

PERSEPSI TERHADAP GAME EDUKASI QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SMP SWASTA KAPUAS PONTIANAK

Titin¹

¹ IKIP PGRI Pontianak, Pontianak, Indonesia

*Email: titinaja45454@gmail.com

Abstract: Education is essentially preparing efforts so that humand develop with various kinds of useful knowledge to participate in the development of the world of education and make a real contribution to nation building. In the learning process inside the classroom and outside it creates perceptions for each student, the perceptions that arise from each student are of course different, student perception is a process og giving meaning to the surrounding environment. This study aims to determine and describe student's perceptions of the typy of case study research. The subjects in the 2022/2023 academic year, totaling 9 respondents.

Data collection techniques used in this study were quetionnaires, interviews and documentation. The results of this study indicate that the perceptions of grade 8 students at Kapuas Pontianak Private Middle School. The application can help students to remember the material presented by the teacher and students.

1. Pendahuluan

Pendidikan ialah serana untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada didalamnya. Dimana pengembangnya dalam diri individu, akan terus berlanjut didalam diri individu, akan terus berlanjut didalam kehidupan, maka dengan begitu akan membentuk kualitas sumber daya manusia yang berinteraksi serta emosional dan dapat berkontribusi terhadap berbagai macam aspek pembangunan bangsa dan negara. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan membuat sistem mutu pendidikan semangkin meningkat. Teknologi menurut Nuryasnyah(2015) menjadi perbincangan yang sangat menarik pada era 90-an, karena peran teknologi pada dunia pendidikan menjadi solusi dalam memecah masalah-masalah yang terjadi dalam pendidikan. Teknologi yang selalu dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah seperti media hanphone atau smartphone komputer atau labtop. Pemanfaatan teknologi yang terlihat jelas dalam dunia pendidikan menjadi sorotan disetiap kelangan.

Dunia pendidikan jelas memanfaatkan keberadaan teknologi, seperti yang kita tahu sejak datangnya wabah virus corona (Covid-19) yang melanda pada negara Indonesia. Akibat wabah virus corona (Covid-19) terjadi krisis kesehatan yang telah memelopori pembelajaran online secara serempak. Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh virus corona(Covid-19), banyak sekali cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegam penyebaran.untuk melawan virus corona (Covid-19) pemerintah melarang untuk berkumpul, adanya pembatas sosial (social

distancing) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), menggunakan masker dan rajin mencuci tangan. Serta pemerintah mengeluarkan surat edaran kementerian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 3 tahun 2020 tentang pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) pada satuan pendidikan.

Satuan pendidikan disetiap tempat, tentu dengan cepat merespon interuksi dari pemerintah, tidak terkecuali SMP Swasta Kapuas Pontianak yang sudah mengeluarkan surat intruksi tentang pencegahan penyebaran Corona virus di esease (Covid-19) dilingkungan sekolah, dalam surat edaran itu salah satunya adalah anjuran untuk menerapkan pembelajaran daring agar tidak menularkan virus, sependapat dengan goldschmidt (2020) tsunami belajar mengajar daring diterapkan, membuat hampir diseluruh dunia selama pandemi covid-19. Proses belajar mengajar yang berlangsung online yang sering digunakan siswa salah satunya ialah media henphone. Penggunaan media smartphone dan internet yang seimbang harus dimanfaatkan dengan baik, hal ini akan membawa bidang pendidikan untuk maju dan berkembang seiring dengan perkembangannya teknologi yang kita rasakan saat ini. Sejalan dengan yang dikemukakan Rahman & Tresnawati (2016) bahwa dalam pengembnagan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh siswa ialah media henphone atau smartphone media komputer atau lebtop, salah satunya dengan memanfaatkan game idukasi.

