

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Game Edukasi Woyground Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo

Diana Putri¹, Moh.Syadidul Itqon², Babun³

¹²³ Universitas Nurul Jadid

correspondence e-mail*, nanaputry203@gmail.com, itqan@unuja.ac.id, nanaputry203@gmail.com

Submitted:

Revised: 2025/12/29;

Accepted: 2025/12/29; Published: 2026/01/25

Abstrak

This study aims to improve the learning motivation of ninth-grade students of MTs Negeri 1 Probolinggo in Mathematics through the use of Woyground educational game media. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles. Each cycle includes the planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 35 ninth-grade students of MTs Negeri 1 Probolinggo in the odd semester of the 2025/2026 academic year. Data collection was carried out through observation, learning motivation questionnaires, and learning outcome tests. Data were analyzed by calculating the percentage increase in learning motivation based on the formula proposed by Yonny et al. The results showed that the use of Woyground educational games can significantly increase student learning motivation. In the initial conditions, the average student learning motivation was 49% (moderate category). After the action in cycle I, learning motivation increased to 65% (high category), and in cycle II it increased again to 77.14% (very high category). Furthermore, increased learning motivation also impacted student learning outcomes, with completion rates increasing from 8.51% in the initial phase to 45.71% in Cycle I and 88.57% in Cycle II. This demonstrates that the implementation of the Woyground educational game media can create an engaging, interactive, and enjoyable learning environment, thereby enhancing student motivation and learning outcomes in Mathematics.

Kata kunci



Learning Motivation, Educational Games, Woyground, Mathematics

© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang ditujukan pada suasana dan proses belajar agar masyarakat aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual dan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia dan keterampilan yang mereka butuhkan.¹ Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan

¹ Verren Auranissa Hernanda, Afwa Yasyfa Azzahra, And Fitri Alfarisy, "Pengaruh Penerapan Bahasa Asing Dalam Kinerja Pendidikan," *Jurnal Indonesia Sosial Sains* 3, No. 01 (2022): 88-95, <https://doi.org/10.59141/jiss.V3i01.514>.

keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Pendidikan bertujuan sebagai sarana untuk mengembangkan atau meningkatkan potensi, bakat dan minat siswa guna terciptanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas.

Pendidikan formal merupakan sarana strategis untuk meningkatkan sumber daya manusia. Sekolah sebagai lembaga formal diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap sumber daya manusia melalui pembelajaran yang diajarkan². Pembelajaran lebih bermakna bagi siswa jika mengalami perubahan mengenai pemahaman yang dipelajari, bukan sekedar menghafal konsep suatu materi. Kualitas belajar siswa bergantung pada komponen-komponen diantaranya: kurikulum, guru, siswa, metode, sarana dan prasarana, serta lingkungan belajar. Dengan demikian, belajar akan menyangkut proses belajar dan hasil belajar³. Terdapat tiga tingkatan bagi individu untuk mendapatkan pengalaman belajar, yaitu; (1) pengalaman yang diperoleh setiap individu melalui penggunaan benda konkret; (2) interaksi dengan benda, dan (3) penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Peranan teknologi sangat diperlukan guna mendukung terlaksananya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Contohnya, interaksi siswa dengan guru dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat dan aplikasi tertentu agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁵

Salah satu hak siswa adalah mendapatkan pengajaran. Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa. Menurut⁶ fungsi matematika adalah untuk menyatakan hubungan kuantitatif keruangan yang bersifat simbolis. Melalui pembelajaran Matematika diharapkan siswa dapat memiliki kemampuan dan keterampilan berpikir secara sistematis, kritis, dan logis untuk memecahkan permasalahan yang dijumpainya dalam kehidupan

² I. Ketut Kesnajaya, Nyoman Dantes, And Gede Rasben Dantes, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Pada Sd Negeri 3 Tianyar Barat," *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha* 5, No. 1 (2015): 124662.

³ Ika Septi Hidayati, Prihastini Oktasari Putri, And Yenny Anggreini Sarumaha, "Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri Prembulan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation," *Jurnal Intersections* 6, No. 2 (2021): 30–37.

