



Quiz Based Game Learning Training to Increase Learning Motivation for Middle School Mathematics MGMP Teachers

Pelatihan *Quiz Based Game Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Guru MGMP Matematika SMP

Gugun Manosor Simatupang¹, Husni Sabil², Mujahidawati³, Novferma⁴

^{1,2,3,4}PMIPA, FKIP, Universitas Jambi, Indonesia

E-Mail: ¹gugun.simatupang@unja.ac.id, ²sabilmath@gmail.com, ³mujahida.wati@unja.ac.id,
⁴novferma@unja.ac.id

Corresponding Author: Gugun Manosor Simatupang

Abstract

The purpose of this service activity is to assist and train junior high school teachers in making learning media in the form of quiz based game learning to increase students' learning motivation. The method used in the implementation of this service activity is to use the method of discussion and question and answer, demonstration, and expository. The participants in this service are partner teachers of the Mathematics MGMP SMP Muaro Jambi as many as 35 teachers and 26 students. The instrument used in this service is a teacher motivation response questionnaire after training and a student learning motivation response questionnaire after studying with the learning media in the form of the quiz based game learning. Based on the results of the training, it was found that most of the teachers who participated were very satisfied and happy with this training. This can be seen from the teacher's response (motivation) questionnaire which shows that most teachers on average answered the statements given in the Agree and Strongly Agree categories. Furthermore, student learning motivation can also be said to be good, it can be seen based on the results of the student learning motivation questionnaire where the average student on a positive statement is in the Agree and Strongly Agree categories, while in the negative statement questionnaire the average is in the strongly disagree and disagree category. Therefore, it can be concluded that the training in making quiz based game learning can provide good motivation for teachers and students.

Keywords: Learning Motivation , MGMP, Quiz Game Learning

Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk membantu dan melatih guru SMP dalam pembuatan media pembelajaran berbentuk *quiz based game learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah menggunakan metode diskusi dan tanya jawab, demonstrasi, dan ekspositori. Peserta kegiatan dalam pengabdian ini adalah mitra guru MGMP Matematika SMP Muaro Jambi sebanyak 35 orang guru dan 26 orang siswa. Instrument yang digunakan dalam pengabdian ini adalah angkey respon motivasi guru setelah pelatihan dan angket respon motivasi belajar siswa setelah belajar dengan media pembelajaran berbentuk *quiz based game learning* tersebut. Berdasarkan hasil pelatihan diperoleh bahwa kebanyakan guru-guru yang ikut merasa sangat puas dan senang dengan adanya pelatihan ini. Hal tersebut dilihat dari angket respon (motivasi) guru yang menunjukkan bahwa kebanyakan guru rata-rata menjawab pernyataan yang diberikan pada kategori Setuju dan Sangat Setuju. Selanjutnya motivasi belajar siswa juga dapat dikatakan baik, hal tersebut dilihat berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa dimana rata-rata siswa pada pernyataan positif berada pada kategori Setuju dan Sangat Setuju, sedangkan pada angket pernyataan negative rata-rata pada kategori sangat tidak setuju dan tidak setuju. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan *quiz based game learning* ini dapat memberikan motivasi yang baik bagi guru maupun bagi siswa.

Kata Kunci : MGMP, Motivasi Belajar, *Quiz Game Learning*

1. PENDAHULUAN

Pusat perkembangan kabupaten muaro jambi ditandainya dengan pesatnya kebutuhan pendidikan yang ada pada Kabupaten Muaro Jambi. Pada tahun 2018 tercatat peningkatan jumlah sekolah yang pada awalnya di tahun 2011 hanya berjumlah 452 sekolah menjadi 752 yang rata-rata peningkatannya sebesar 11,63% pertahun. Berdasarkan informasi yang didapatkan bahwa pada tahun ajaran 2018/2019 jumlah guru SMP di Muaro Jambi sebanyak 1.094 orang, dengan jumlah guru perempuan sebanyak 1.705 orang dan guru laki-laki sebanyak 650 orang. Mitra pengabdian ini merupakan guru MGMP Matematika SMP Muaro Jambi. Dimana ada sebanyak 47 guru matematika di Muaro Jambi. Sekolah dari pengabdian tersebut memiliki sebagian besar siswa yang sudah memiliki smartphone, laptop, ataupun peralatan TIK lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran. Namun demikian, pemanfaatan media-media tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika, baik oleh pendidik maupun oleh peserta didik.

Berdasarkan observasi awal ke salah satu guru yang ada di SMP Muaro Jambi dikatakan bahwa dalam penggunaan teknologi pada proses pembelajaran jarang dilakukan oleh guru maupun siswa. Kebanyakan guru SMP Muaro Jambi melakukan pembelajaran secara konvensional. Jarang guru SMP pada mata pelajaran matematika membuat konten pembelajaran sendiri menggunakan aplikasi misalnya menggunakan quiz. Kebanyakan siswa lebih tertarik pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa quiz, dimana soal-soal pada quiz tersebut dirancang secara kreatif dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa. Hal tersebut karena media merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Apalagi teknologi atau informasi dan media pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan atau dapat dikatakan hal yang sangat penting.

