

## Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Quizizz Paper Mode Kelas V Di SDN 16 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023

Miftahul Jannah<sup>1\*</sup>, Deni Tri Agus Mahardikha<sup>2</sup>, Siti Istiningsih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Mataram, Indonesia

\*E-mail: [miftahuljannah4797@gmail.com](mailto:miftahuljannah4797@gmail.com)

### Abstract

The purpose of this study is to determine the effect of using quiz mode on the learning motivation of students of V SDN 16 Mataram, a total of 27 students. This type of inquiry is a collaborative classroom inquiry. The data collection methods used in this study were observation, questionnaire and documentation. The results of the study showed that there was an increase in students' motivation to learn, and then in student learning outcomes, as can be seen from the results of pre-course training: 55% with the "Satisfactory" (C) category, the first cycle was in the "Good" (B) category. , and in the second cycle there was an increase to 81% of the "Very Good" (SB) category. Thus, it can be concluded that through the use of quiz mode, it is possible to increase the motivational learning abilities of students of class V SDN 16 Mataram.

**Keywords:** Motivation, Paper Quiz Mode

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan quizizz paper mode terhadap motivasi belajar kelas V SDN 16 Mataram, yang berjumlah 27 peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaborasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini observasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik diikuti dengan hasil belajar peserta didik, dilihat dari hasil pra siklus sebesar 55% dengan kategori Cukup (C), siklus I sebesar kategori Baik (B), dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 81% kategori Sangat Baik (SB). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, melalui penggunaan quizizz paper mode mampu meningkatkan kemampuan motivasi belajar peserta didik kelas V di SDN 16 Mataram.

**Kata Kunci :** Motivasi, Quizizz Paper Mode

### PENDAHULUAN

Belajar adalah kunci yang sangat penting dalam setiap usaha pendidikan. Pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan mempunyai peran yang penting dalam memperbaiki kualitas sumber daya manusia. Di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional bahwa : pendidikan adalah unsur sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuasaan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perkembangan teknologi pada bidang ilmu pengetahuan semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam mengaplikasikan teknologi dalam proses belajar agar lebih efektif. Hal tersebut menuntut menuntut agar pendidik mampu menggunakan teknologi dan media guna menunjang proses pembelajaran abad 21. Abad ini membentuk paradigma baru di tengah-tengah masyarakat yang lebih dikenal dengan era globalisasi antara lain dengan terjadinya perubahan-perubahan yang serba cepat dan kompleks. Dunia pendidikan Indonesia

dianggap belum mencapai titik keberhasilan yang diharapkan bersama. Permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan Indonesia begitu banyak dan rumit sehingga solusi yang dilakukan untuk keluar dari permasalahan tersebut tidaklah mudah (sulfasyah dalam Arini, 2022).

Keberhasilan adalah hal utama yang diupayakan oleh setiap guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dalam proses belajar mengajar sering kita jumpai adanya peserta didik yang kurang aktif, mengantuk dan bermain dengan teman dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan karena kurang tertariknya peserta didik dalam belajar. Dengan ketidak tertarikan peserta didik, maka guru harus mampu memotivasi peserta didik saat pembelajaran dan lebih menghayati perasaannya sebagai pendidik sehingga mampu mendidik peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di kelas V SDN 16 Mataram yang dimulai sejak tanggal 1 Maret 2023 sampai dengan tanggal 31 April 2023, didapatkan bahwa saat proses pembelajaran peserta didik kerap kali terlihat mengantuk dan tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan guru. Guru kerap kali mengingatkan peserta didik untuk tidur lebih awal dan mengerjakan tugas dirumah namun peserta didik tidak menghiraukannya. Namun hal itu dirasa kurang karena peserta didik masih tidak disiplin terhadap tugas meskipun sudah di ingatkan.

Seorang guru harus menggunakan media pembelajaran lain untuk mengumpulkan tugas dan membuat peserta didik tidak mengantuk serta jenuh dalam proses pembelajaran. Kumar dalam Yuzdi (2012) mengidentifikasi *e-learning* sebagai pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan teknologi. Salah satu pembelajaran yang menggunakan teknologi adalah *quizizz*. *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. *Quizizz*. Citra dan Rosy (2020:263) menjelaskan bahwa *quizizz* adalah aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Wibawa, Astuti, dan Pangestu (2019: 250) menyebutkan bahwa aplikasi *quizizz* mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran.

