

PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP N 13 MERANGIN

Ana Mulisoh¹, Muhammad Jainuri², Hidayati Rais³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan matematika, FKIP, Universitas Merangin

Corresponding e-mail: jainurimuhammad729@gmail.com

Abstract

Less active learning activities, low learning motivation, and the learning outcomes in mathematics of the students at SMP N 13 Merangin are the driving forces behind this study. The goal of this project is to use the Quizizz app to create an Android-based learning game with useful, practical, and efficient features. This study employs the ADDIE development model in conjunction with the Research and Development (R&D) method. Five validators—material experts, linguists, media experts, and practitioners—performed the validity test. The Android-based math learning game's validation results show a very valid category with an average overall validation score of 4.69. Practicality is assessed by a practicality questionnaire, an average score of 4.38% with a practical category, the results of the interview also show the practical category. Product effectiveness is obtained from learning activities with a percentage of 75.44% with an effective category, learning outcomes are obtained on average with a percentage of 83.00% with an effective category, and learning motivation is obtained with a percentage of 81.25% indicating an effective category. This demonstrates that this media is engaging, easy to use, and helps students learn more actively, improving learning outcomes and increasing motivation. Based on the research above, it can be concluded that the Android-based learning game developed using the Quizizz application is highly valid, practical, and effective. Furthermore, this learning game can be an alternative digital-based teaching material for educators in mathematics learning.

Keywords: Game, learning, Android, Quizizz, Learning motivation

PENDAHULUAN

Memasuki Era digital seperti saat ini, dunia teknologi berkembang sangat cepat. Sejalan dengan keadaan yang sekarang ini dalam bidang pendidikan juga membutuhkan peningkatan media pembelajaran sebagai penunjang efisiensi pembelajaran didalam kelas (Mulyani & Hafiza, 2021). Siswa menghadapi berbagai kendala lain selain pesatnya penggunaan dan kemajuan teknologi. Menurut Suraji (2018), memahami suatu konsep merupakan salah satu tantangan paling umum yang dihadapi siswa saat belajar. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran, pendidik masih menggunakan metode sederhana yang menggunakan buku

rujukan dan papan tulis, yang mana kurang efektif dalam menghadapi perubahan proses pembelajaran dari tahun ke tahun. Matematika memegang peranan penting dalam pengembangan ilmu-ilmu lain termasuk pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Damarjati and Miatun 2021:113).

Pada penelitian terdahulu terdapat bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (Rusman 2016:78) Menyatakan bahwa motivasi belajar siswa secara daring/online sebelum menggunakan media Quizizz (Wayground) dalam kategori rendah. Kemudian, setelah menggunakan media Quizizz (Wayground) dalam pembelajaran daring/online terjadi

peningkatan motivasi belajar yang cukup signifikan. Selain itu, (Natalia 2024:577) Menyatakan ada peningkatan pemahaman materi siswa yang signifikan setelah siswa menggunakan media pembelajaran *Quizizz* (*Wayground*) dan tanpa menggunakan media. Berdasarkan hasil penghitungan uji peningkatan rata-rata (*N-Gain*) *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata *N-Gain* sebesar $72,8875 > 0,7$, sehingga kategori yang diperoleh yaitu tinggi. Sedangkan nilai *N-Gain* score persen adalah 72,89 yang pada tabel persentase termasuk efektif. Dan menurut Aini (2019:2). Penelitian ini membuktikan bahwa *Quizizz* (*Wayground*) dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu, penelitian ini terletak pada platform berbasis *Android*. Penelitian sebelumnya mayoritas dilakukan dalam konteks pembelajaran daring berbasis web atau komputer. Sedangkan pada penelitian yang berjudul game pembelajaran matematika berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Quizizz* (*Wayground*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menawarkan aksesibilitas yang lebih luas melalui *Android*, mengikuti tren penggunaan gawai oleh siswa saat ini.

Melalui observasi di SMPN 13 Merangin, proses pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah, tanya jawab, dan kurangnya bahan ajar yang inovatif dan menarik. Akibatnya, aktivitas belajar hanya mencapai 31,60% yang berada pada kategori kurang aktif, ketuntasan klasikal 10%, masih jauh di bawah target sekolah sebesar 65%, dan motivasi belajar terletak antar Q1 (1.522,5) dan Me (2.175) yang merupakan batas pada kategori kurang.