Motivasi adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pengertian dari motivasi ialah keadaan internal yang berasal dari seseorang yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu [1]. Menurut [2] motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Masalah motivasi siswa dalam belajar adalah masalah yang kompleks. Dalam usaha memotivasi siswa tersebut tidak ada aturan-aturan yang sederhana [1]. Berbagai teknik misal kenaikan tingkat, penghargaan, pemberian kehormatan telah dipergunakan untuk mendorong agar mau belajar. Motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, serta perubahan tenaga dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan untuk mencapai tujuan [3]. Ciri-ciri motivasi belajar adalah dapat menumbuhkan gairah, merasa senang dan merasa sangat bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar, mempunyai banyak energi untuk belajar, meluangkan waktu lebih banyak untuk belajar, serta lebih tekun dalam belajar dibanding siswa yang kurang memiliki atau yang tidak mempunyai motivasi belajar [3]. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertindak laku dimana dorongan ini dapat menggerakkan untuk melakukan sesuatu [3]. Motivasi merupakan dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk dalam kegiatan pembelajaran motivasi mendorong seseorang untuk belajar dan mencapai tujuan yang diinginkannya. Jadi dapat disimpulkan motivasi belajar merupakan keseluruhan daya pendorong atau penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki siswa dapat tercapai. Motivasi akan membangkitkan semangat dalam belajar. Apabila motivasi siswa dalam belajar tinggi, maka hasil belajarnya akan optimal dan sebaliknya jika motivasi belajar siswa rendah, maka hasil belajar akan menjadi kurang maksimal [4]. Seorang guru harus mengambil tindakan yang tepat untuk menumbuhkan ataupun meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru harus bisa memanfaatkan ketersediaan sarana dan prasarana yang ada, yang sering digunakan siswa dan guru. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan sarana prasarana yang ada menjadi sebuah media interaktif dalam menunjang proses pembelajaran. Media interaktif merupakan suatu gabungan dari beberapa unsur seperti teks, foto, video, dan lainnya yang kemudian disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Salah satu media yang akan dirancang dalam proses pembelajaran yaitu *quiz based game learning*.

Quiz merupakan sebuah *web tool* yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu membuat kuis interaktif untuk penilaian formatif. Penggunaan quiz ini dapat menjadi salah satu alternatif pendidik dalam menciptakan strategi pembelajaran yang menuntut keaktifan penuh para siswa namun menyenangkan, sehingga siswa tidak bosan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Tampilan *full colour* pada quiz cukup menarik sehingga akan menjadi daya tarik pada siswa untuk menggunakannya. Terdapat banyak fitur pendukung dalam quiz, diantaranya perhitungan waktu dalam menyelesaikan setiap soal kuis yang pastinya akan memacu siswa agar mengerjakan soal dengan cepat, tepat, dan benar. Selain itu, adanya kata-kata motivasi setelah menjawab soal menjadi salah satu bentuk dalam memberikan apresiasi kepada siswa, sehingga siswa akan menjadi lebih bersemangat serta termotivasi dalam mengerjakan soal-soal selanjutnya. Fitur lainnya yang tidak kalah menarik adalah quiz didukung dengan music yang akan menggiring siswa selama mengerjakan soal-soal kuis yang tentunya dapat menambah semangat siswa. Selama pengerjaan soal, quiz akan memperlihatkan live ranking yang menunjukkan hasil perolehan skor setiap siswa [5]. *Based game learning* merupakan teknik pembelajaran

berlandaskan permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kualitas pelajar dalam menyerap pengetahuan. *Based game learning* merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran [6, 7]. *Based game learning* adalah pendekatan bermanfaat yang digunakan pendidik untuk mempromosikan kegiatan belajar yang lebih efektif dengan meningkatkan pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan kompetensi di kelas [8]. *Quiz based game learning* ini mudah untuk digunakan sebagai proses pembelajaran, serta dapat diunduh di *platform android* dan *IOS*. *Quiz based game learning* ini dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, karena dalam aplikasi *quiz* ini dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Bahkan nantinya para guru-guru mitra dapat mendorong siswa untuk membuat *quiz based game learning* sendiri dengan tema yang diberikan, sehingga dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa tersebut. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk menyiapkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif, serta untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *quiz based game learning*. Tujuan penelitian ini sesuai pada restra Universitas Jambi pada pengabdian kepada masyarakat dimana restra tersebut terkait peningkatan kompetensi pendidik dan lulusan. Adapun keterkaitan tujuan kegiatan pengabdian tersebut adalah sebagai berikut: *Pertama*, terbentuknya sistem pembelajaran menggunakan *quiz based game learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, *Kedua* meningkatkan kompetensi guru dalam merancang *quiz based game learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, *Ketiga* peningkatan kompetensi guru dalam menerapkan pembelajaran menggunakan *quiz based game learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. MATERI DAN METODOLOGI