Salah satu fitur *quizizz* yang dapat digunakan guru untuk keterbatasan kepemilikan gadget dan jaringan internet maka guru tetap bisa menggunakan aplikasi *quizizz* secara offline dengan menggunakan fitur mode kertas (*paper mode*). *Quizizz paper mode* merupakan fitur terbaru yang dihadirkan oleh *Quizizz* menggunakan Q-card membuat peserta didik tidak sedang dilakukan asesmen terhadap mereka karena pembelajaran dapat dilakukan sambil bermain.

Penelitian terdahulu tentang penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar dilakukan oleh Febriyanty (2021) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik kelas 6 SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Pembelajaran Jarak Jauh 2021”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: a) terdapat pengaruh antara penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika peserta didik SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat, dengan hasil Uji Wilcoxon sebesar  $Z_{hitung} > Z_{tabel} = 2.336 > 1.96$ , dan nilai P-Value  $(0.019) < \alpha (0.05)$  dimana  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. b) tidak terdapat pengaruh antara penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika peserta didik SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat, dengan hasil Uji Wilcoxon sebesar sebesar  $= 0.890 (Z_{hitung})$  (lebih kecil)  $< Z_{tabel}$  sebesar 1.96, dan nilai P-Value sebesar  $(0.373)$  lebih besar  $> 0.05$ . Sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa *quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa *quizizz* adalah salah

satu aplikasi yang bisa digunakan dalam penilaian pembelajaran. fitur *quizizz* yang bervariasi membuat peserta didik merasa senang dan nyaman ketika mengerjakan penilaian. Sehingga peserta didik termotivasi untuk bisa menyelesaikan penilaian dengan hasil yang maksimal. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “upaya meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan paper *quizizz* kelas v di sdn 16 mataram tahun ajaran 2022/2023”.

Menurut Uno (2009:3) motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diartikan secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Sedangkan Sardiman (2009:75) menyatakan bahwa motivasi dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Dilihat dari sumbernya motivasi belajar ada dua jenis, yaitu: (1) motivasi intrinsik, dan (2) motivasi ekstrinsik (winkler dalam Khodijah, 2014:152). Sedangkan menurut Hanafiah & Suhana (2009:26) jenis motivasi terbagi menjadi dua, yaitu: (1) motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang datangnya secara alamiah atau murni dari diri peserta didik itu sendiri sebagai wujud adanya kesadaran diri (*self-awareness*) dari lubuk hati yang paling alam. (2) motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya disebabkan faktor-faktor dari luar diri peserta didik, seperti adanya pemberian nasehat dari gurunya, hadiah (*reward*), kompetisi sehat antar peserta didik, hukuman (*punishment*), dan sebagainya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi terbagi menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang memang benar-benar muncul dari dalam diri secara murni, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang muncul dikarenakan adanya faktor-faktor rangsangan dari luar.

Menurut Uno (dalam Badarudin, 2015: 18-19) indikator motivasi belajar adalah (1) adanya rasa dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,

(3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (3) adanya penghargaan dalam belajar, (4) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (5) adanya lingkungan belajar kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik. Sedangkan menurut Sadirman (2009: 83) terdapat indikator motivasi belajar, antara lain: (1) tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai), (2) ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa), (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (4) lebih senang bekerja mandiri, (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang saja, sehingga kurang kreatif), (6) dapat memperhatikan pendapatnya, (7) tidak mudah melepaskan hal yang sudah yakin terhadap sesuatu, (8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Selain itu indikator motivasi belajar menurut Lestari dan Yudhanegara (dalam Zebua, 2020:22) antara lain: (1) adanya dorongan kebutuhan belajar, (2) menunjukkan perhatian dan minat terhadap tugas, (3) ulet menghadapi kesulitan, (4) adanya hasrat dan keinginan belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah apabila terdapat suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang peserta didik ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi dalam mencapai tujuan tertentu yang ditandai dengan indikator motivasi belajar menurut Sudirman diantaranya ketekunan dalam menghadapi tugas, keuletan dalam menghadapi kesulitan, memunculkan minat terhadap berbagai masalah, kesenangan dalam bekerja mandiri, mampu mempertahankan pendapatnya, dan senang mencari atau memecahkan suatu masalah.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Peserta Didik