Game idukasi adalah permainan yang telah dibentuk untuk mengasah pola pikir termasuk meningkatkan konsentrasi siswa dan pemecahan suatu masalah seperti soal-soal yang telah diberikan oleh guru. Eva(2009) mengemukakan game adukasi adalah permainan yang dikonsep atau disajikan untuk membuat daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dalam memecahkan masalah''. dalam proses belajar mengajar S.Hidayatulloh(2020) menjelaskan bahwa mengunakan game edukasi akan terasa menyenangkan dan peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar daring, sebab secara tidak langsung game dapat menambahkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Menerapkan game dalam pembelajaran online atau jarak jauh akan meningkatkan keaktifan pada siswa, minat belajar dan hasil belajar siswa, selain itu jika menggunakan media game edukasi siswa akan merasa menyenangkan dan suasana pembelajaran online yang berlangsung tidak terlalu tegang. Penggunaan media game edukasi dalam masa pandemi Covid-19 diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta dapat menambah motivasi belajar, walau pun pembelajaran tidak secara langsung atau tatap muka sejalan dengan R.Wulandari(2017) menjelaskan game dibuat dengan tujuan agar siswa dapat menerapkan pembelajaran dengan bermain sehingga siswa diharapkan akan lebih mudah memahami materi yang didapatkan. Selanjutnya dari pengertian diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwasannya game edukasi itu sangat berguna dalam proses belajar mengajar dimasa kini yang tentunya dapat juga diterapkan.

Game edukasi yang sudah banyak digunakan salah satunya ialah quizizz. Purba(2019) Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa kegiatan multi pemain keruang kelas dan membuat pembelajaran dalam kelas terasa menyenangkan dan lebih interaktif. SMP Swasta Kapuas Pontianak memanfaatkan platform berupa berupa quizizz. Aplikasi quizizz berlnagsung pada mata pelajaran Matematika(MTK), quizizz adalah permainan yang menguji pikiran dimana siswa berusaha untuk menjawab pertanyaan dari soal-soal yang disajikan. Siswa menjawab dengan tepat dan cepat. Pertanyaan pertanyaan ini akan muncul pada layar pertanyaan akan disajikan oleh guru, selanjutnya pertanyaan tersebut terdapat estimasi waktu yang ditentukan dan harus dijawab dengan tepat. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang sudah banyak digunakan

oleh kalangan pendidikan, tentunya dengan berbasis permainan akan memudahkan siswa dalam menggunakan Quizizz tersebut.

Siswa dapat mengikuti latihan-latihan soal yang diberikan oleh guru pada perangkat smarphone mereka aplikasi quizizz ini juga dapat melatih siswa untuk bisa dapat mengerjakan soal kapan pun dan dimanapun siswa berada tentunya tetap membutuhkan jaringan internet. Segita(2016) mengungkapkan manfaat game adalah untuk menambah aspek kecerdasan dan reflek saraf. Belajar menerapkan media pembelajaran yang berinovasi dan menyenangkan akan membuat anak tertarik untuk mengikutinya dan motivasi anak untuk belajar akan lebih bertambah dan lebih aktif. Sejalan dengan pendapat Efendi(2018) posisi game dapat mendukung dalam meningkatkan kembali semangat belajar anak yang sempat menurun semangat dalam belajar karena didalam nya terdapat aspek tertentu yang dapat menarik perhatian anak belajar oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat peneltian persepsi terhadap siswa terhadap game studi khusus dikelas VIII di Smp Swasta Kapuas Pontianak”.

2. Metodologi

Jenis peneltian ini adalah deskriptif kualitatif, yang mana peneliti lebih berfokus pada kualitas objek yang diteliti dalam penyajiannya berbentuk deskriptif kualitatif nantinya penelitian ini menyajikan data tentang objek yang diteliti sesuai dengan situasi yang sedang terjadi didalam lingkungan yang diteliti, hubungan antara variabel, pengaruh suatu kondisi dan lain sebagainya menurut Sugiono(2009) peneltian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positifisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci pengambilan sampel dalam sumber data dilakukan secara purposive, teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi.