Peserta kegiatan dalam pengabdian ini adalah mitra SMP di kabupaten Muaro Jambi. Pada proses kegiatan ini berlangsung sampai selesai nantinya akan dihasilkan contoh dalam membuat *quiz based game learning*, yang lengkap untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Contoh tersebut sebagai patokan atau panduan dasar bagi guru-guru MGMP matematika dalam merancang media interaktif berbentuk *quiz based game learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah menggunakan metode diskusi dan tanya jawab, demonstrasi, dan ekspositori. Adapun kegiatan pengabdian pertama yang dilakukan pada penyuluhan dan workshop konsep standar konten maupun strategi pedagogis dalam menyusun media pembelajaran berupa *quiz based game learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut menggunakan diskusi dan tanya jawab terkait teori-teori dasar atau pendukung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbentuk *quiz*. Selanjutnya dengan menggunakan metode diskusi dan tanya jawab serta ekspositori, dimana anggota tim pengabdian dan peserta bersama-sama merancang perangkat pembelajaran terlebih dahulu. Perangkat pembelajaran tersebut dapat berupa angket motivasi belajar siswa, RPP, serta rancangan media interaktif dalam bentuk *quiz based game learning* yang sesuai dengan materi yang ada di RPP tersebut. Kemudian peserta didik secara berkelompok membuat media pembelajaran interaktif berbentuk *quiz based game learning*, dimana saat proses pembuatan media tersebut didampingi oleh anggota tim pengabdian.

Hasil media pembelajaran interaktif berbentuk *quiz based game learning* yang telah berhasil dibuat oleh peserta pengabdian kemudian di demonstrasikan. Masing-masing kelompok menampilkan dan mempresentasikan media pembelajaran interaktif berbentuk *quiz* yang sudah dibuat, anggota tim pengabdian dan kelompok lainnya bersama-sama melihat media *quiz based game learning*nya. Kemudian anggota tim pengabdian dan peserta lain memberikan masukan, saran dan kritikan atas media yang telah dibuat tersebut. Saran dan komentar yang diberikan oleh anggota tim pengabdian ini akan menjadi masukan atau perbaikan agar media pembelajaran berbentuk *quiz based game learning* menjadi lebih baik, efektif, dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah semua kelompok mempresentasikan media pembelajaran interaktif berbentuk *quiz based game learning*, disana nantinya akan terlihat kelebihan dan kekurangan dari media tersebut serta bersama-sama anggota tim pengabdian dan peserta mencari solusi terkait permasalahan tersebut. Kegiatan terakhir adalah evaluasi, dimana evaluasi kegiatan pengabdian ini dilihat dua kali, yaitu evaluasi saat proses kegiatan dan evaluasi saat akhir kegiatan. Kriteria evaluasi proses dilihat dari pemahaman, keaktifan, keterampilan pada saat peserta menerima materi atau pelatihan dalam pembuatan media dan rancangan perangkat pembelajaran berbentuk *quiz based game learning*. Selanjutnya evaluasi akhir dilihat berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta pelatihan. Kuesioner tersebut berisi pemahaman dan motivasi peserta selama pelatihan dalam membuat media pembelajaran berbentuk *quiz based game learning*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dengan judul “pelatihan pembuatan *quiz based game learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada guru MGMP matematika SMP Muaro Jambi” telah dilaksanakan dengan peserta kegiatan dalam pengabdian ini adalah

guru mitra SMP Muaro Jambi sebanyak 35 peserta. Hasil pengabdian memperlihatkan antusiasme guru dalam mengikuti pelatihan pembuatan quiz based game learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3.1 Pengabdian pada Guru MGMP Matematika SMP Muaro Jambi

Pada kegiatan pelaksanaan pengabdian pada guru MGMP Matematika SMP Muaro Jambi yang diikuti oleh sebanyak 35 peserta, tim pengabdian membagi kegiatan dalam tiga tahap perencanaan yang dijelaskan sebagai berikut.