Verbal	Indikator Motivasi Belajar	Sub Indikator	Nomor Pertanyaan
Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas menghadapi tugas	Saya mengerjakan tugas sampai selesai	1
		Saya dalam kondisi apapun tetap mengerjakan tugas	2
		Saya mengerjakan tugas tergantung kondisi mood	3
	Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)	Saya tidak malu meminta bantuan teman sebaya untuk menjelaskan Kembali materi yang belum dipahami	4
		Saya tidak mudah putus asa mengerjakan tugas dalam	5
		Saya bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan dalam pelajaran	6
	Menunjukkan minat	Saya selalu memperhatikan guru	7
		Saya mengerjakan evaluasi dengan Quizizz paper mode sangat antusias	8
		Saya tertarik belajar dengan menggunakan Quizizz paper mode	9
	Lebih senang kerja	Saya lebih senang mengerjakan tugas dengan kemampuan sendiri	10
		Saya tidak suka melihat peserta didik lain mencontek jawabannya	11
		Saya lebih suka mengerjakan tugas kelompok karena tidak perlu memikirkan mengerjakan tugas tersebut	12
	Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah Yakin terhadap sesuatu)	Saya yakin dengan pendapatnya sendiri	13
		Saya tidak malas mempertahankan pendapat yang berbeda.	14
		Saya berusaha mempertahankan jawaban saat berdiskusi	15
	Senang mencari masalah soal-soal	Saya senang memikirkan cara mengerjakan tugas	16
		Saya tidak malas berpikir saat mengerjakan tugas	17
		Saya senang mencari tau hal-hal baru disekitarnya	18

Quizizz adalah sebuah aplikasi daring yang memfasilitasi kuis, ujian maupun pengerjaan soal. Dalam quizizz terdapat dua prinsip penting yaitu self-paced dan gamification. Self-paced yaitu pengerjaan soal di quizizz akan menyesuaikan dengan kecepatan peserta didik masing-masing. sedangkan gamification artinya quizizz berusaha sebisa mungkin agar peserta didik tidak bosan dalam mengerjakan soal (Adrian: 2022). Quizizz dapat digunakan secara online maupun offline. Salah satu penggunaan quizizz secara offline dengan menggunakan quizizz paper mode.

Quizizz paper mode merupakan fitur terbaru yang dihadirkan oleh quizizz sebagai solusi akan kendala keterbatasan peserta didik yang memiliki hp dan jumlah jaringan internet. Quizizz paper mode atau mode kertas menyajikan evaluasi pembelajaran dengan menarik dan menantang tanpa harus menggunakan jaringan internet (offline). Prinsip penggunaan paper mode pada quizizz yaitu: pertama, guru sebagai administrator harus memiliki aplikasi pada smartphone. Kedua, guru harus mendownload dan mencetak Q-cards untuk setiap peserta didik. setiap kartu memiliki nomor peserta didik yang berbeda-beda sesuai urutan presensi.

Ketiga, akun quizizz di laptop dan HP harus sama. Keempat, soal yang digunakan harus soal pilihan ganda (Budiman, 2023).

Langkah-langkah penggunaan quizizz paper mode (Candra, 2023) yaitu (1) membuat kuis atau buka kuis yang telah dibuat di aplikasi quizizz, (2) pilih mode kertas (paper mode), (3) pilih mulai di laptop, (4) buka quizizz di HP yang telah diunduh sebelumnya di playstore, (5) klik mulai atau star di HP, (6) klik judul kuis yang diselenggarakan, (7) klik pindai jawaban yang berada dibawah HP, (8) pindai atau scan jawaban peserta dengan cara memperlihatkan jawaban di kertas (Q-cards), (9) jika sudah selesai klik serahkan yang ada dipaling bawah, maka secara otomatis jawaban peserta didik akan muncul pada layer HP dan laptop guru sekaligus masuk ke hasil (laporan) di quizizz, (10) untuk ke nomor selanjutnya, klik pertanyaan berikutnya pada HP, begitu seterusnya hingga pertanyaan terakhir. Jika pertanyaan habis, klik akhiri kuis dan akan melihat rekapan nilai peserta didik.

