



PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA GAME BASED LEARNING

(Dalam Meningkatkan Konsentrasi Siswa Dalam Belajar Matematika Pada Matei Eksponen Di Mts Fathus Salafi Putri Mangaran Situbondo)

Tri Astindari ¹⁾

Nur Hasanah ^{2*)}

^{1,2)} STKIP PGRI Situbondo

Email. Aku.hasanah12@gmail.com

ABSTRAK: Saat ini teknologi yang berkembang sangat cepat tidak dapat dihindari lagi. Namun, teknologi tersebut wajib dimanfaatkan sebaik mungkin salah satu *game based learning* yang dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar yaitu dengan menggunakan Quizziz yang sangat muda digunakan oleh siswa dikarenakan memanfaatkan teknologi yang dapat mendukung konsentrasi siswa. Berdasarkan hasil observasi didapat bahwa banyak siswa yang kurang konsentrasi dalam mengerjakan matematika. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yaitu melakukan eksperimen pada dua kelas dengan perlakuan berbeda dan didapat. Berdasarkan nilai rata-rata kedua kelas. Kelompok yang diajar menggunakan model PBL memiliki rata-rata sebesar 80, sedangkan kelompok yang diajar menggunakan metode diskusi memiliki rata-rata sebesar 70. Hasil pengujian peneliti dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* didapat nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu $0,033 < 0,05$ dan hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung}(2.136) > t_{tabel}(1.997)$.

Kata kunci : Quizziz, Game Based Learning, Konsentrasi Siswa

ABSTRACT: Currently, technology is developing very quickly and cannot be avoided. However, this technology must be utilized as well as possible. One of the game-based learning that can increase students' concentration in learning is by using Quizziz, which is very young for students to use because it uses technology that can support students' concentration. Based on the results of observations, it was found that many students lacked concentration in doing mathematics. This research uses experimental research, namely conducting experiments in two classes with different treatments and obtained. Based on the average score of both classes. Groups taught using models PBL had an average of 80, while the group taught using the discussion method had an average of 70. The results of the researcher's testing using the Independent Sample T-Test test obtained a *Sig. (2-tailed)* namely $0.033 < 0.05$ and the calculation results show that $t_{hitung}(2.136) > t_{tabel}(1.997)$.

Keywords: Quizziz, Game Based Learning, Student Concentration

PENDAHULUAN

kesejahteraan individu yang merata dapat diwujudkan melalui pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan seharusnya menjadi suatu wadah strategis dalam menggali

potensi individu, memungkinkan mereka mencapai tujuan membangun diri secara utuh. Pendidikan yang efektif untuk Pembentukan masa depan melalui pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa, mempersiapkan mereka untuk menghadapi dan menyelesaikan berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari.(Yansen, 2021)Salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan siswa yaitu dengan cara berfikir kritis melalui pembelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang harus diajarkan kepada semua siswa, mulai dari sekolah dasar hingga jenjang pendidikan selanjutnya. Tujuannya adalah agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis. Walaupun banyak siswa menganggap matematika sulit, masih banyak yang merasa takut atau kesulitan belajar. Masalah ini dapat disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan kurang menarik(Hasanah et al., 2022). Oleh karena itu, penting untuk mencari alternatif pembelajaran yang dapat membuat belajar matematika menjadi lebih menyenangkan, salah satunya melalui penggunaan aplikasi.(Mulyati *et al* 2020).Penggunaan aplikasi dapat menjadi salah satu Solusi dari faktor kesulitan siswa.