Melihat kondisi tersebut, peneliti berpendapat bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah terbatasnya bahan ajar kontekstual yang mampu

mendorong peserta didik aktif berpikir dan memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Quizizz* (*waygroynd*) pada materi bentuk aljabar untuk siswa kelas VIII SMPN 13 Merangin. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan aktivitas, hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik, dan menjadi alternatif untuk pendidik dalam melaksanakan pembelajaran matematika yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum.

METODE PENELITIAN

Pendekatan *Research and Development* (R&D) digunakan dalam penelitian ini. *Research and Development* (R&D) didefinisikan oleh Sudaryono (2016:15) sebagai proses menciptakan produk dan mengevaluasi efektivitasnya. *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE) adalah model lima tahap yang juga digunakan dalam penelitian ini.

Pada tahap *Analyze*, Melalui observasi langsung di kelas, wawancara siswa dan guru mata pelajaran, serta pembagian kuesioner motivasi belajar kepada siswa, peneliti berhasil mengidentifikasi kebutuhan belajar. Di SMPN 13 Merangin, pembelajaran matematika sebagian besar masih berupa buku teks dan ceramah; sumber belajar yang menarik dan menghibur belum diterapkan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk menyelesaikan permasalahan di sekolah tersebut.

Tahap *Design* dilakukan pada penyusunan rancangan awal produk yang menyesuaikan kebutuhan dan karakter peserta didik. Rancangan ini meliputi penentuan tujuan pembelajaran berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Kurikulum Merdeka, penyusunan

struktur game, dan integrasi langkah-langkah menggunakan aplikasi Quizizz. Game pembelajaran berbentuk materi dan quis dikembangkan berbasis *Android* menggunakan aplikasi Quizizz agar mudah digunakan, Dimana saja dan kapan saja, dan sesuai dengan karakteristik bahan ajar yang praktis.

Tahap *Development* mencakup proses pembuatan produk awal dan validasi oleh validator. Setiap validator menilai aspek isi, kebahasaan, tampilan, dan kesesuaian dengan prinsip STAD. Validitas produk ditentukan dengan menghitung hasil penilaian validator, dan revisi produk didasarkan pada umpan balik. Sebelum permainan pembelajaran siap untuk uji lapangan, langkah ini memastikan bahwa permainan tersebut memenuhi persyaratan konten dan presentasi.

Tahap selanjutnya yaitu *Implementation*, Setelah game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi Quizizz dinyatakan valid, tahap sberikutnya adalah tahap uji coba dilapangan dengan uji praktikalitas. Menguji cobakan game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan Quizizz pada siswa kelas VIII SMPN 13 Merangin.

Setelah game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi Quizizz diimplementasikan, langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi. Pada fase evaluasi, akan dilaksanakan uji efektivitas dengan mencoba game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi Quizizz untuk materi bentuk aljabar dikelas VIII SMPN 13 Merangin. Dalam pengujian efektivitas alat yang digunakan adalah lembar observasi kegiatan belajar peserta didik, lembar soal tes, dan angket motivasi belajar untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah menggunakan game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi Quizizz. game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan Quizizz yang telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif dapat dibagikan kepada peserta didik dan guru

matematika sebagai media tambahan dalam belajar matematika di kelas.

Analisis validasi dilakukan melalui cara yang diungkapkan Mulyardi (dalam Suriani & Devith, 2021:77-78) :

$$R = \frac{\sum_{i=1}^n V_i}{n}$$

Keterangan:

R = rerata hasil penilaian dari validator

v_i = skor hasil penilaian validator ke-i

n = banyaknya validator

Dengan kriteria sebagai berikut.

Rata-rata	Kategori
$R > 3,20$	Sangat Valid
$2,41 - 3,20$	Valid
$1,61 - 2,40$	Cukup Valid
$0,81 - 1,60$	Kurang Valid
$R < 0,80$	Tidak Valid

Analisis praktikalitas dibagi menjadi dua yaitu angket praktikalitas dan wawancara.

Untuk angket praktikalitas menggunakan rumus yang diambil dari (Yanto 2019:79) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Nilai persen yang dicari

f = skor yang diperoleh

n = skor maksimum

Dengan kriteria sebagai berikut.