Yana dalam Lusiana (2020: 18) kelebihan penyajian soal menggunakan quizizz adalah sebagai berikut (1) lebih efisien dibandingkan tanpa memakai kertas, (2) lebih efektif serta praktis saat merekam jawaban peserta didik secara otomatis, (3) tidak menimbulkan kebosanaan, (4) bisa mengakses secara online maupun offline. Sedangkan kelemahan dalam menggunakan quizizz fitur paper mode adalah (1) harus mencetak Q- card, (2) Q-card harus lurus agar jawaban peserta didik terbaca pada system.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tinadakan kelas (PTK). Rancangan penelitian tindakan kelas dipilih karena masalah yang dipecahkan berasal dari proses belajar mengajar. Menurut Azizah (2021: 18) penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru/peneliti didalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

Adapun subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V di SDN 16 Mataram, dan objek penelitian ini adalah upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan bantuan *Quizizz paper mode*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Observasi pada penelitian ini menggunakan lembar observasi peserta didik yang berguna untuk mengukur motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 16 Mataram dalam kegiatan proses belajar mengajar menggunakan *Quizizz paper mode*. Angket yang digunakan berupa butir-butir pertanyaan dengan indikator motivasi belajar peserta didik yang akan dinilai oleh observer selama mengikuti proses pembelajaran dan dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan data dari seluruh dokumen yang ada. Data dokumentasi penelitian ini adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus I dan siklus II, foto saat pelaksanaan pembelajaran.

Alur peneltian ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemis dan Mc Taggart dalam Illahi (2022: 11-12), adapun alurnya sebagai berikut:

- a) Rencana (*Planning*) dalam tahap ini penelitian menjelaskan tentang apa, mengapa, kapn, dimana, siapa dan bagaimana Tindakan tersebut dilakukan.
- b) Tindakan (*action*) pelaksanaan merupakan implementasi atau pencapaian isi rancangan yaitu mengenai Tindakan kelas.
- c) Pengamatan (*observasi*) pengamatan dan Tindakan dilakukan pada wakru yang sama pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- d) Refleksi menguraikan tentang prosedur analisis terhadap hasil pengamatan dan refleksi tentag proses dan dampak Tindakan perbaikan yang dilakukan serta kriteria dan rancangan Tindakan pada siklus berikutnya.

Data dari hasil penelitian yang dilkukan dengan teknik observasi dan angket yang dilakukan kepada peserta didik, kemudian hasilnya akan dihitung skor dari masing-masing

subjek penelitian. Skor tersebut merupakan skor dari keseluruhan item deskripsi berdasarkan skala Guttman, yang kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori yang telah ditemukan. Perhitungan skor tersebut menggunakan rumus menghitung skor berdasarkan Arifin dalam Setyani (2018: 79), yaitu sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Banyaknya indikator}} \times 100$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan yang akan didapatkan merupakan hasil dari pelaksanaan pembelajaran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan atau sebelum dan sesudah penerapan *quizizz paper mode* guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V di SDN 16 Mataram.

### 1. Deskripsi Pra Siklus

Pada tahap pra siklus peserta didik diberikan pembelajaran seperti biasa tanpa menggunakan aplikasi *Quizizz paper mode* pada akhir pembelajaran. Saat guru melaksanakan observasi dan memberikan angket kepada peserta didik untuk melihat motivasi belajar pada kelas V di SDN 16 Mataram tahun ajaran 2022/2023. Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data didapatkan bahwa hasil observasi motivasi peserta didik sebesar 50% kategori Cukup (C). 2 peserta didik dengan kategori yang Kurang (K), 23 peserta didik kategori Cukup (C), dan 2 peserta didik dengan kategori Baik (B). Sedangkan pada hasil angket motivasi belajar peserta didik sebesar 55% juga termasuk kategori Cukup (C). 19 peserta didik kategori Cukup (C), 7 peserta didik kategori Baik (B), dan 1 peserta didik dengan kategori Sangat Baik (SB).

Berdasarkan hasil analisis pada data diatas, menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta didik tidak memiliki motivasi untuk belajar. Hal ini juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada soal evaluasi yang diberikan. Adapun hasil belajar peserta didik 55% dengan kategori Cukup (C), terdapat 15 peserta didik yang tuntas dan 12 peserta didik yang tidak tuntas.

### 2. Deskripsi Siklus I

Pada tahap siklus I, dilakukan penggunaan *quizizz paper mode* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V di SDN 16 Mataram. Adapun tahapan dalam melakukan siklus dan penerapan *quizizz paper mode* yaitu:

#### a. Rencana (*planning*)

Pada tahap rencana (*planning*), peneliti Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan soal evaluasi *quizizz paper mode* diakhir pembelajaran.

#### b. Tindakan (*action*)

Tahap selanjutnya yaitu melaksanakan perencanaan. Pada tahap ini RPP yang telah disusun diimplementasikan untuk melihat motivasi belajar peserta didik.