A. Tempat Dan Waktu Penelitian

Peneltian ini dilaksanakan di SMP SWASTA KAPUAS Pontianak yang terletak dijalan Trabrani Ahmat, Sungai Jawi Dalam, Kec Pontianak Barat. Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78244. Peneltian ini dilakukan pada 12 Juni – 14 Juni 2023.

B. Subyek Penelitian

Subjek penelitian menggunakan convenient sampling yaitu siswa kelas VIII SMP Swasta Kapuas Pontianak Tahun 2022 – 2023 dengan jumlah siswa 9 orang, terdiri dari 5 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Rasionalisasi subjek penelitian yaitu subjek yang dipilih adalah siswa telah menggunakan game edukasi quizizz.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket disini digunakan untuk memperoleh informasi lebih, dari subjek penelitian. Untuk dapat mengetahui persepsi siswa dalam penerapan game edukasi quizizz ini angket yang digunakan melalui google form VIII SMP Swasta Kapuas Pontianak. Teknik pengumpulan angket ini digunakan untuk mengetahui jawaban – jawaban dari persepsi siswa. Angket juga ditunjukan untuk menjadikan data lebih valid. Dalam pengisian angket terdapat 1 data yang tidak terisi, jumlah data yang valid dalam angket yakni 9 siswa.

2. Wawancara

Wawancara menurut sugiyono (2010) digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga memungkinkan apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal

dari responden yang lebih mendalam. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai persepsi siswa terhadap game edukasi quizizz pada mata pelajaran matematika. Peneliti akan menawarkan kepada siswa terlebih dahulu untuk melakukan wawancara. Sebab dengan kebersediaan siswa, dilihat dari ketersediaan waktu dan kuota siswa. Teknik analisis data dari wawancara dilakukan dengan cara menelaah, menganalisis hasil wawancara dengan mengelompokkan data sejenis data dengan mengurangi data – data yang tidak diperlukan.

3. Dekomentasi

Dekomentasi menurut Sugiyono (2010) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya – karya monumental dari seseorang. Dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan observasi dari penggunaan observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Model dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data berupa hasil nilai siswa dalam penggunaan quizizz pada mata pelajaran pendidikan matematika dikelas VIII SMP Swasta Kapuas Pontianak.

D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Angket

Lembar angket terdiri dari 20 butir soal yang diisi oleh siswa. Terdapat 3 ranah dalam lembar angket yaitu, pertama respon siswa terhadap penerapan pembelajaran matematika menggunakan media quizizz, kedua respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika menggunakan media edukasi quizizz, ketiga respon siswa terhadap hasil pembelajaran matematika menggunakan media edukasi quizizz, pengisian angket disajikan dalam google form.

2. Lembar Paduan Wawancara

Pada penelitian ini, wawancara digunakan peneliti untuk memperoleh informasi secara langsung dari sumber yang berkaitan yaitu siswa kelas VIII SMP Swasta Kapuas Pontianak. Jumlah subjek yang dipilih untuk wawancara 9 siswa, dengan rasionalisasi pemilihan mewakili gender, dipilih berdasarkan rekomendasi guru, dan juga ada yang mewakili nilai, tertinggi dan terendah dikelas (Izzati, Bachri, Sahid, & Indriani, 2019). Peneliti menyuguhkan tujuh pertanyaan kepada siswa, setiap pertanyaan memiliki tujuan berbeda pula. Tujuan pertanyaan pertama dan kedua untuk mengetahui ketercapaian tujuan dari penggunaan game edukasi quizizz, tujuan pertanyaan tiga sampai lima untuk mengetahui minat siswa pada penggunaan game edukasi quizizz, tujuan pertanyaan enam dan tujuh untuk mengetahui sikap siswa terhadap penggunaan game edukasi quizizz.

E. Teknik Analisis Data

1. Triangulasi

Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dalam hal ini peneliti menerapkan berbagai cara, dengan berbagai waktu. Dalam hal ini peneliti menerapkan triangulasi metode, menurut Sugoyono (2015) triangulasi metode adalah penggunaan sejumlah metode pengumpulan data dalam suatu penelitian. Triangulasi metode dimana data – data yang dipakai menentukan instrumen yang digunakan, dan dalam penelitian ini dilakukan validasi data – data dilakukan secara online, karena penerapan pembelajaran pada sekolah daat ini masih berlangsung daring atau online.