Interval	Kategori
$0 \% \leq X \leq 20 \%$	Tidak Praktis
$20 \% \leq X \leq 40 \%$	Kurang Praktis
$40 \% \leq X \leq 60 \%$	Cukup Praktis
$60 \% \leq X \leq 80 \%$	Praktis
$80 \% \leq X \leq 100\%$	Sangat Praktis

Menggunakan teknik deskriptif, yang melibatkan pemrosesan data yang dijelaskan secara lisan, hasil wawancara dianalisis.

Analisis keefektifan game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan Quizizz ada tiga, sebagai berikut.

a. Aktivitas peserta didik

Analisis terhadap aktivitas peserta didik menggunakan cara yang dijelaskan oleh Trianto (dalam Nurpratiwi, dkk, 2015:4) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan

P = Persentase ketuntasan

F = Frekuensi aktivitas

N = Jumlah seluruh siswa

Dengan menggunakan kriteria sebagai berikut.

Rentang Skor	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat aktif
61 % - 80 %	Aktif
41 % - 60 %	Cukup aktif
21 % - 40 %	Kurang aktif
0 % - 20 %	Tidak aktif

b. Hasil belajar peserta didik

Analisis hasil belajar peserta didik dilakukan dengan cara yang diungkapkan Kholisah, S, Qodar, A, & Susanto, H (2024) sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

S = Nilai persen yang dicari

R = Jumlah peserta didik yang mendapat nilai ≥ 65

N = Jumlah seluruh skor

Dengan kriteria sebagai berikut.

Tingkat Pencapaian	Keterangan
90 % - 100 %	Sangat efektif
75 % - 89 %	Efektif
65 % - 74 %	Kurang efektif
55 % - 64 %	Tidak efektif
0 % - 54 %	Sangat tidak efektif

c. Angket motivasi belajar

Analisis angket motivasi belajar peserta didik dilakukan dengan cara yang diungkapkan oleh Kholisah, S, Qodar, A, & Susanto, H (2024) berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan

P = Persentase ketuntasan

F = Frekuensi aktivitas

N = Jumlah seluruh siswa

Dengan kriteria sebagai berikut.

Tingkat Pencapaian	Keterangan
90 % - 100 %	Sangat efektif
75 % - 89 %	Efektif
65 % - 74 %	Kurang efektif
55 % - 64 %	Tidak efektif
0 % - 54 %	Sangat tidak efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *Analyze* dibagi menjadi lima bagian yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis *Riview Literatur*, dan analisis media dan teknologi.

Untuk mengetahui adanya kesenjangan antara keadaan ideal dan keadaan nyata dalam proses pembelajaran matematika di SMPN 13 Merangin maka dilakukan analisis kebutuhan. Dari analisis kebutuhan, diketahui bahwa pendidik masih masih bergantung pada buku ajar kemendikbud dengan metode ceramah, sehingga diperlukan game pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, praktis, dan menarik seperti game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Quizizz*. Dari segi peserta didik, terdapat rendahnya motivasi dan keterbatasan sumber belajar yang menunjukkan perlunya bahan ajar yang lebih menarik serta mendorong berpikir kritis dan kreatif. Maka dikembangkanlah game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Quizizz* disekolah tersebut.

Untuk memastikan bahwa pembelajaran yang dihasilkan sejalan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan indikator pembelajaran yang relevan dengan Kurikulum Merdeka, dilakukan analisis kurikulum. Untuk mencapai hasil yang maksimal, diperlukan game

pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Quizizz* yang memungkinkan peserta didik lebih aktif dalam belajar.

Analisis karakteristik peserta didik merupakan langkah yang sangat penting dalam proses pengembangan media pembelajaran, karena pemahaman yang baik mengenai kondisi, kebutuhan, dan potensi siswa akan membantu peneliti dalam merancang produk yang sesuai dan efektif. Menurut Meiriyanti (2015), guru harus memahami empat aspek utama karakteristik siswa: (1) keterampilan dasar seperti kemampuan kognitif atau intelektual; (2) latar belakang budaya, sosial, ekonomi, dan agama; (3) ciri-ciri kepribadian yang unik seperti sikap, minat, dan emosi; dan (4) cita-cita, kepercayaan diri, dan semangat juang. Namun, dalam penelitian ini, analisis karakteristik peserta didik difokuskan pada dua aspek utama yang paling relevan dengan tujuan penelitian, yakni kemampuan awal siswa dan motivasi belajar siswa.