⁴ Yoga Heri Supratno Et AL., "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析title," *Journal Of Physical Therapy Science* 9, No. 1 (2021): 17–23.

⁵ Latif Abdul, "Di Era Perkembangan Teknologi, Komunikasi Dan Informasi Yang Semakin Pesat, Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Ini Dapat Terlaksana Dengan Menggunakan Berbagai Platform, Baik Berupa Learning Management System Maupun Bentuk Video Conference. Learning," *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 1, No. 1 (2021): 11–20.

⁶ Muhammad Daut Siagian, "Pembelajaran Matematika Dalam Perspektif Konstruktivisme," *Nizhamiyah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan* Vii, No. 2 (2017): 61–73.

sehari-hari. Bagi sebagian besar siswa, Matematika menjadi mata pelajaran yang paling menakutkan. Salah satunya adalah materi pecahan. Permasalahan tersebut perlu dicarika solusi dengan menyajikan inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa terkhusus ketika pembelajaran matematika.

Menurut UU nomor 20 tahun 2003 mengenai kewajiban seorang guru ialah menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Namun sampai sekarang masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik. Dengan penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang monoton dapat menjadikan siswa cepat merasa bosan dan motivasi belajar siswa rendah. Pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan peserta didik menjadi tidak bersemangat dan merasa malas⁷. Motivasi belajar merupakan faktor pendukung yang kuat dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Motivasi belajar adalah dorongan yang dilakukan individu untuk mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan. Menurut Sardiman mengatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dalam kegiatan belajar, sehingga motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai⁸. Tinggi rendah motivasi belajar dapat terlihat dari sikap yang ditunjukkan siswa pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar seperti minat, semangat, tanggung jawab, rasa senang dalam mengerjakan tugas dan reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru. Menurut Uno indikator motivasi belajar meliputi; 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) Adanya penghargaan dalam belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar lebih baik. Menurut⁹ menjelaskan bahwa peserta didik dikatakan berhasil dalam belajar jika ada motivasi dari dirinya sendiri untuk belajar, sehingga peserta didik mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami mengapa hal tersebut perlu untuk dipelajari. Tinggi rendah motivasi

⁷ Kurnia Uswatun Hasanah Et Al., "Scidac Plus Artikel Ini Menggunakan Lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International License Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Berkala Ilmiah Pendidikan* 4, No. 1 (2024): 70–78.

⁸ Irmalia Anggraini Susi, "Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa Irmalia Susi Anggraini *," *Jurnal Mahasiswa*, No. 1 (2001): 100–109.

⁹ I Putu Budiariawan, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 3, No. 2 (2019): 103, <https://doi.org/10.23887/Jpk.V3i2.21242>.

belajar dapat terlihat dari sikap yang ditunjukkan peserta didik pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar seperti minat, semangat, tanggung jawab, rasa senang dalam mengerjakan tugas dan reaksi yang ditunjukkan pada peserta didik terhadap stimulus yang diberikan guru¹⁰.

Penggunaan teknologi informasi di zaman globalisasi dan era digital ini tidak dapat dikesampingkan dan menjadi suatu kebutuhan yang sangat vital oleh masyarakat, sehingga perkembangan teknologi informasi sangat berkembang pesat dan maju serta mendapat minat yang sangat baik oleh masyarakat. Perkembangan teknologi informasi yang ini sangat berpengaruh dalam berbagai kehidupan. Salah satunya berdampak positif dalam bidang pendidikan yang mengakibatkan mutu pendidikan meningkat¹¹. Beragam fasilitas multimedia berbasis IT dapat dimanfaatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru saat ini dapat memanfaatkan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu bentuk media pembelajaran¹² yang dapat digunakan adalah game edukasi woyground.

Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai game edukasi woyground yang dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan. Pemanfaatan game edukasi Woyground ini diharapkan mampu menggugah semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika. Melalui game edukasi ini diharapkan dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami setiap soal yang disajikan dan menyelesaikannya dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, game edukasi Woyground ini dapat digunakan oleh para pendidik untuk meninjau kinerjanya melalui hasil belajar siswa. Pemanfaatan game edukasi woyground ini layak digunakan menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi yang kuat untuk belajar.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan **game edukasi** dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.¹³ Selain itu penggunaan game edukasi berbasis digital pada pembelajaran matematika mampu

¹⁰ Jean-Marie Tremblay Et AL., "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析title," *Educacao E Sociedade* 1, No. 1 (2016): 1689–99.