Faktor kesulitan belajar siswa dalam memahami matematika antara lain: (1) kurangnya minat siswa untuk belajar matematika karena Seringkali mendapatkan skor rendah dalam pelajaran tersebut, (2) ketidakberminatan dalam kegiatan belajar kelompok, dan (3) kesulitan menghafal rumus-rumus serta banyaknya catatan matematika yang diberikan oleh guru. Di sisi lain, terdapat faktor eksternal yang turut berperan dalam kesulitan belajar, seperti: (1) kurangnya penggunaan alat peraga oleh guru yang membuat pemahaman siswa menurun, (2) ketersediaan bahan ajar matematika yang kurang memadai, (3) kurangnya daya tarik model pengajaran pendidik , dan (4) adanya gangguan dari teman sekelas ketika guru memberikan tugas atau latihan, yang menyebabkan beberapa siswa tidak dapat menyelesaikan tugas atau latihan dengan baik.(Waskitoningtyas, 2016)(5)Kurangnya pemahaman Konsep pengerjaan soal matematika.(Ayu, *et all* 2021)Terdapat banyak aplikasi yang dapat kita bisa gunakan,kita dapat menemukannya di aplikasi youtube beberapa aplikasi edukasi.

Adapun aplikasi yang dapat digunakan yaitu Quizizz. Platform ini memungkinkan pendidik untuk melihat statistik kinerja peserta didik dan mengunduhnya dalam format Excel(Kusuma et al., 2021). Pendidik dapat memantau jawaban yang diberikan oleh peserta didik, dan penggunaan Quizizz memungkinkan beberapa evaluasi tanpa pembatasan waktu, sehingga dapat membantu meningkatkan fokus peserta didik(Nuryami et al., 2022). Dengan memanfaatkan Quizizz, peserta didik dapat dengan mudah mengakses berbagai sumber belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, melibatkan orang tua dalam memantau setiap materi yang disampaikan oleh pendidik di sekolah juga menjadi salah satu manfaat dari penggunaan aplikasi Quizizz ini oleh karena itu aplikasi Quizizz sangat recommend sekali di gunakan dalam pembelajaran matematika terutama dalam materi eksponen.(Waskitoningtyas, 2016)

Salah satu topik matematika yang termasuk dalam kurikulum SMP adalah Eksponen. Materi eksponen memiliki peran penting sebagai dasar untuk pemahaman berbagai topik matematika lainnya, termasuk aljabar, kalkulus, dan trigonometri(Kusuma et al., 2021). Konsep eksponen atau bilangan berpangkat sebenarnya telah diperkenalkan kepada siswa sejak SD, meskipun pada tingkat yang lebih sederhana. Penyampaian konsep eksponen secara formal umumnya diberikan saat

siswa berada di tingkat SMP, dan kemudian diulang kembali pada tingkat kelas X SMA.(Rahma *ett all* 2022).

Pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan permainan dalam bentuk digital atau tradisional, sebagai sarana untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran dan penilaian. Permainan berfungsi sebagai alat pendidikan yang sangat baik digunakan dalam mengasah keterampilan,dapat membuat siswa lebih bersemangat,serta salah satu solusi agar siswa yang cenderung pendiam atau introvert untuk aktif dalam pembelajaran(Safik et al., 2021).(Wahyuning, 2022).

Adapun salah satu kelebihan dari game based learning yaitu dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dan dapat mengembangkan cara berpikir siswa. Melatih dan meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.(Wahyuning, 2022)

Sedangkan beberapa kekurangan game based learning Meskipun game-based learning memiliki keunggulan, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, antara lain:

- a) Proses pembuatan game cenderung kompleks dan memakan waktu.
- b) Tidak semua pendidik memiliki keterampilan untuk membuat game, sehingga diperlukan pelatihan khusus (Liu et al, 2020).
- c) Keaktifan kelas dapat menciptakan suasana yang kurang kondusif dan bahkan mengakibatkan kegaduhan.
- d) Implementasi game-based learning seringkali memerlukan lebih banyak alat dan instrumen pendukung.(Wahyuning, 2022)

Metode yang dapat kita gunakan pada pembelajaran ini yaitu model pembelajaran game based learning.Dengan tahap sebagai berikut :

- o Memilih Game Sesuai Topik
- o Menjelaskan Konsep
- o Menjelaskan Aturan Permainan
- o Bermain Game
- o Merangkum Pengetahuan
- o Melakukan Refleksi.
- o Mengidentifikasi Kebutuhan Sumber Belajar Siswa
- o Mengidentifikasi Game Digital Pembelajaran yang Dapat Digunakan Siswa (Hidayah, 2021)