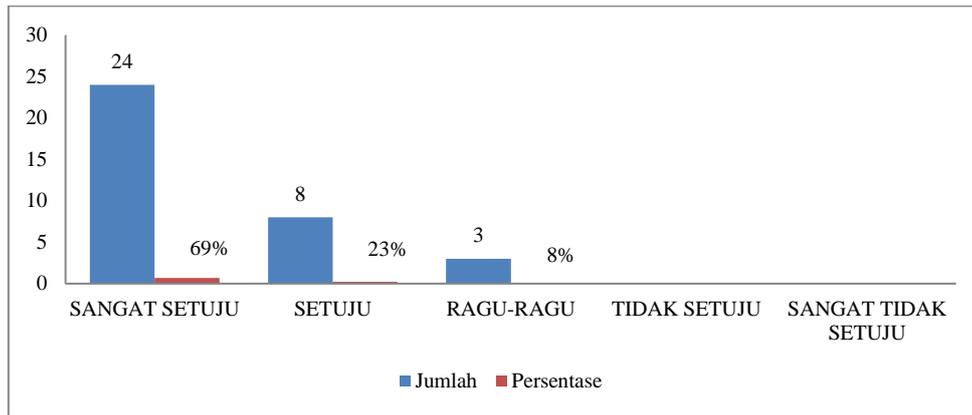
- Tahap Pertama, Pemaparan materi pengenalaian, pembuatan media pembelajaran berupa quiz based game learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa oleh tim pengabdian di MGMP Matematika SMP Muaro Jambi.
- Tahap Kedua, Diadakan tanya jawab seputar topic pembuatan media pembelajaran berupa quiz based game learning dan bagaimana strategi efektifnya
- Tahap Ketiga, Peserta diberikan kesempatan untuk merancang desain awal membuat media pembelajaran berupa quiz based game learning.

Setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian, selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan dengan memberikan angket motivasi belajar kepada guru MGMP Matematika SMP Muaro Jambi setelah mnegikuti pelatian pembuatan film animasi menggunakan quiz based game learning. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Angket Motivasi (Respon) Guru setelah Mengikuti Pelatihan

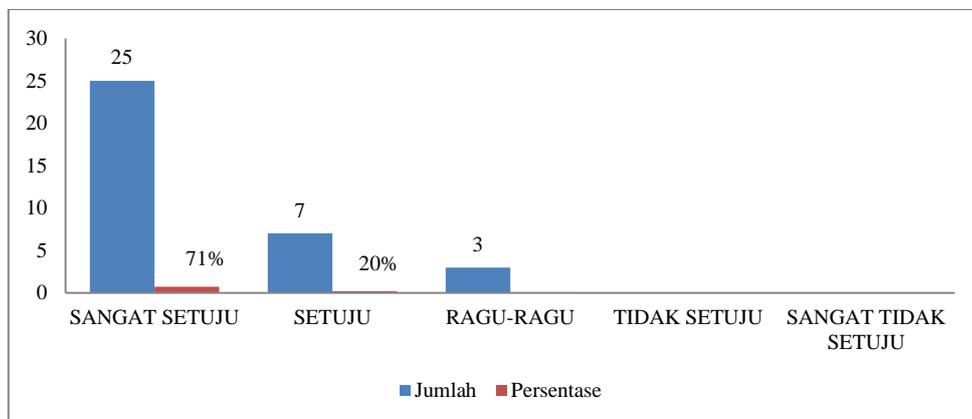
No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	RG	S	SS
1	Pelatihan quiz based game learning sangat membantu guru dalam proses pembelajaran			8%	23%	69%
2	Quiz based game learning mudah untuk diakses			9%	20%	71%
3	Pelatihan quiz based game learning dapat meningkatkan kompetensi guru dalam proses pembelajaran				12%	88%
4	Pelatihan quiz based game learning berguna dalam membuat soal tes			23%	20%	57%
5	Pelatihan quiz based game learning membantu dalam perancangan instrument penilaian yang lebih efektif			20%	23%	57%
6	Pelatihan quiz based game learning menambah kemampuan guru dalam mengakses situs-situs pembelajaran yang efektif			3%	14%	83%
7	Pelatihan quiz based game learning menambah kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dan mengakses internet				14%	86%
8	Dengan adanya pelatihan quiz based game learning meningkatkan motivasi belajar untuk membuat pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif				17%	83%
9	Kemampuan melaksanakan tugas meningkat setelah mengikuti pelatihan quiz based game learning				29%	71%
10	Pelatihan quiz based game learning sangat efektif dan efisien			17%	14%	69%

Berdasarkan tabel 1 di atas mengenai respon terhadap motivasi guru setelah mengikuti pelatihan quiz based game learning sebagian besar peserta pelatihan menyatakan sangat setuju. Respon ini menunjukkan kepuasan serta memberikan motivasi yang baik dari peserta pelatihan dalam mengikuti pelatihan yang diberikan. Berikut respon guru yang ditunjukkan dengan gambar diagram batang dibawah ini.