¹¹ Muhammad Salahuddin Et AL., "Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Siswa Pada Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Matematika," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, No. 4 (2024): 7444–52.

¹³ Rani Setiawaty, "Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam," *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 8, No. 2 (2024): 159–70.

meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.¹⁴ Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk permainan yang menarik dan menantang. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.¹⁵ Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, khususnya pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu, diketahui bahwa pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran matematika telah banyak diteliti dan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih menggunakan game edukasi secara umum tanpa mengkaji secara spesifik platform atau aplikasi tertentu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, fokus penelitian sebelumnya cenderung lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar kognitif, sementara kajian yang secara khusus membahas peningkatan motivasi belajar siswa sebagai aspek afektif masih relatif terbatas. Di sisi lain, konteks penelitian yang dilakukan di lingkungan madrasah, khususnya Madrasah Tsanawiyah (MTs), masih jarang ditemukan, padahal karakteristik peserta didik dan budaya belajar di madrasah memiliki kekhasan tersendiri dibandingkan sekolah umum. Lebih lanjut, penggunaan game edukasi Woyground sebagai media pembelajaran matematika, khususnya pada jenjang kelas IX, belum banyak dilaporkan dalam penelitian sebelumnya, sehingga efektivitas media tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa belum tergambarkan secara komprehensif.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengkaji secara spesifik pemanfaatan game edukasi Woyground dalam pembelajaran matematika sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX di MTs Negeri 1 Probolinggo. Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis game yang berbeda dari penelitian sebelumnya, tetapi juga pada fokus kajian yang menitikberatkan pada aspek motivasi belajar siswa sebagai faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini dilakukan dalam konteks madrasah yang masih minim dieksplorasi

¹⁴ Indah Sulmayanti, Tri Lidia Kandau, And Yuli Yanti, "Pembelajaran Berbasis Games Berbahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di Era Digital Pendahuluan," *Deiktis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 5, No. 3 (2025): 2290–97.

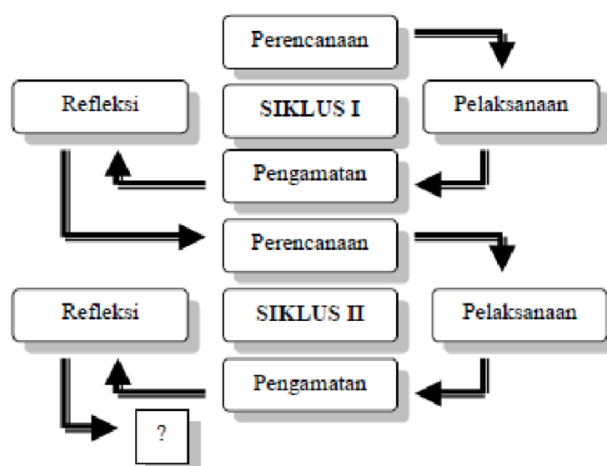
¹⁵ Rizal Faturrokhman And Pendidikan, "Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan," 2024, 396–404.

dalam penelitian pembelajaran berbasis game edukasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran matematika berbasis game edukasi serta kontribusi praktis bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan masalah tentang rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo. Maka peneliti tertarik untuk melakukan tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Game Edukasi Woyground Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemanfaatan media game edukasi Woyground dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo. Penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa dengan pemanfaatan teknologi berupa game edukasi Woyground.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah salah satu jenis kegiatan ilmiah yang ditulis secara terstruktur dengan menggunakan bahasa ilmiah untuk mencari solusi atas permasalahan yang ditemui oleh guru. Penelitian Tindakan kelas juga dapat digunakan untuk menyempurnakan atau memperbaiki praktik mengajar di kelas. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari dua siklus yang dilakukan dalam penelitian ini dimana setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan.¹⁶



Gambar di atas menjelaskan alur pelaksanaan tindakan kelas dalam Penelitian Tindakan

Kelas yang digambarkan oleh Kemmis dan McTaggart.¹⁷ Penelitian ini dilaksanakan dikelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo pada semester 1 tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 35 siswa. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada motivasi belajar terkhusus pada mata pelajaran Matematika masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa tersebut menyebabkan hasil belajar siswa juga belum maksimal sehingga perlu ditingkatkan. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan game edukasi woyground.