2. Uji Validasi

Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh dosen pembimbing dan ahli memperoleh hasil dengan kriteria baik. Dengan demikian semua instrumen angket dan wawancara telah di validasi oleh dosen pembimbing.

3. Analisis Perolehan Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung, perolehan data diambil melalui angket dan wawancara kepada subjek. Dalam penelitian menggunakan teknik pengumpulan data dengan online survey untuk mengamati “persepsi siswa terhadap Game Edukasi Quizizz pada mata pelajaran matematika : study kasus di kelas VIII SMP Swasta Kapuas Pontianak”. Data primer dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Swasta Kapuas Pontianak.

4. Redukasi Data

Redukasi data adalah memilih hal- hal pokok dengan proses pencarian, pemilihan, pemfokusan, dan penyederhanan. Data yang dihasilkan dari dokumentasi dan wawancara merupakan data yang kompleks. Peneliti melakukan pemilihan data yang sesuai atau relevan dengan permasalahan penelitian, data yang dihasilkan harus disederhanakan kemudian dicari makna yang mendasar.

Redukasi data yang dilakukan pada pengisian angket terdapat 1 data yang tidak terisi, jumlah data yang valid dalam angket yakni 9 siswa. selanjutnya pada reduksi wawancara yaitu dengan membuat kata – kata ataupun kalimat yang tidak penting yang ditemukan dalam pelaksanaan wawancara. Kata ataupun kalimat yang dibuang adalah sebagai berikut:

“...Anu saat nilainya muncul, karena pada saat itu kita bisa merasakan ada sennagnya, ada sedihnya.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “Anu”
“yaaaaaaa iya, itu kak karena dalam pembelajaran menggunakan game edukasi quizizz ini kita dapat melatih kepeahaman.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “Yaaaaaaa iya, itu kak”
“Senang kan karna game edukasi quizizz bisa mengerjakan ulangan dengan ada backsuundnya.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “Kan”
“Iyaa tertantang sih, karena membuat saya semangat belajar gitu.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “sih dan gitu”
“Saya senang pas menggunakan game edukasi quizizz.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “pas”
“Iya, karna saya mendapat nilai tinggi hehehe.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “hehehe”
“Mmmmm kadang bisa mengingat, kadang tidak.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “Mmmmm”
“Saya tu merasa harus berfikir cepat, kan karena waktunya sangat sedikit.”	Kata yang tidak direduksi yakni “tu dan kan”
“Gini kan kalau saya butuh penjelasan dengan jelas.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “Gini kan”

5. Unitasi dan Kronologi
Data yang telah disederhanakan oleh peneliti kemudian disusun secara sistematis dengan menojolkan hal – hal yang bersifat pokok dna penting. Unit – unit yang telah terkumpul kemudian dipilih dan dikelompokkan sesuai dengan katagori yang sesuai sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas dari hasil penelitian.
6. Display Data
Display data merupakan penyajian data dalam sejumlah matriks yang sesuai. Pada display data mempunyai tujuan agar memberi kemudahan dalam menkonstrusikan, mengintreprestasikan dan menyimpulkan data yang telah dipilih. Bentuk penyajian laporannya ini berusaha mengarah kepada suatu kesimpulan. Data yang dihasilkan berbentuk narasi berupa informasi tentang penggunaan persepsi siswa terhadap game edukasi quizizz pada mata pelajaran pendidikan matematika study kasus: dikelas VIII SMP Swasta Kapuas Pontianak.
7. Kesimpulan dan Varifikasi Data.
Data yang telah diproses kemudian akan ditarik untuk suatu kesimpulan dengan menggunakan metode induktif. Kesimpulan tersebut lalu di verifasikan sejak penelitian berlangsung, dengan menggunakan cara melihat kembali pada reduksi data maupun pada display data. Sehingga nantinya kesimpulannya yang diambil tidak menyimpang dari permasalahan penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Prosedur yang peneliti lakukan dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menemukan hasil dari penelitian mengenai persepsi siswa terhadap Game Edukasi Quizizz pada mata pelajaran matematika:Study Kasus Di kelas VIII SMP Swasta Kapuas Pontianak. Dalam pengamatan proses peneliti menggunakan dua instrumen dalam pengumpulan data, pertama menggunakan angket yang disajikan dengan google form, kedua menggunakan wawancara yang dilaksanakan pada zoom meeting. Proses penelitian dengan menggunakan instrumen wawancara dan agket dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) hal tersebut disebabkan karena adanya Covid-19 yang melanda indonesia. Wabah Covid-19 mengharuskan semua sisw untuk belajar dari rumah melalui daring.