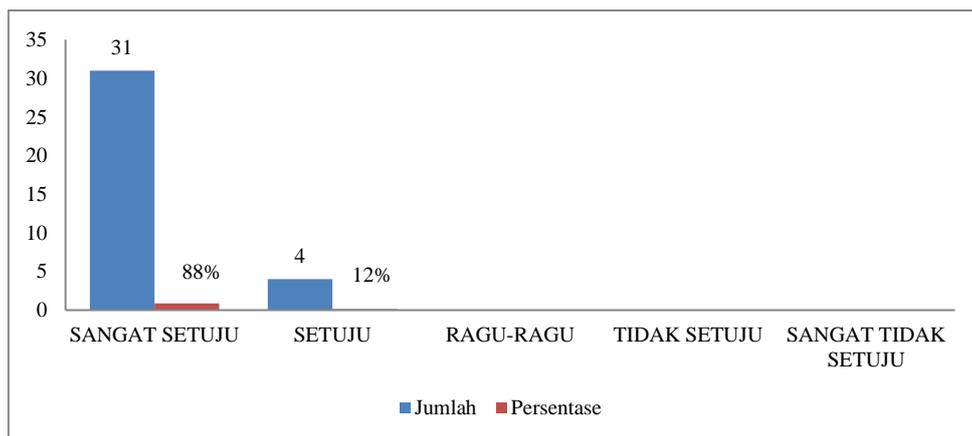
Gambar 1 Respon Guru Terhadap Quiz Based Game Learning Dalam Membantu Instrumen Penilaian

Gambar 1 menunjukkan respon guru terhadap quiz based game learning yang diberikan dalam membantu guru saat proses pembelajaran dengan respon sebesar 69% sangat setuju, 23% setuju dan 8% ragu-ragu.



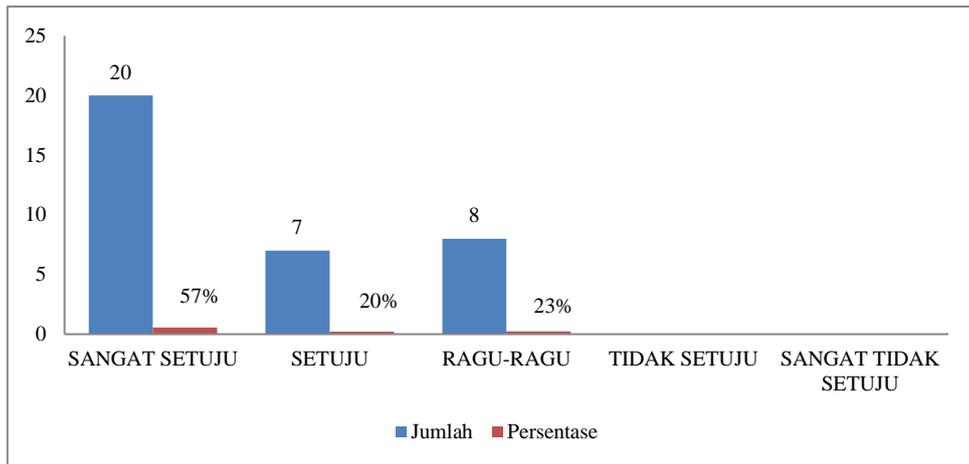
Gambar 2 Respon Guru Terhadap Akses Quiz Based Game Learning

Gambar 2 menunjukkan respon guru terhadap quiz based game learning yang diberikan mudah untuk diakses oleh guru dengan respon sebesar 71% sangat setuju, 20% setuju, dan 9% ragu-ragu.



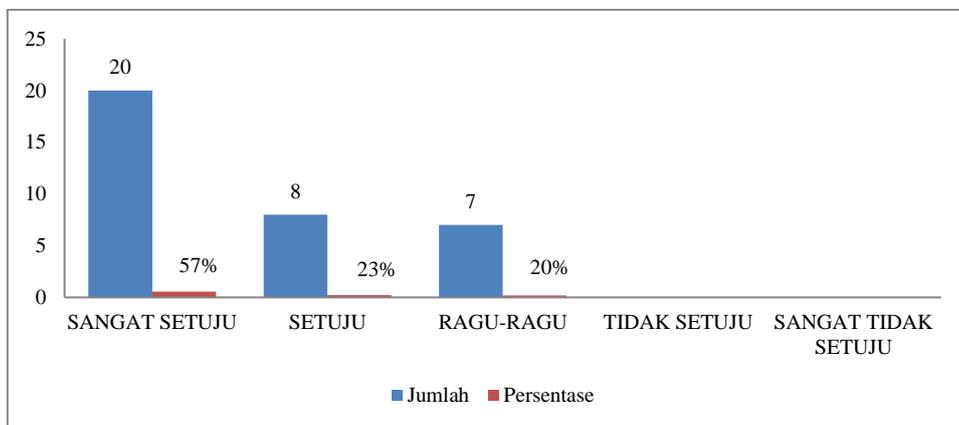
Gambar 3 Respon Terhadap Quiz Based Game Learning Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru

Gambar 3 menunjukkan respon guru terhadap quiz based game learning yang diberikan dapat meningkatkan kompetensi guru saat proses pembelajaran dengan respon 88% sangat setuju, dan 12% setuju.