Quizizz adalah sebuah alat daring yang dipakai untuk membuat game/quis interaktif dalam konteks pembelajaran di kelas. Kuis yang dibuat dapat mencakup sampai empat opsi jawaban, termasuk jawaban yang benar, dan mendukung penambahan gambar ke dalam pertanyaan. Setelah kuis selesai dibuat, guru dapat memberikan kode kepada siswa untuk mengakses kuis tersebut. Selain itu, Quizizz menyediakan data dan statistik mengenai kinerja siswa. Guru dapat memantau seberapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan, jenis pertanyaan yang belum dijawab, dan informasi lainnya. Fasilitas ini juga memungkinkan guru untuk mengunduh statistik dalam format Microsoft Excel. Quizizz juga menyediakan opsi "pekerjaan rumah", memungkinkan siswa untuk menyelesaikan tugas di waktu dan tempat yang mereka pilih. Hal ini memberikan fleksibilitas kepada siswa dalam menyelesaikan pekerjaan rumah, sementara guru tetap dapat mengatur batas waktu untuk tugas tersebut.(Mulyati *ett all* 2020)

Aplikasi quizizz tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain: Aplikasi menyediakan kemudahan bagi pengajar dalam menyusun soal ujian. Saat siswa berhasil menjawab dengan benar, sistem menampilkan jumlah poin dan peringkat mereka. Jika jawaban salah, sistem memberikan koreksi mandiri. Setelah selesai, platform menampilkan ulasan pertanyaan, memungkinkan siswa mereview jawaban. Proses pengerjaan kuis diacak otomatis untuk mengurangi potensi kecurangan. (Salsabila et al., 2020)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode Eksperimen semu (Quasi Experimental Design) dengan bentuk desain menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan kelas dengan memiliki kondisi yang serupa dalam hal jenjang pendidikan yaitu kelas X dan diajar oleh guru yang sama. Kedua kelas diberi *pretest* sebelum pembelajaran pada pertemuan pertama dimulai. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran PBL, sedangkan kelas kontrol belajar menggunakan metode diskusi. *Posttest* diberikan pada pertemuan terakhir setelah pembelajaran. Sehingga struktur desain dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel.1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	
	Posttest		
I	O ₁	X ₁	O ₂
II	O ₃	X ₂	O ₄

Adapun pengujian instrumen tes pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu uji yang digunakan untuk mengukur yang menunjukkan tingkat suatu angket valid dan dapat digunakan dalam mengukur pada variabel yang satu dengan yang lainnya. Pengujian ini terbagi menjadi dua, yaitu uji validitas faktor dan validitas item. Arti dari validitas sendiri adalah standar ukuran yang menunjukkan ketepatan atau akurasi dari instrumen yang digunakan. Hal ini menilai kesahihan bagaimana suatu prosedur instrumen riset hingga evaluasi.

Dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga didapat kemungkinan interpretasi yaitu:

- (i) Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka korelasi tidak signifikan
- (ii) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka korelasi signifikan

Jika instrument tersebut valid, maka kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya (r) sebagai berikut:

Tabel 2 Interpretasi Koefisien Korelasi

Koefisien Korelasi	Interpretasi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,799$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,599$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,399$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,199$	Sangat Rendah

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas juga perlu diuji untuk mengetahui apakah suatu instrumen bisa diandalkan atau tidak. Cara mengujinya yaitu dengan membuat tabel seperti sebelumnya,

namun tanpa menyertakan nilai item yang tidak valid. Selanjutnya, lakukan uji koefisien reliabilitas menggunakan data-data yang valid. Berdasarkan nilai-nilai pada tabel, inilah perolehan nilai koefisien reliabilitasnya, Jika nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0,6, data bisa dianggap reliabel.