A. Hasil Analisis Angket Persepsi Belajar

Angket yang disajikan dalam bentuk google form untuk kemudian diisi oleh siswa dan siswa pada kelas VIII SMP Swasta Kapuas Pontianak. Terdapat lima level yang harus diisi oleh siswa, mulai dari Sangat Setuju, Setuju, Ragu-Ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Dengan berbagai pertanyaan beragam, baik pertanyaan negative maupun positif. Setelah peneliti berhasil mengumpulkan jawaban angket dari siswa, peneliti merangkum dalam bentuk diagram lingkaran dan mendeskripsikan satu per satu dari pertanyaan. Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam angket sebanyak 20. Berikut merupakan kisi – kisi angket:

Ranah	Keterangan	Pertanyaan Butir Soal		Jumlah
		Positif Soal	Negatif Soal	
1.Respon siswa terhadap penerapan pembelajaran mtk menggunakan media edukasi	1.Respon terhadap penerapan pembelajaran MTK menggunakan media edukasi	1	9	2

quizizz	quizizz			
	2.manfaat pembelajaran Mtk menggunakan media edukasi quizizz	8	2	2
	3.minat siswa terhadap pembelajaran Mtk menggunakan media edukasi quizizz	4	6	2
2.Respon siswa terhadap proses pembelajaran Mtk menggunakan media edukasi quizizz	1.Rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran Mtk menggunakan media edukasi quizizz	5	7	2
	2.Media edukasi quizizz dalam pembelajaran Mtk mempermudah siswa.	3	10	2
	3.Penggunaan kalimat atau abhaasa mudah dipahami dalam menggunakan media edukasi quizizz	12	15	2
	4.Motivasi belajar siswa dengan pembelajaran Mtk menggunakan media edukasi quizizz	13	17	2
3.Respon siswa terhadap hasil pembelajaran Mtk menggunakan media edukasi quizizz	1.pemahaman materi dengan pembelajaran Mtk menggunakan media edukasi quizizz	19	11	2
	2.Wawasan siswa dengan	16	18	2

	pembelajaran Mtk menggunakan media edukasi quizizz			
	3.Peningkatan hasil belajar siswa dengan pembelajaran Mtk menggunakan media edukasi quizizz	16	18	2

NO	PERNYATAN	Presentase Perhitungan Pilihan Jawaban Responden				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu - Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Penggunaan media edukasi quizizz pada pembelajaran Mtk sangat menyenangkan	18,8%	59,4%	21,9%	-	-
2.	Penggunaan media edukasi quizizz ketika pembelajaran Mtk berlangsung tidak menambah pengetahuan siswa.	6,3%	9,4%	9,4%	71,9%	3,1%
3.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran Mtk mempermudah siswa belajar.	18,8%	62,5%	15,6%	3,1%	-
4.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran mtk dapat menambah rasa ingin tahu siswa.	15,6%	62,5%	15,6%	6,3%	-
5.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran	15,6%	59,4%	21,9%	3,1%	-