Teknis pengumpulan data yaitu Observasi dan pemberian angket kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana motivasi mereka di dalam belajar. Selain itu, untuk mengetahui meningkatnya motivasi juga diberikan tes berupa soal pilihan ganda. Soal evaluasi diberikan kepada siswa dalam bentuk Media game edukasi woyground yang dapat diakses oleh siswa secara online. Data tentang motivasi belajar siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran diperoleh melalui lembar Angket motivasi. Lembar angket motivasi dibagikan kepada siswa pada akhir setiap siklus. Berikut adalah ketentuan skor pada lembar angket motivasi.

Tabel 1

Ketentuan Skor	
Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Berdasarkan jumlah pertanyaan dan skor yang ditentukan, maka skor maksimal yang akan dicapai siswa yaitu 100 dan skor minimal 25. Menurut Yonny dkk untuk menghitung persentase motivasi belajar siswa dengan rumus:

$$P_{MS} = \frac{Sk}{\Sigma m} \times 100\%$$

¹⁸Keterangan:

P_{ms} = Persentase motivasi siswa

S_k = Skor keseluruhan yang diperoleh

$\sum m$ = Jumlah skor maksimum

Sedangkan untuk menghitung presentase motivasi belajar siswa secara klasikal dengan menggunakan rumus:

$$P_{MS} = \frac{\sum \text{Siswa berhasil}}{\sum \text{siswa dalam kelas}} \times 100\%$$

Sehingga kriteria persentase motivasi belajar siswa tersaji pada tabel sebagai berikut

Persentase	Kriteria
75 % - 100%	Sangat Tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

Kriteria ketuntasan ini individu dalam penelitian ini adalah apabila presentase motivasi belajar siswa meningkat mencapai 70%. Penelitian ini dianggap berhasil apabila 75% dari jumlah seluruh siswa sudah mencapai target dari indikator yang sudah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data hasil pelaksanaan tindakan kelas dengan menggunakan game edukasi woyground pada siswa kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo dapat disimpulkan telah memenuhi semua aspek indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Pembelajaran yang diberikan adalah pembelajaran tematik namun peneliti berfokus pada mata pelajaran Matematika materi kubus dan balok. Pemberian angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui meningkatnya motivasi belajar siswa.

Dari hasil akumulasi nilai angket diperoleh hasil peningkatan motivasi belajar siswa. Pada

kondisi awal rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 49% termasuk kategori sedang. Lalu pada Siklus I persentase motivasi belajar siswa secara klasikal mencapai 65%. nilai tersebut termasuk dalam kategori “tinggi” (50%–74,99%). Meskipun tergolong tinggi, hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memiliki motivasi belajar yang perlu ditingkatkan. Pada Siklus II, setelah ¹⁹dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran dan optimalisasi penggunaan game edukasi Woyground, diperoleh peningkatan yang signifikan. Sebanyak 27 dari 35 siswa berhasil mencapai kriteria keberhasilan motivasi belajar, sehingga persentase klasikal meningkat menjadi 77,14%. Berdasarkan kriteria Yonny dkk, hasil ini termasuk dalam kategori “sangat tinggi” (75%–100%). Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yaitu minimal 75% siswa menunjukkan motivasi belajar tinggi atau sangat tinggi.