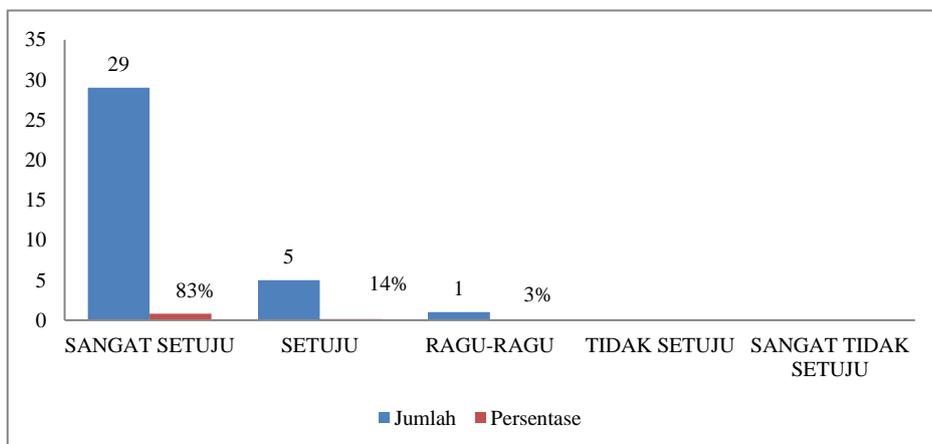
Gambar 4 Respon Guru Terhadap Quiz Based Game Learning Dalam Pembuatan Soal Tes

Gambar 4 menunjukkan respon guru terhadap quiz based game learning yang diberikan berguna dalam pembuatan soal tes dengan respon sebesar 57% sangat setuju, 20% setuju, dan 23% ragu-ragu.



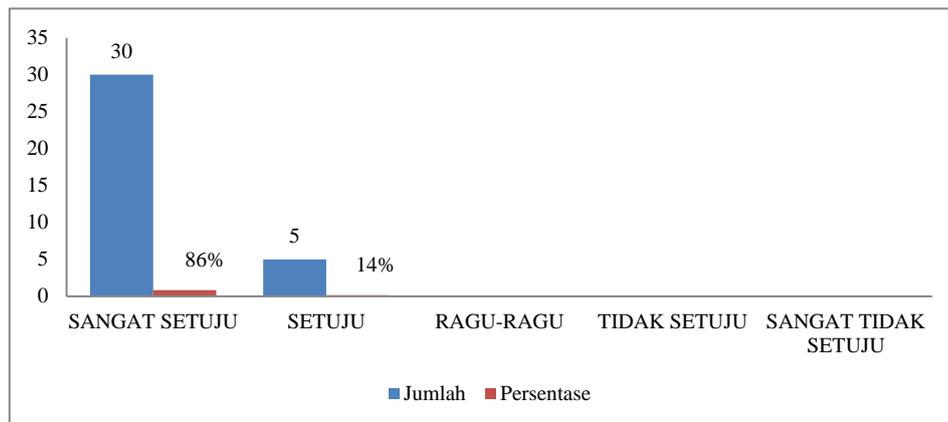
Gambar 5 Respon Guru Terhadap Quiz Based Game Learning dalam Membantu Instrument Penilaian

Gambar 5 menunjukkan respon guru terhadap quiz based game learning yang diberikan membantu guru dalam perancangan instrument penilaian yang lebih efektif dengan respon sebesar 57% sangat setuju, 23% setuju, dan 20% ragu-ragu.



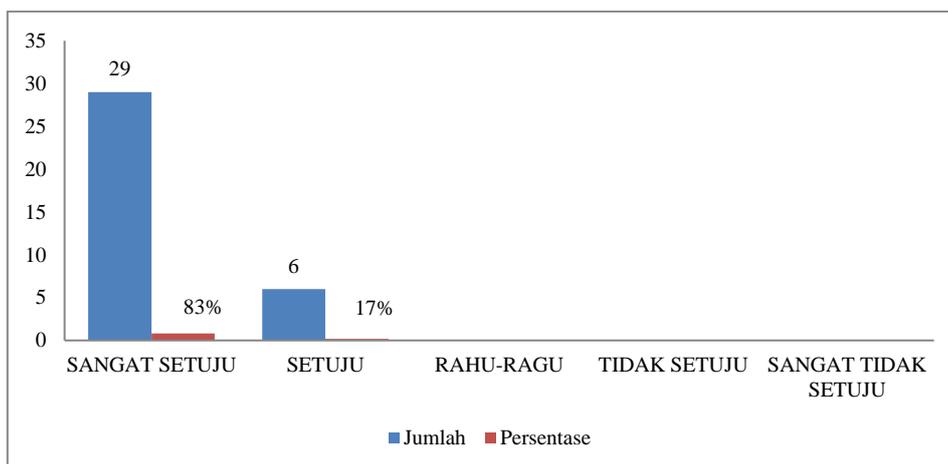
Gambar 6 Respon Guru Terhadap Quiz Based Game Learning Dalam Menambah Kemampuan Guru

Gambar 6 menunjukkan respon guru terhadap quiz based game learning yang diberikan dapat menambah kemampuan guru dalam mengakses situs-situs pembelajaran yang efektif dengan respon sebesar 83% sangat setuju, 14% setuju, dan 3% ragu-ragu.