Analisis *Review Literatur* merupakan langkah penting dalam penelitian pengembangan media pembelajaran karena berfungsi sebagai landasan teoritis dan acuan praktis dalam merancang serta mengimplementasikan produk yang dihasilkan. Dalam konteks penelitian ini, peneliti menelaah berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penggunaan aplikasi *Quizizz (Wayground)* sebagai media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Untuk menentukan kesesuaian platform, fitur, dan perangkat dalam memfasilitasi pembuatan materi pembelajaran berbasis permainan, analisis media dan teknologi dilakukan. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa di SMP Negeri 13 Merangin memiliki akses ke gawai berbasis *Android*, seperti ponsel pintar atau tablet. Hal ini menjadikan pengembangan game pembelajaran sebagai pilihan yang strategis, relevan, dan mudah diakses oleh peserta didik.

Design (Tahap perancangan) merupakan salah satu fase penting dalam model pengembangan ADDIE, karena pada tahap ini dirancang secara sistematis konsep, rancangan, serta strategi media pembelajaran yang akan dikembangkan. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, serta kajian literatur dan media. Hasilnya, desain yang disiapkan mendukung tujuan penelitian, yaitu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika melalui permainan pembelajaran berbasis *Android* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz (Wayground)*, dan juga secara akurat mencerminkan kondisi sebenarnya di lapangan.

Game pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quizizz (Wayground)*, sebuah platform digital berbasis web dan aplikasi *Android* yang sangat populer dalam mendukung pembelajaran interaktif. *Quizizz (Wayground)* memungkinkan guru membuat kuis yang dikemas seperti permainan (*gamified quiz*), sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, sekaligus mendidik.

Format media yang dipilih dalam penelitian ini adalah format digital berbasis aplikasi interaktif, yang dapat diakses melalui perangkat *Android*. Pemilihan format digital dilatarbelakangi oleh perubahan pola belajar siswa di era modern, di mana *gadget*, internet, dan aplikasi digital sudah menjadi bagian dari keseharian mereka.

Rancangan Awal Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan adalah merancang layout atau tampilan awal dari *game* pembelajaran berbasis *Android* yang menggunakan aplikasi *Quizizz (Wayground)*. Rancangan awal ini berfungsi sebagai kerangka konseptual sekaligus panduan dalam proses pengembangan media. Desain aplikasi dibuat secara metodis untuk memastikan bahwa alur pembelajaran yang disajikan

dapat mendukung tujuan penelitian, termasuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran matematika.

Development (pengembangan), pada tahap ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. Karakteristik game pembelajaran

Karakteristik *game* pembelajaran menurut (Fitria et al., 2024). Menurutnya, pembelajaran berbasis *game* memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dari metode pembelajaran konvensional. Salah satu ciri pembelajaran berbasis permainan adalah penggunaan tantangan: a. Tantangan dalam pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa untuk bekerja sama dan mengatasi rintangan. Memotivasi siswa untuk belajar dan mendorong mereka untuk berkembang merupakan tujuan utama. b. Pemain terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui penggabungan unsur-unsur fantastis dalam permainan. c. Nilai edukatif dari materi pelajaran dikurangi demi penekanan pada pembelajaran kompetitif dalam permainan, yang justru mengurangi signifikansi materi pelajaran.

2. Tahap validasi

Hasil validasi ahli materi dari tiga validator diperoleh hasil sebagai berikut:

Aspek	Skor
Format	4,76
Isi	4,58
STAD	4,91
Rat-rata	4,69
Aspek	Skor

Hasil rata-rata validasi ketiga validator terhadap ahli materi adalah 4,69 yang termasuk dalam kategori sangat valid, seperti terlihat pada tabel di atas.

Hasil berikut diperoleh dari temuan validasi validator Bahasa :

Aspek	Skor
Lugas	5,00
Komunikatif	5,00
Dialogis dan interaktif	5,00
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	5,00

Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	4,33
Rata-rata	4,87

Dari hasil yang disajikan pada tabel diatas diperoleh rata-rata validasi ahli Bahasa 4,87 berada pada kategori sangat valid.