3.1 TEKNIK ANALISIS DATA

Data yang dianalisis adalah skor hasil *posttest* hasil belajar siswa pada materi trigonometri. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan uji *T-test* yang dibantu dengan program *SPSS 17.0 for windows*.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Metode klasik dalam pengujian normalitas suatu data tidak begitu rumit. Berdasarkan pengalaman empiris beberapa pakar statistik, data yang banyaknya lebih dari 30 angka ($n > 30$), maka sudah dapat diasumsikan berdistribusi normal. Biasa dikatakan sebagai sampel besar (Puspitasari & Hasanah, 2019).

b. Uji Homogenitas

Uji kesamaan dua varians digunakan untuk menguji apakah kedua data tersebut homogen yaitu dengan membandingkan kedua variansnya (Indah, 2010).

Adapun rumus uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Adapun hipotesis dari uji normalitas ini yaitu;

H_0 : Data di ambil dari populasi yang memiliki varians sama.

H_1 : Data di ambil bukan dari populasi yang memiliki varians sama.

Kriteria uji homogenitas menggunakan *SPSS 17.0 for Windows* sebagai berikut;

- (i) Jika sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak
- (ii) Jika sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima

Kriteria Pengujian:

- (i) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima.
- (ii) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

3. Uji Hipotesis

Uji selanjutnya yaitu menggunakan uji t test. Adapun rumus uji t dua variabel menurut (Sugiyono, 2017) sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Dalam Kriteria Pengujian jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data kemampuan awal siswa diperoleh dari nilai pretest yang dilakukan sebelum penelitian dimulai. Sedangkan untuk masing-masing kelompok dapat dilihat dalam tabel

berikut;

Tabel 3. Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa

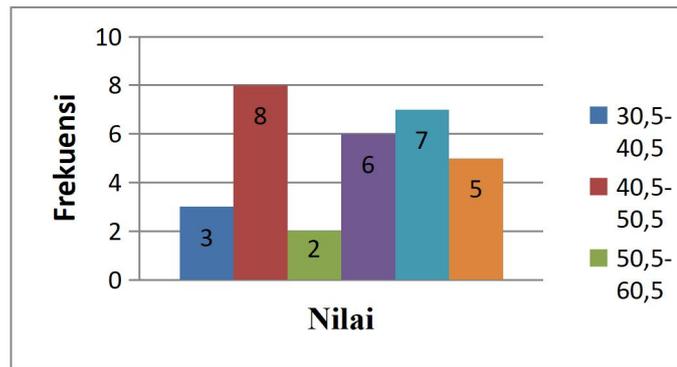
Kelompok	N	Skor Minimum	Skor Maximum	Mean	Std. Deviation
Quizizz	36	38	94	65	14.68
Non Quizizz	31	31	88	64	16.80

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* di kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan game pembelajaran yaitu sebesar 65 dan kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan game adalah sebesar 64. Sehingga diketahui bahwa kedua kelompok tersebut memiliki selisih nilai 1. Maka dapat dikatakan bahwa skor yang dicapai oleh kedua kelompok adalah tidak terlampau jauh dengan kata lain rerata antara kedua kelas kelompok tersebut tidak memiliki perbedaan.

Tabel 4. Tabel Distribusi Frekuensi

No.	Nilai	%
1.	31-40	9,7
2.	41-50	25,8
3.	51-60	6,5
4.	61-70	19,4
5.	71-80	22,5
6.	81-90	16,1
Jumlah		100%

Dapat disimpulkan bahwa 25,8% (8 siswa) berada pada interval 41-50. Frekuensi terkecil adalah 6,5% (2 siswa) berada pada interval 51-60.