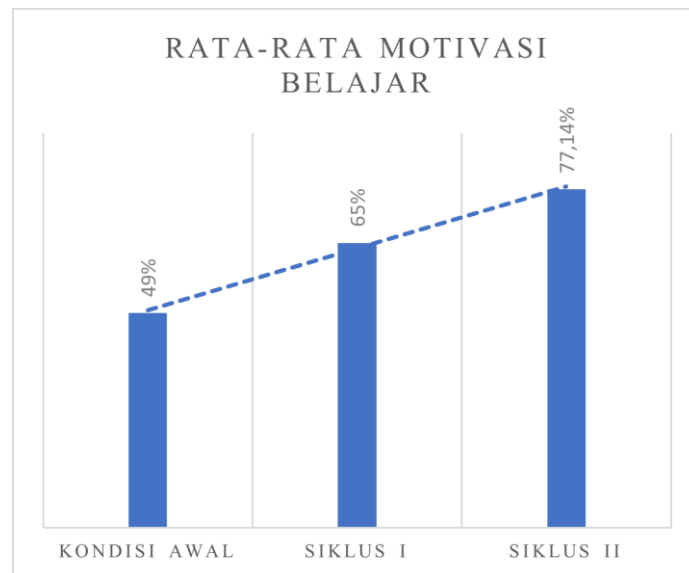
Peningkatan dari 65% menjadi 77,14% menunjukkan bahwa media game edukasi Woyground memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka lebih fokus saat mengerjakan tugas, serta menunjukkan rasa percaya diri yang lebih baik saat berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Hal ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa adanya kegiatan menarik dan lingkungan belajar yang kondusif dapat meningkatkan dorongan siswa untuk belajar. Selain itu, berdasarkan observasi, penggunaan media game edukasi woyground membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar melalui permainan edukatif yang menantang dan relevan dengan materi pelajaran. Motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari sikap siswa yang menunjukkan semangat, minat, dan tanggung jawab terhadap kegiatan belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media game edukasi Woyground efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan sebesar 12,14% dari Siklus I ke Siklus II menegaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis game edukasi layak diterapkan dalam pembelajaran Matematika untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Tabel 2		
Rata-rata motivasi belajar		
Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II

49%	65%	77,14%
Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi

20



Gambar 1 Diagram rata-rata Motivasi Belajar

Dari tabel dan diagram di atas, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa game edukasi woyground dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Dari data motivasi belajar, motivasi siswa meningkat pada saat digunakannya game edukasi woyground dalam kegiatan pembelajaran. Siswa berantusias mengerjakan soal yang diberikan dalam bentuk game dan berusaha untuk memperoleh skor tertinggi diantara teman-temannya. Dengan meningkatnya motivasi siswa juga mempengaruhi hasil belajar pada pembelajaran matematika. Dengan demikian, penggunaan game edukasi woygraound sangat memudahkan siswa dalam memahami soal. Soal yang dirasa sulit akan terasa mudah dan menyenangkan untuk dikerjakan.²¹ Berikut adalah tabel hasil belajar siswa:

Tabel 3

Hasil Belajar Siswa			
	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Skor Terendah	40	55	60
Skor Tertinggi	80	95	100

Rata-rata	49,57	67,57	80,14
Ketuntasan	8,51%	45,71%	88,57%
	3 Siswa	16 Siswa	31 Siswa

Dari tabel 3 diatas menunjukkan bahwa kondisi awal yang sudah mengapai kriteria ketuntasan minimal ada 3 orang siswa. Kemudian pada siklus I ada menjadi 16 siswa dan meningkat menjadi 31 siswa pada siklus II.

Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa adanya peningkatan untuk variabel motivasi belajar dan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Hasrin dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa”,²² Evendi dan Mulyati dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran Matematika Melalui Media game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”,²³ dan Aini dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah di Bengkulu”.²⁴ Sehingga penelitian ini dikatakan berhasil karena telah memenuhi capaian yang diharapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan metode penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus dengan hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media game edukasi woyground mampu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo. Hal ini dapat dilihat dari rata -rata motivasi belajar siswa pada kondisi awal 49 % dalam kategori sedang. Pada siklus I meningkat menjadi 65% yang dikategorikan tinggi. Lalu pada siklus II menjadi 77,14% termasuk kategori sangat tinggi. Meningkatnya motivasi belajar siswa juga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu dengan penelitian ini guru dapat memanfaatkan media game edukasi berbasis teknologi dalam pembelajaran apapun, hal tersebut bisa disesuaikan dengan materi yang akan

²² Rahmania Rahman, Erric Kondoy, And Awaluddin Hasrin, “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 4, No. 3 (2020): 60–66.