	Mtk dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.					
6.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran Mtk tidak dapat meambah rasa ingin tahu siswa.	6,3%	12,5%	18,8%	62,8%	-
7.	Penggunaan media edukais quizizz dapat membuat siswa mengabaikan penerapan aplikasi pada pembelajaran mtk.	3,1%	9,4%	18,8%	65,6%	3,1%
8.	Penggunaan media edukais quizizz dalam pembelajaran mtk sangat bermanfaat.	25%	62,5%	9,4%	3,1%	-
9.	Penggunaan media edukasi quizizz pada pembelajaran mtk membuat proses belajar menjadi membosankan.	-	-	21,9%	59,4%	18,8%
10.	Pembelajaran mtk menggunakan media edukasi quizizz menyulitkan siswa.	3,1%	-	28,1%	56,3%	12,5%
11.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran mtk mempersulit siswa dalam memahami materi.	6,3%	-	21,9%	59,4%	12,5%
12.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam	12,5%	46,9%	37,5%	3,1%	-

	pembelajaran mtk dalam mempermudah siswa memahami pertanyaan yang diberikan.					
13.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran mtk dalam menambah motivasi belajar siswa.	9,4%	65,6%	18,8%	6,3%	-
14.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran mtk membuat hasil belajar siswa menurun.	6,3%	3,1%	18,8%	59,4%	12,5%
15.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran mtk dapat membingungkan siswa memahami pertanyaan yang diberikan.	12,5%	-	15%	56,3%	6,3%
16.	Pada pembelajaran mtk menggunakan game edukasi quizizz menambah wawasan siswa.	9,4%	75%	9,4%	6,3%	-
17.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran mtk dapat membuat semangat siswa menjadi menurun.	-	6,3,5	6,3%	81,3%	6,3%
18.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran mtk membuat	3,1%	6,3%	18,8%	65,6%	6,3%

	wawasan siswa menjadi stagna/tidak bertambah.					
19.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran mtk mempermudah siswa dalam memahami materi.	18,8%	62,5%	15,6%	3,1%	-
20.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran mtk membuat hasil belajar siswa meningkat.	12,5%	53,1%	28,1%	-	6,3%

A. Hasil Analisis Wawancara Persepsi Belajar

Dalam wawancara tersebut, peneliti menyuguhkan tujuh pertanyaan kepada siswa. setiap pertanyaan memiliki tujuan berbeda dalam mendapatkan informasi dari aspek dan narasumber yang berbeda pula. Tujuan pertanyaan pertama dan dua untuk mengetahui ketercapaian tujuan dari penggunaan game edukasi quizizz, tujuan pertanyaan tiga sampai lima untuk mengetahui minat siswa pada penggunaan game edukasi quizizz, tujuan pertanyaan enam dan tujuh untuk mengetahui sikap siswa terhadap penggunaan game edukasi quizizz.

Hasil dari seluruh wawancara yang dilakukan peneliti sebanyak 6 subjek mengatakan bahwa dengan menggunakan game edukasi quizizz dalam pelajaran mtk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Mtk, sehingga siswa merasa tertantang mengerjakan soal – soal yang ditampilkan karena adanya dutasi waktu yang singkat. Tetapi ada 1 subjek yang mengatakan bahwa ia tidak merasa termotivasi karena penyebabnya terkendala saat mengerjakan soal – soal dengan durasi yang cepat. Berikut merupakan nama – nama subjek yang melakukan wawancara.

Nama	Keterangan
FA	Rekomendasi guru dengan nilai tertinggi
ART	Rekomendasi guru dengan nilai terendah
RMAF	Kesediaan mengikuti wawancara
NF	Kesedian mengikuti wawancara
SK	Perwakilan gender perempuan
STS	Perwakilan gender laki - laki

Pelaksanaan wawancara dilaksanakan melalui zoom meeting, peneliti memberikan informasi secara pribadi untuk jadwal zoom meeting yang akan dilakukan kepada subjek melalui whatsapp. Berikut jadwal zoom meeting wawancara yang telah dilakukan:

KETERANGAN	JADWAL
Wawancara 1	Topik: Zoom meeting Wawancara part 1 Time: Jun 12, 2023 09:00 AM Pontianak Keterangan: Responden 1
Wawancara 2	Topik: Zoom meeting Wawancara part 2 Time: Jun 12, 2023 09:20 AM Pontianak Keterangan Responden 2
Wawancara 3	Topik: Zoom meeting Wawancara part 3 Time: Jun 12, 2023 09:40 AM Pontianak Keterangan Responden 3
Wawancara 4	Topik: Zoom meeting Wawancara part 4 Time: Jun 12, 2023 10:00 AM Pontianak Keterangan Responden 4
Wawancara 5	Topik: Zoom meeting Wawancara part 5 Time: Jun 12, 2023 10:20 AM Pontianak Keterangan Responden 5
Wawancara 6	Topik: Zoom meeting Wawancara part 6 Time: Jun 12, 2023 10:40 AM Pontianak Keterangan Responden 6

4. Kesimpulan

Pada penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di SMP Swasta Kapuas Pontianak mengenai “persepsi siswa terhadap Game Edukasi Quizizz pada mata pelajaran matematika :Study kasus dikelas VIII” Telah menghasilkan data dan kesimpulan. Diantaranya adalah motivasi belajar siswa yang tinggi terhadap pelajaran mtk, hal tersebut dipengaruhi penerapan game edukasi quizizz. Sejalan dengan pendapat Rancangan edukasi menurut Akmaliyah (2016) sebenarnya lebih cenderung dalam mendidik anak supaya anak tidak mudah terbawa arus dengan keberadaan game yang berbasis online yang sebenarnya bisa saja melalikan mereka, tetapi tidak ada hal – hal yang bermanfaat didalamnya selain itu menggunakan media game edukasi dalam proses belajar mengajar juga akan membuat siswa meningkatkan hasil belajar yang maksimal. Game edukasi juga memberikan pengaruh pada pola pikir seseorang lenih kuat dalam merespon pelajaran, karena pada game edukasi dapat disajikan dengan aspek yang menyenangkan seperti kecepatan dalam menyelesaikan latihan – latihan soal. Selain menyenangkan game juga akan membuat individu menjadi lebih memiliki daya berfikir yang kuat dan cepat dan dapat berinovasi saat dalam menggunakan game edukasi tersebut, sehingga dengan begitu dapat menguji konsentrasi pada pemecahan masalah pada pertanyaan – pertanyaan soal yang disajikan, serta dapat memecah – memecahkan

5. Daftar Pustaka

Akmaliyah, A. W. (2016). GAME INTERAKTIF MENCEGAH TERJADINYA PEMANASAN GLOBAL UNTUK ANAK. *Jurnal SIMETRIS*, vol. 7, no. 1, pp. 2252-4983.

Efendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, vol. 2, no. 1, pp. 2549-0222.

Eva, H. d. (2009). *Permainan Edukasi (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi Informasi dan Komputer: Malang.

Goldschmidt, K. &. (2020). The COVID-19 pandemic : Technology use to support the wellbeing of children. *Journal of Pediatric Nursing*, 3–5.

Izzati, U., Bachri, B., Sahid, M., & Indriani, D. (2019). Character Education: Gender differences in Moral Knowing, Moral Feeling, and Moral Action in Elementary Schools in Indonesia. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 547 - 556.

Nurdyasnyah, N. &. (2015). *Inovasi teknologi pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. .

R. Wulandari, H. S. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan* , vol. 2, no. 8, p. 1024 - 1029.

Rahman, A., Muhib, S., & Wahab, A. (2004). *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Prenada Media.

Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, vol. 13, no. 1, pp. 2302-7339.

Rakhmat, J. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

S.Hidayatulloh, H. P. (2020). PENGARUH GAME PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PEMAHAMAN ILMU PENGETAHUAN ALAM. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 199-206.

Segita, L. (2016). PENGGUNAAN GAME EDUKASI “ANGRY BIRDS