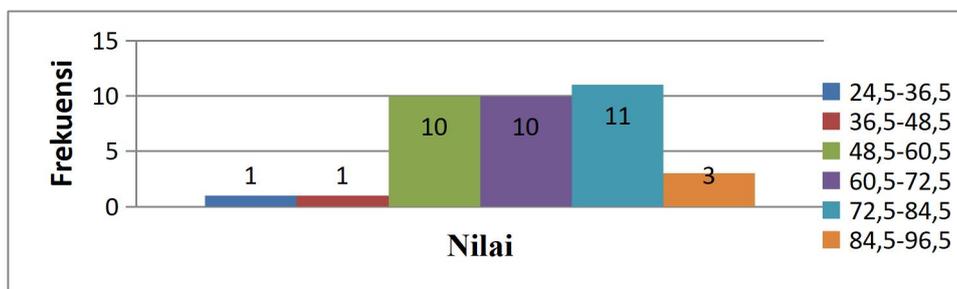
Gambar 1. Histogram Nilai *Pretest* Kelas Diskusi

Dari hasil *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai rerata sebesar 64. Rerata ini masih belum mencapai nilai KKM yaitu ≥ 75 pada mata pelajaran matematika materi eksponensial.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi *Pretest*

No.	Nilai	F	%
1.	25-36	1	2,7
2.	37-48	1	2,7
3.	49-60	0	27,7
4.	61-72	0	27,7
5.	73-84	1	30,5
6.	85-96	3	8,3
Jumlah		36	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa frekuensi terbesar hasil *pretest* kelompok PBL adalah 27,7% (10 siswa) berada pada interval 49-60 dan 61-72. Frekuensi terkecil adalah 2,7% (1 siswa) berada pada interval 25-36 dan 37-48.



Gambar 2. Histogram Nilai *Pretest*

Hasil uji normalitas didapat ini lai sebagai berikut;

Tabel 6.Rangkuman Uji Normalitas Data *Posttest*

Kelompok	Asymp. Sig. (2-tailed)	A	Keterangan
Eksperimen	0.20	0.05	Data terdistribusi normal
Kontrol	0.105	0.05	Data terdistribusi normal

Berdasarkan hasil diatas diketahui bahwa *Sig. (2-tailed)* (0,200) > taraf signifikasi α (0,05) untuk data *pretest* kelompok siswa yang menggunakan aplikasi Quizziz. Sedangkan pada kelas yang tanpa menggunakan Quizziz memiliki nilai *Sig. (2-tailed)* (0,105) > taraf signifikasi α (0,05). Hal ini menandakan bahwa hipotesis nol untuk setiap kelompok diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok diperoleh dari data yang terdistribusi normal.

Berikut hasil dari uji homogenitas variansi kelompok data *posttest* disajikan dalam tabel berikut;

Tabel 7. Uji Homogenitas Data *Posttest*

Kelompok	Asymp. Sig.(2-tailed)	Sig.(2-tailed)	Keterangan
Eksperimen dan Kontrol	0.101	0.05	Data homogen

Diketahui bahwa hasil *Sig. (2-tailed)* > taraf signifikasi, yaitu 0,101 < 0,05. Maka hipotesis satu ditolak dan hipotesis 0 diterima, yang artinya data nilai *posttest*. Analisis untuk data hasil belajar yaitu dengan mengitung data *posttest*. Rangkuman hasil uji *Independent Sample T-test* untuk membandingkan rata-rata dari kelas eksperimen dan kontrol akan ditampilkan pada tabel 4.13 dibawah ini.

Tabel 8. Hasil Uji *Independent Sample T-test* Data *Posttest*

Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig	α	Keterangan
Eksperimen dan Kontrol	2.184	1.997	0.033	0.05	H0 ditolak

Berdasarkan thasil diatas,dapat disimpulkan bahwa nilai Sig = 0,033 dengan taraf signifikan = 5% dan derajat bebas = 65. Karena nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 dan hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,184 > 1,997) maka H_0 ditolak.