²³ Sri Mulyati And Haniv Evendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara,” *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika* 03, No. 01 (2020): 64–73.

²⁴ Yulia Isratul Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu,” *Kependidikan* 2, No. 25 (2019): 1–6.

disampaikan. Dengan adanya game edukasi woyground tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran game edukasi woyground dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo secara signifikan. Media ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media game edukasi woyground dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Yulia Isratul. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu." *Kependidikan* 2, No. 25 (2019): 1–6.
- Anggraini Susi, Irmalia. "Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa Irmalia Susi Anggraini *." *Jurnal Mahasiswa*, No. 1 (2001): 100–109.
- Auranissa Hernanda, Verren, Afwa Yasyfa Azzahra, And Fitri Alfarisy. "Pengaruh Penerapan Bahasa Asing Dalam Kinerja Pendidikan." *Jurnal Indonesia Sosial Sains* 3, No. 01 (2022): 88–95. <https://doi.org/10.59141/jiss.V3i01.514>.
- Budiariawan, I Putu. "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 3, No. 2 (2019): 103. <https://doi.org/10.23887/jpk.V3i2.21242>.
- Faturrokhman, Rizal, And Pendidikan. "Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan," 2024, 396–404.
- Hasanah, Kurnia Uswatun, Muh Ngali, Zainal Makmun, And Nurul Aisyah. "Scidac Plus Artikel Ini Menggunakan Lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International License Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Berkala Ilmiah Pendidikan* 4, No. 1 (2024): 70–78.
- Hidayati, Ika Septi, Prihastini Oktasari Putri, And Yenny Anggreini Sarumaha. "Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri Prembulan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation." *Jurnal Intersections* 6, No. 2 (2021): 30–37.
- Kesnajaya, I. Ketut, Nyoman Dantes, And Gede Rasben Dantes. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Pada Sd Negeri 3 Tianyar Barat." *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha* 5, No. 1 (2015): 124662.
- Latif Abdul. "Di Era Perkembangan Teknologi, Komunikasi Dan Informasi Yang Semakin Pesat, Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Ini Dapat Terlaksana Dengan Menggunakan Berbagai Platform, Baik Berupa Learning Management System Maupun Bentuk Video Conference. Learning." *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 1, No. 1 (2021): 11–20.
- Mulyati, Sri, And Haniv Evendi. "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara." *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika* 03, No. 01 (2020): 64–73.
- Rahman, Rahmania, Erric Kondoy, And Awaluddin Hasrin. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 4, No. 3 (2020): 60–66.
- Salahuddin, Muhammad, Rizky Juliawan, Lida Ramdhani, And Muhammad Yamin. "Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Siswa Pada Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Matematika." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, No. 4 (2024): 7444–52.

- Setiawaty, Rani. "Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam." *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 8, No. 2 (2024): 159–70.
- Siagian, Muhammad Daut. "Pembelajaran Matematika Dalam Perspektif Konstruktivisme." *Nizhamiyah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan* VII, No. 2 (2017): 61–73.
- Sulmayanti, Indah, Tri Lidia Kandau, And Yuli Yanti. "Pembelajaran Berbasis Games Berbahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di Era Digital Pendahuluan." *Deiktis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 5, No. 3 (2025): 2290–97.
- Supratno, Yoga Heri, Murtono, Widjanarko Mochamad, Topanus Tulak, Rilla Fatriyadi, Yunia Wardi, Susi Evanita, Et Al. "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析title." *Journal Of Physical Therapy Science* 9, No. 1 (2021): 17–23.
- Tremblay, Jean-Marie, Mark D. Regnerus, Sociologia D A Sistema Nacional D E Educação, Fernando Tavares Júnior, José Luís Sanfelice, Fernando Tavares Júnior, Luiz Fernandes Dourado, Et Al. "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析title." *Educacao E Sociedade* 1, No. 1 (2016): 1689–99.