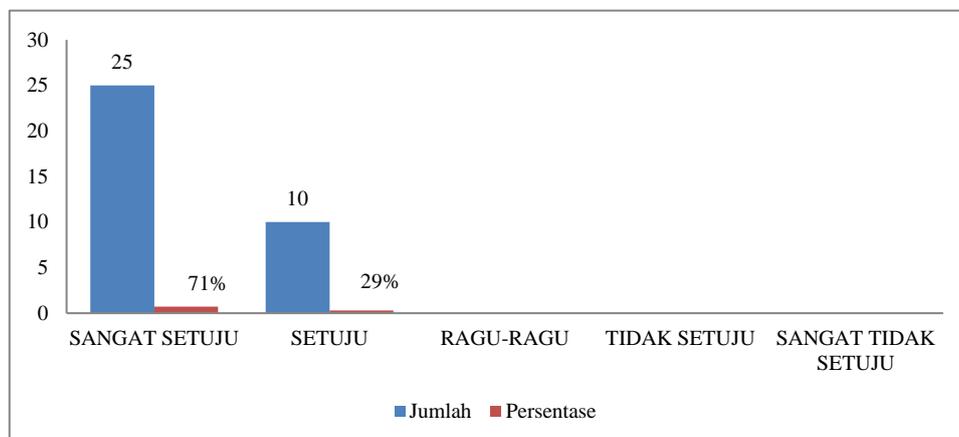
Gambar 7 Respon Guru Terhadap Quiz Based Game Learning Dalam Penggunaan Teknologi Dan Internet

Gambar 7 menunjukkan respon guru terhadap quiz based game learning yang diberikan dapat menambah kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dan mengakses internet dengan respon sebesar 86% sangat setuju dan 14% setuju.



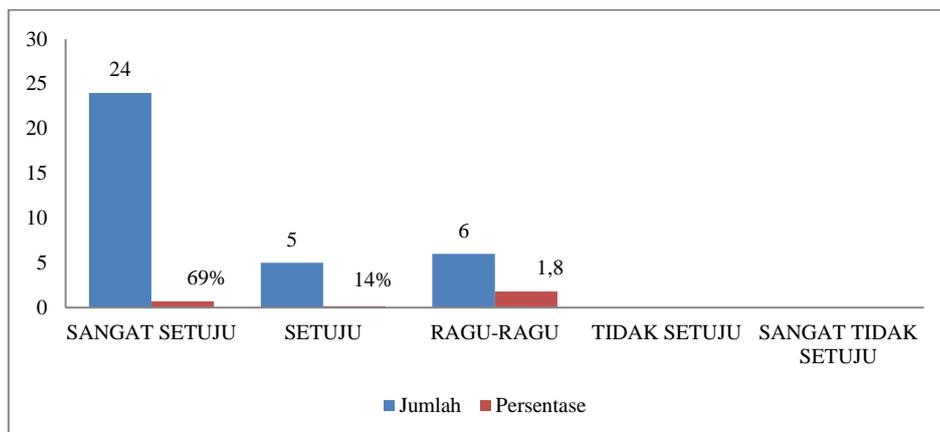
Gambar 8 Respon Guru Terhadap Quiz Based Game Learning Dalam Meningkatkan Motivasi

Gambar 8 menunjukkan respon guru terhadap quiz based game learning yang diberikan dapat meningkatkan motivasi untuk membuat pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif dalam proses pembelajaran dengan respon sebesar 83% sangat setuju dan 17% setuju.



Gambar 9 Respon Guru Setelah Mengikuti Pelatihan Quiz Based Game Learning

Gambar 9 menunjukkan respon guru terhadap pelatihan yang diberikan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam melaksanakan tugas setelah mengikuti peatihan pembuatan quiz based game learning dengan respon sebesar 71% sangat setuju dan 29% setuju.