Hasil validasi validator media memperoleh rerata sebagai berikut:

Aspek	Skor
Kesederhanaan	4,25
Keterpaduan	4,25
Penekanan	4,50
Keseimbangan	5,00
Bentuk	5,00
Warna	4,50
Rata-rata	4,59

Validasi media rata-rata mencapai 4,59, yang menempatkannya dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil validasi dari validator guru diperoleh hasil sebagai berikut:

Aspek	Skor
Kelayakan Bahasa	4,6
Kelayakan penyajian	4,6
Rata-rata	4,6

Dari tabel diatas diperoleh rerata validasi ahli guru 4,6 menempatkannya dalam kategori sangat valid.

3. Revisi

Pada bagian ini peneliti hanya mendapatkan sedikit revisi dan saran, dari ahli materi memberikan saran agar dapat memahami materi dan soal, dari ahli Bahasa memberikan revisi berupa perbaikan penggunaan huruf kapital dan memberikan saran agar membaca buku panduan BI.

Selanjutnya *Implementation* (uji coba). Setelah game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Quizizz* (*Wayground*) dinyatakan valid, selanjutnya adalah tahap uji praktikalitas, dengan menguji cobakan game pembelajaran berbasis *Android*

menggunakan materi bentuk aljabar pada 29 siswa kelas VIII C SMP N 13 Merangin.

Terakhir adalah tahap *Evaluation*, Setelah game pembelajaran berbasis *Android* diimplementasikan, Langkah berikutnya Adalah melakukan evaluasi. Pada tahap evaluasi, akan dilaksanakan uji efektivitas dengan mencoba game pembelajarab untuk materi bentuk aljabar kelas VIII SMP N 13 merangin.

Dalam pengujian efektivitas, alat yang digunakan adalah lembar observasi kegiatan belajar peserta didik, lembar soal tes, dan angket motivasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah menggunakan game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Quizizz*.

PEMBAHASAN

1. Karakteristik game pembelajaran

Karakteristik *game* pembelajaran menurut Sahira Dina Nur Fitria (2024). Menurutnya, pembelajaran berbasis *game* memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dari metode pembelajaran konvensional. Beberapa ciri pembelajaran berbasis permainan antara lain: a. Memberikan tantangan kepada siswa. Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis permainan menghadapi kesulitan yang menanamkan semangat berkompetisi dalam diri mereka. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemajuan dan motivasi belajar siswa. b. Permainan menggabungkan unsur fantasi yang melibatkan pemain dalam proses pendidikan. c. Permainan menghasilkan pengalaman edukatif yang menekankan pentingnya kompetisi dalam memahami materi yang diajarkan dan mengurangi pemahaman akan maknanya.

2. Validasi produk

Hasil validasi secara keseluruhan terhadap produk game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Quizizz (wayground)* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Aspek	Skor
Materi	4,72
Bahasa	4,87
Media	4,59
Praktisi	4,6
Rata-rata	4,69

Berdasarkan tabel diatas diperoleh rerata 4,69 terletak pada kategori sangat valid.

3. Praktikalitas

Dari angket praktikalitas game berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Quizizz (wayground)* diperoleh persentase sebesar 72,8% dengan kategori praktis. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan game pembelajaran berbasis *Android* berbantuan aplikasi *Quizizz (wayground)* sudah praktis.

Hasil wawancara yang dilakukan pada beberapa peserta didik dan pendidik dapat disimpulkan bahwa game berbasis *Android* berbantuan aplikasi *Quizizz (wayground)* sudah praktis.

4. Efektivitas

Pada segi aktivitas belajar pada pertemuan pertama diperoleh skor sebesar 79,99% dengan kategori aktif, dan pertemuan kedua diperoleh sebesar 75,89% dengan kategori aktif. Secara keseluruhan persentase aktivitas belajar peserta didik diperoleh rerata 75,44% berada pada kategori aktif. Maka kegiatan pembelajaran peserta didik setelah menggunakan game pembelajaran matematika berbasis *Andorid* berbantuan aplikasi *Quizizz (wayground)* sudah efektif.

