelas matematika tampaknya adalah bahwa salah satu bakat utama yang perlu dimiliki dan dikuasai siswa adalah kemampuan untuk memahami konsep (Rohman, Syaifudin, 2021). Jadi, mata pelajaran matematika sangat penting diterapkan di semua jenjang sekolah dimulai dari sekolah dasar hingga jenjang sekolah yang tinggi. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila kegiatan belajar mengajar dapat dipahami oleh siswa.

Pada kegiatan belajar motivasi siswa sangat mempengaruhi tingkat keberhasilan. Motivasi adalah proses yang menanamkan semangat, tujuan, dan ketekunan pada perilaku (Zainal, 2022). Proses belajar mengajar dikelas akan berhasil apabila peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Selain mengarahkan siswa menuju tujuan pembelajaran, tanggung jawab guru juga mencakup bertindak sebagai fasilitator, mediator, dan motivator. Artinya, administrasi dan pengajaran dikelas harus dimodifikasi untuk memenuhi tuntutan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi guna memenuhi tantangan pendidikan di revolusi industry 4.0. Sejalan dengan (Lailan, 2024) mengatakan bahwa, keberadaan teknologi kini dipandang penting bagi keberadaan manusia karena memudahkan berbagai tugas baik di tempat kerja maupun di ruang kelas. Dengan menggunakan teknologi seorang guru akan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa agar tercipta pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Munggut 03 ditemukan permasalahan yaitu rendahnya motivasi siswa untuk belajar matematika yang di pengaruhi oleh pembelajaran yang hanya terfokus pada rumus dan latihan soal. Sebelum pembelajaran dimulai peserta didik sudah merasakan bosan ketika akan belajar matematika, sehingga siswa data proses pembelajaran sulit untuk berkonsentrasi. Siswa kurang tertarik terhadap mata pelajaran matematika salah satunya teknik dalam pembelajaran yang kurang bervariasi. Permasalahan ini menunjukkan bahwa para pendidik kurang memanfaatkan kemajuan teknologi secara efektif. Sejalan dengan (Sugiyanti, 2018), menegaskan bahwa pendidik inovatif diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam hal ini, agar dapat menginspirasi siswa untuk belajar, pendidik harus merencanakan pembelajaran secara kreatif dan bervariasi . Salah satunya pembelajaran yang menggunakan game Quizwhizzer, yang dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan. Sejalan dengan (Faijah et al., 2022) bahwa Quizwhizzer ini cocok digunakan dalam pembelajaran matematika karena membuat pembelajaran tidak membosankan dan terdapat banyak permainan. Menurut (Iskandar et al., 2023) guru memanfaatkan QuizWhizzer, alat pembelajaran online, untuk membuat pertanyaan penilaian interaktif untuk siswanya.

Beberapa peneliti menggunakan teknologi berbasis QuizWhizzer pernah dilakukan oleh (Alfianistiawati et al., 2022) yang menyimpulkan bahwa media QuizWhizzer dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Uliana Hidayatika & Didah Nurhamidah, 2024) dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa media permainan interaktif digital yaitu QuizWhizzer adalah media evaluasi yang inovatif dan menarik perhatian siswa.

Sesuai definisi sebelumnya, penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dengan Game Interaktif QuizWhizzer”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memotivasi siswa kelas IV Sekolah Dasar untuk belajar lebih banyak.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. PTK adalah jenis kegiatan penelitian yang dilakukan di ruang kelas dengan tujuan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pengajar dalam pembelajaran siswanya, meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran, dan bereksperimen dengan strategi pembelajaran baru (O’Collins & Farrugia, 2003). Subjek penelitian ini sebanyak 15 siswa kelas VI SDN Munggut 03 Madiun. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli sampai Agustus 2024. Motivasi belajar siswa menjadi objek dalam penelitian ini.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebelum, saat, dan setelah siklus 1 dan 2 menunjukkan bahwa keinginan belajar siswa mengalami peningkatan. Penggunaan permainan QuizWhizzer diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar. Menurut (Murtiana et al., 2020), tabel 1 menampilkan kriteria motivasi belajar siswa.

**Tabel 1. Kriteria Motivasi Belajar Siswa**

Nilai	Kriteria
21 – 40	Sangat rendah
41 – 60	Rendah
61 – 80	Sedang
81 – 100	Tinggi

### Prasiklus

Kegiatan prasiklus merupakan kegiatan awal yang dilakukan sebelum mengimplementasikan game QuizWhizzer pada pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar. Sebelum memberikan tindakan apa pun, peneliti mengamati kegiatan ini untuk memastikan motivasi belajar siswa. selain mencatat, peneliti meminta siswa untuk menunjukkan mengapa ingin belajar melalui angket.