Gambar 10 Respon Guru Mengenai Keefektifan Dan Efisien Quiz Based Game Learning Dalam Proses Pembelajaran

Gambar 10 menunjukkan respon guru terhadap quiz based game learning yang diberikan dapat sangat efektif dan efisien dalam proses pembelajaran dengan respon sebesar 69% sangat setuju, 14% setuju, dan 17% ragu-ragu. Kemudian selain angket motivasi guru diberikan pula angket motivasi belajar siswa kepada 26 peserta untuk melihat respon siswa dalam penggunaan quiz based game learning dalam proses pembelajaran matematika. Dapat lihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Angket Motivasi (Respon) Siswa Tekait Media *Quiz Based Learning*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	RG	S	SS
1	Saat hendak belajar saya mempersiapkan apapun			8%	42%	50%
2	Saya memperhatikan setiap penjelasan materi yang diberikan dengan bantuan quiz based game learning				23%	77%
3	Saya tidak pernah ingin mengerjakan soal latihan yang diberikan dengan bantuan quiz based game learning	73%	19%	8%		
4	soal pada quiz based game learning saya baca saat sudah mulai pembelajaran saja				19%	81%
5	Saya sungguh-sungguh dalam belajar matematika menggunakan quiz based game learning				27%	73%
6	Saya takut bertanya kepada guru dalam penggunaan quiz based game learning	58%	23%	19%		
7	Saya mudah memahami soal pada quiz based game learning			23%	15%	62%
8	Saya kesulitan dalam menggunakan quiz based game learning	65%	23%	12%		
9	Saya mengulang kembali pelajaran matematika pada quiz based game learning			23%	19%	58%
10	Saya merasa tidak bersemangat saat belajar dengan bantuan quiz based game learning	85%	15%			
11	Saya bertanya kepada guru apabila ada yang tidak saya pahami dalam penggunaan quiz based game learning				23%	77%
12	Saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal pada quiz based game learning	58%	42%			
13	Saya sangat bersemangat saat			7%	35%	58%

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	RG	S	SS
14	pembelajaran menggunakan quiz based game learning Saya merasa sedih jika pembelajaran tidak dengan bantuan quiz based game learning	38%	50%	12%		
15	Saya sangat tertarik dengan quiz based game learning pada pembelajaran matematika			24%	38%	38%

Berdasarkan tabel 2 di atas mengenai hasil angket motivasi belajar siswa setelah menjalani proses pembelajaran dengan menggunakan quiz based game learning sebagian besar peserta pelatihan menyatakan sangat setuju. Maka, pelatihan quiz based game learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Keterampilan guru dalam membuat dan merancang media pembelajaran berupa quiz based game learning setelah selesai pengabdian, peserta diwajibkan membuat media pembelajaran berupa quiz based game learning berdasarkan konsep materi pelatihan yang telah diberikan dan dikumpulkan 2 minggu setelah kegiatan dilakukan. Untuk pembelajaran matematika di MGMP Matematika SMP Muaro Jambi diperoleh hasil sebagai berikut:

- Guru mampu memahami konsep pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa quiz based game learning
- Guru mampu menggunakan media pembelajaran berupa quiz based game learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
- Guru mampu melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berupa quiz based game learning.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan mengenai pembuatan *quiz based game learning* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada guru MGMP Matematika SMP Muaro Jambi dapat disimpulkan yaitu: (1) Kegiatan pengabdian dapat menambah pengetahuan dan pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) Kegiatan pengabdian yang dilakukan mendapat tanggapan positif dari peserta serta peserta antusias dalam mengikuti pelatihan pembuatan *quiz based game learning* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) Proses kegiatan pengabdian yang dilakukan sesuai dengan yang direncanakan serta dapat dikatakan tujuan dari kegiatan pengabdian tercapai dapat dilihat dengan antusias guru dalam pembuatan quiz based game learning serta guru dapat melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan quiz based game learning dengan efektif dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada pihak lembaga Universitas Jambi yang telah mendanai pengabdian kepada masyarakat, serta pihak sekolah yang terlibat sebagai peserta pengabdian yaitu MGMP Matematika SMP Muaro Jambi.

REFERENSI

- Malik, I. (2016). *Pengantar Psikologi Umum*. Kalimedia.
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum Dan Pembelajaran* (1 Ed.). Bumi Aksara.
- Wungubelen, K. T., Nasar, A., & Rahmawati, A. S. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Google Classroom Dan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IX Melalui Belajar Dari Rumah Selama Masa Pandemi Covid-19. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2378–2384.
- Datu, A. R., Tumurang, H. J., & Sumilat, J. M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1959–1965.
- Dania Rizqi Hamida, Ocky, F., Handini Tyas, & Wahyu, I. (2016). Pelatihan Pembelajaran Game Based Learning Dengan Menggunakan Quizizz Dan Kahoot. *Academia*.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.20961/Habitus.V4i1.45758>
- Ryan Dellos. (2015). Kahoot! A Digital Game Resource For Learning. In *International Journal Of Instructional Technology And Distance Learning Vol 12* (Pp-49-52).
- Cameron, K. E., & Bizo, L. A. (2019). Use Of The Game-Based Learning Platform KAHOOT! To

- Facilitate Learner Engagement In Animal Science Students. *Research In Learning Technology*, 27(June). <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2225>
- [9] Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). The Use Of Quizizz In Improving Student Grammar Understanding Through Self Assessment. In Eleventh Conference On Applied Linguistics (*CONAPLIN 2018*) (Pp. 102-106). Atlantis Press