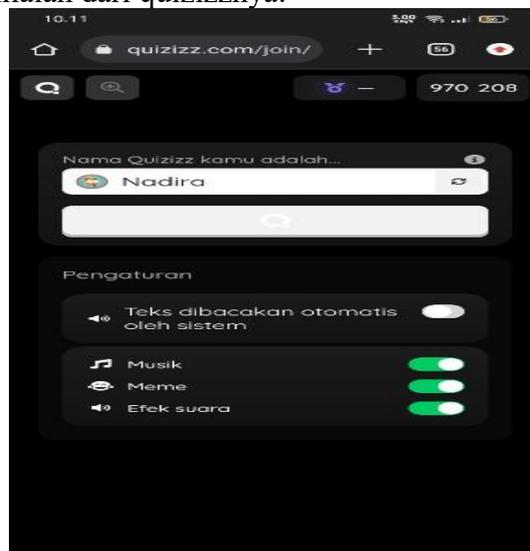
Pembahasan

Berikut tampilan pada quizizz tampilan awal dalam penggunaan Quizizz



Gambar 1. Tampilan Quizizz

Setelah kalian mendapatkan link selanjutnya bisa join pada game quizizz tampilannya seperti pada gambar di bawah ini. kalian di minta mengisi nama dan kalian langsung di arahkan ke soal soal yang harus kalian kerjakan. setelah itu kalian akan otomatis mendapatkan penilaian dari quizizznya.



Gambar 3. Cara Menggunakan Quizizz

Adapun Langkah-langkah menggunakan Quizizz bagi siswi

- Membuka link Quizizz yang sudah di bagikan
- Mengisi nama peserta yang sudah tertera
- Mengerjakan soal yang sudah di arahkan oleh Quizizz setelah mengisi nama peserta
- Mengirim jawaban yang sudah di kerjakan dan otomatis mendapatkan nilai setelah mengirim langsung dari quizizz

Berikut link game Quizizz yang dikerjakan siswi undang peserta ke kuis Anda <https://quizizz.com/join?gc=456086>



Gambar 4. Praktek Penggunaan Quizizz

Dibawah ini adalah gambar soal-soal yang ada dalam Quizizz yang di kerjakan oleh siswi siswi sesuai materi yang sudah di jelaskan sebelumnya oleh pendidik,yaitu sifat-sifat eksponen.

#	Pertanyaan
1	$5^0 =$
2	$2^6 : 2^4 =$
3	$(5^2)^3 =$
4	$(2 \times 3)^2 =$
5	$(1/2)^2 =$
6	$7^3 \times 7^2 =$
7	$5^8 : 5^2 =$

Gambar 5. Tampilan soal-soal yang terdapat pada Quizizz

Adapun hasil siswa yang melaksanakan Quizizz serta konsentrasi saat mengerjakan.

#	Pertanyaan	Maya alfyna (Maya alfyna)	Rofiyatul m (Rofiyatul m)	Tika dan ainun (Tika dan ainun)	Ica Rahmawati** (Ica Rahmawati)	Anis Yuli Atika (Anis Yuli Atika)	Ita (Ita)	Dian (Dian)	Ica Rahmawati* (Ica Rahmawati)	Ica Rahmawati (Ica Rahmawati)
1	$5^0 =$	1	1	1		0	0			5
2	$2^6 : 2^4 =$	2 ¹	2 ¹⁰	2 ¹		2 ¹⁰				2 ¹
3	$(5^2)^3 =$	5 ⁶	5 ⁶	5 ⁷	5 ⁶			5 ⁻¹		
4	$(2 \times 3)^2 =$	13	13	12				10		
5	$(1/2)^2 =$	1/4	1	1/4		2/4			2/4	
6	$7^3 \times 7^2 =$	7 ¹	7 ¹	7 ⁵		7 ⁵				
7	$5^8 : 5^2 =$	5 ⁴	5 ⁶	5 ⁴	5 ⁶					5 ⁴
		57%	57%	43%	29%	14%	0%	0%	0%	0%

Gambar 6. Hasil Pekerjaan Siswa dari Quizizz

Dari hasil siswa yang mengikuti Quizizz tersebut ada 9 siswa yang mengerjakan. dari 5 siswa mengerjakan dengan baik yaitu dengan perolehan persentase 57%, 2 orang, 43%, 29%, & 14% masing-masing satu orang. 4 siswi yang memperoleh 0% terkendala pada akses internet. Hal yang dapat saya amati saat pelaksanaan Quizizz berlangsung yaitu konsentrasi siswa dalam mengerjakan Quizizz baik, dikarenakan nilai rata-rata siswi yaitu 40% dari 5 siswi yang berhasil login masuk ke dalam Quizizz.