## Siklus 1

Pada siklus 1 peneliti membuat rancangan pembelajaran dengan menerapkan game interkatif QuizWhizzer, mengimplementasikan siklus 1 dengan menyesuaikan rancangan yang telah dirancang sebelumnya, peneliti mengamati kegiatan belajar dan meminta siswa mengisi angket motivasi belajar, dan pertimbangan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari game QuizWhizzer. Permasalahan dialami pada siklus 1 ini yaitu siswa berebut dalam menggunakan laptop ketika bermain game QuizWhizzer dan kurangnya waktu. Peneliti memperbaiki permasalahan ini pada tahap selanjutnya.

## Siklus 2

Pada kegiatan siklus 2, peneliti menelaah dan memperbaiki hasil reflksi pada siklus sebelumnya yaitu menambah kesepakatan dalam melaksanakan permainan dan kesepakatan waktu. Dalam siklus ini sudah terlihat bahwa game QuizWhizzer sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa, hal tersebut ditandai dengan tercapainya keberhasilan belajar dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar dikelas. Permasalahan yang dialami pada siklus 2 sudah dapat diatasi sehingga pada siklus 2 ini tidak terdapat kendala. Tabel 2 menampilkan temuan angket kegiatan prasiklus, siklus 1 dan 2.

**Tabel 2. Presentase prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 motivasi belajar siswa**

Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
53,3 %	69,5 %	89,3
Rendah	Sedang	Tinggi

Temuan angket motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan permainan QuizWhizzer prasiklus ditampilkan pada tabel diatas, dan siperoleh presentase 53,3 % dengan kategori rendah, pada kegiatan siklus 1 mendapatkan presentase 69,5 % dengan kategori sedang, sedangkan pada siklus 2 mendapatkan presentase 89,3 % dengan kategori tinggi. Dari data yang diperoleh motivasi belajar siswa menggunakan game QuizWhizzer menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus.

Pada awalnya, matematika dianggap salah satu mata pelajaran yang membosankan, sulit, hanya terfokus pada rumus dan latihan soal. Namun dengan QuizWhizzer, pembelajaran menjadi lebih relevan dan anak-anak teninspirasi untuk belajar.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Temuan penelitian menunjukkan dengan mempraktekan game QuizWhizzer dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. peningkatan dapat terlihat berdasarkan tahap prasiklus, siklus I dan siklus II. Tahap prasiklus mendapatkan presentase 53,3 % dengan kategori rendah, pada tahap siklus I mendapatkan presentase 69,5 % yang dikategorikan sedang, pada siklus II memperoleh presentase 89,3 % yang dikategorikan tinggi. Dengan demikian, game QuizzWhizzer dapat membantu siswa dalam memotivasi dirinya untuk belajar matematika.

#### DAFTAR REFERENSI

- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi QuizWhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. (2022). Efektivitas penggunaan game edukasi QuizWhizzer untuk meningkatkan pemahaman konsep teorema Pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Lailan, A. (2024). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Murtiana, Y., Sulistyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar pembelajaran tematik menggunakan model problem based learning pada kelas IV SD Negeri Margomulyo 1. *Epirins*, 1528.
- O'Collins, G., & Farrugia, M. (2003). *Catholicism: The story of Catholic Christianity* (Vol. VI, Issue 1). <https://doi.org/10.1093/0199259941.001.0001>
- Rohman, Syaifudin, N. A. (2021). *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 5, 165–173.
- Sugiyanti, S. (2018). Peningkatan hasil belajar membuat skets grafik fungsi aljabar sederhana pada sistem koordinat Kartesius melalui metode cooperative learning jigsaw pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 6 Sukoharjo semester I tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(1), 175–186. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.195>
- Tampubolon, J., Atiqah, N., & Panjaitan, U. I. (2019). Pentingnya konsep dasar matematika pada kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. *Program Studi Matematika Universitas Negeri Medan*, 2(3), 1–10. <https://osf.io/zd8n7/download>
- Uliana Hidayatika, & Nurhamidah, D. (2024). QuizWhizzer as an innovative evaluation learning media Bahasa Indonesia. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 79–90. <https://doi.org/10.21009/aksis.080106>

Zainal, H. (2022). Upaya peningkatan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 97–101.