Selanjutnya efektivitas dari segi hasil belajar, berdasarkan tes akhir yang telah dilaksanakan pada pertemuan ketiga, Temuan menunjukkan bahwa lima siswa tidak menyelesaikan kursus, dengan persentase 17%, sementara 24 siswa mencapai tingkat penyelesaian 83%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah menggunakan game pembelajaran berbasis *Android* berbantuan aplikasi *Quizizz (wayground)*

sudah efektif, dan dapat dijadikan alternatif bahan ajar dalam pembelajaran matematika disekolah.

Terakhir efektivitas dari sisi motivasi belajar, berdasarkan hasil dari penyebaran angket motivasi pada pertemuan ketiga diperoleh skor sebanyak 3.183 dengan persentase sebesar 81,25%. Sehingga pembelajaran menggunakan game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Quizizz* (*wayground*) sudah efektif dan dapat menjadi alternatif bahan ajar dalam pembelajaran matematika disekolah.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Quizizz* (*wayground*) yang memiliki karakteristik praktis, dan menarik., sudah dikategorikan sangat valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Game pembelajaran berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Quizizz* (*wayground*) yang akan dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Karena dibuktikan dengan hasil validasi para validator yang memperoleh kategori sangat valid, uji praktikalitas yang menunjukkan game pembelajaran praktis, serta hasil uji efektivitas melalui observasi aktivitas belajar peserta didik, hasil tes akhir dan motivasi belajar sudah efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas bantuan berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini tepat waktu dan dengan kualitas yang baik, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan penguji, kepala sekolah SMP N 13 Merangin, guru bidang studi matematika kelas VIII C SMP N 13 Merangin dan seluruh peserta didik kelas VIII C yang sudah membantu demi selesainya tugas akhir ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Yulia Isratul. 2019. "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* (*Wayground*) Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu." *Kependidikan* 2(25). <https://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>
- Damarjati, Syamsi, and Asih Miatun. 2021. "Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis." *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 4(2). Gate <https://share.google/nTRAcI6a9NW HV9ehR>
- Fitria, S. D. N., Malawi, I., Maruti, E. S., & Ruvliana, V. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Game Mathquest* (Mathematic Adventure Quest) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SDN 02 Gajah. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(7), 129–140 <https://www.bing.com/ck/a?!&&p=28d183fe6c78fcfd61132673cff8aac622da6de09014d0e3ad0137dae65e5557JmltdHM9MTc2MDc0NTYwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=0bb467a>
- Kholisah, S, Qodar, A, & Susanto, H (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *JIPMat* (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika) 9(1), 103-115 <https://doi.org/10.26877/jipmat.v9i1.454>
- Mulyati, Sri, and Haniv Evendi. 2020. "Pembelajaran Matematika Melalui Media *GameQuizizz* (*Wayground*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 03(01):64–73. <https://repository.radenintan.ac.id/10379/1/1.%20BUKU KARAKTERIS TIK Meriyati Fix Baru.pdf>

- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Research & learning in faculty of education analisis perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam bidang kesehatan. *Jurnal Ilmu Kedokteran dan kesehatan*, 3, 101-109
<https://media.neliti.com/media/publications/437985-none-80dff74f.pdf>
- Rusman. 2016. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
<https://lib.umpr.ac.id/article/browse?action=browse&tag=Author&findBy=Alphabetical&query=R&query2=Rusman&fAuthor=Rusman&fPublisher=&fPublishLoc=Jakarta%20:&fPublishYear=&fSubject=>
- Suraji. (2018). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). *Suska Journal of mathematics Education*, 4(1), 9-16.
<http://dx.doi.org/10.24014/sjme.v4i1.5057>
- Sudaryono, (2016). metode penelitian pendidikan ISBN 978-602-0895-79-6 :
https://books.google.co.id/books/about/Metode_Penelitian_Pendidikan.html?id=uTbMDwAAQBAJ&redir_esc=y#:~:text=Metode%20Penelitian%20Pendidikan%20%2D%20Sudaryono%20%2D%20Google%20Books
- Suriani, T, & Devita, D, (2021) Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Matematis siswa Kelas Vii Smpn 38padang: EKASAKTI EDUCATIONAL JAURNAL 1(1) :
<https://ejurnal-unespadang.ac.id/index.php/EEJ/article/view/182>
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran rangkaian Listrik. *Journal Inovasi Vokasional Teknologi*, 19(1), 75-82
<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/GeoEdukasi/article/view/52>