KESIMPULAN

Game based learning memanfaatkan permainan baik itu tradisional ataupun modern dalam membantu proses pembelajaran. Di era modern ini terdapat banyak game edukasi yang dapat kita gunakan yang dapat membantu kita dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi pada siswa dan tentunya menyenangkan.

Terutama dalam pembelajaran matematika yang menurut rata-rata siswa Pelajaran yang sulit dimengerti sehingga membosankan. Dengan adanya metode game based learning dapat menjadi Solusi dalam pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran yang membosankan dapat berubah menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan konsentrasi siswa.

Salah satu game based learning kita dapat memanfaatkan aplikasi Quizizz yang sudah banyak di manfaatkan oleh guru-guru. terbukti dengan banyaknya artikel maupun jurnal tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz. terbukti juga pada saat saya menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media game based learning dalam meningkatkan konsentrasi siswi-siswi dalam belajar matematika pada materi eksponen di mts fathus salafi mangaran Situbondo. ternyata nilai dari siswi-siswi memuaskan dan mereka konsentrasi dalam mengerjakannya, karena berupa game dan dibatasi waktu sehingga mereka saling berlomba-lomba dalam menyelesaikannya. Dapat kita Tarik kesimpulan game based learning yang memanfaatkan aplikasi Quizizz dapat menjadi salah satu Solusi dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa dalam Pelajaran matematika terutama dalam memahami materi eksponen. Hal tersebut diketahui berdasarkan nilai rata-rata kedua kelas. Kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 80, sedangkan kelompok yang pada kelompok kelas control dengan nilai 70. Hasil pengujian peneliti dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* didapat nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu $0,033 < 0,05$ dan hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung}(2.136) > t_{tabel}(1.997)$.

DAFTAR RUJUKAN

- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3824>
- Hasanah, N., Ambarsari, I. F., Surur, M., Darmawati, E. S., & Rakhman, F. (2022). *Training Motivasi Belajar Matematika Berbasis Thinking Smart Game pada Siswa MI Multiple Sarina Info Artikel Abstrak dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia [1]. Bangsa ini telah jenjang dan tingkat pendidikan , agar diperoleh sumber daya ma. 1(2), 62–68.*
- Hidayah, N. (2021). Implementasi Game-Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Materi Perilaku Jujur, Amanah Dan Istiqomah Pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 1 Ngunut. *Jurnal*

- Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 264–270.
- Kusuma, M. A., Susanto, Yuliati, N., Maharani, P., & Hasanah, N. (2021). Thinking process of 7th class students in understanding quadrilateral concepts based on Van Hiele theory. *Journal of Physics: Conference Series*, 1839(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1839/1/012012>
- 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>
- Nuryami, N., Janan, T., & Hasanah, N. (2022). the Influence of Realistic Mathematics Education on Year 8 Students' Spatial Ability of Cuboids and Cubes. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 69–84. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol7no1.2022pp69-84>
- Puspitasari, Y., & Hasanah, N. (2019). *NASIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X MANURUL FATA TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018*. 6(1), 34–43.
- Rahma, A. F., & Khabibah, S. (2022). Analisis Kesalahan Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Eksponen. *MATHEdunesa*, 11(2), 446–457. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n2.p446-457>
- Safik, M., Hobri, Yuianti, N., Sarjono, W., & Sa'id, I. A. (2021). The development of science, technology, engineering, art, and mathematics learning devices-lesson study for learning community to improve students' creative thinking skill. *Journal of Physics: Conference Series*, 1839(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1839/1/012019>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game-Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Waskitoningtyas, R. S. (2016). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kota Balikpapan Pada Materi Satuan Waktu Tahun Ajaran 2015/2016. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.25273/jipm.v5i1.852>
- Yansen Mandacan, F. A. (2021). 濟無 No Title No Title No Title. *Jurnal Enersia Publika No. 1 Hal 330-341*, 5(1).