#### c. Pengamatan (*observasi*)

Tahap ini melakukan pengamatan atas implementasi perencanaan yang telah disusun. Adapun pengamatan yang dilakukan dengan melakukan observasi dan memberikan lembar angket pada akhir pembelajaran terkait motivasi belajar peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz paper mode*.

Adapun hasil data pada kegiatan observasi didapatkan mengalami peningkatan dari tahap sebelumnya (tahap pra siklus) sebesar 10 %, sehingga pada tahap siklus 1 hasil observasi mencapai 60% kategori Baik (B), 2 peserta didik kategori Sangat Baik (SB), 14 peserta didik kategori Baik (B), 9 peserta didik kategori Cukup (C), dan 2 peserta didik kategori Kurang (K). Sedangkan pada angket mengalami peningkatan sebesar 9%

sehingga hasil angket mencapai 64 % kategori Baik (B). Terdapat 4 peserta didik kategori Sangat Baik (SB), 12 peserta didik kategori Baik (B), 10 peserta didik kategori Cukup (C), dan 1 peserta didik kategori Kurang (K). Pada tahap ini juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Adapun hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan sebesar 12%, peserta didik yang tuntas sebanyak 18 dan yang tidak tuntas sebanyak 8 peserta didik. berdasarkan hasil analisis, didapat bahwa peserta didik mengerjakan tugas atau belajar sesuai dengan mood dan lebih senang mengerjakan tugas sendiri.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi peneliti akan melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan, untuk menyusun sebuah tindak lanjut dan akan diterapkan pada siklus II. Hasil refleksi dari siklus I adalah menambahkan model pembelajaran yang asik dan pengulangan pembacaan soal yang semulanya 3 kali menjadi 2 kali pada penggunaan aplikasi *quizizz paper mode* sehingga dapat meningkatkan motivasi dan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

### 3. Deskripsi Siklus II

Pada tahap siklus II pembelajaran yang dilakukan dikelas untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan *quizizz paper mode* kelas V di SDN 16 Mataram. Adapun tahapan dalam melakuakn siklus II berdasarkan hasil refleksi pada siklus I yaitu:

a. Merevisi perencanaan dari hasil refleksi

Pada tahap ii Menyusun rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. adapun RPP yang disusun pada siklus ini juga menggunakan aplikasi *quizizz paper mode* dengan melakukan pengulangan pembacaan soal yang semulanya 3 kali menjadi 2 kali serta menggunakan model pembelajaran inovatif seperti stasiun rutasi agar dapat meningkatkan motivasi dan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

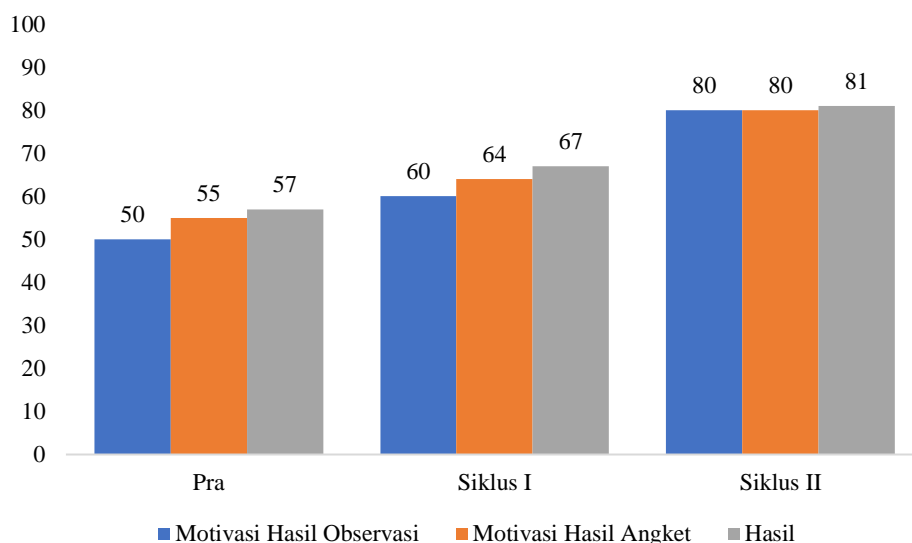
b. Tindakan (*action*)

Pada siklus II ini memiliki Tindakan yang sama, yaitu mengimplementasikan rpp yang telah disusun pada kelas V di SDN 16 Mataram.

c. Pengamatan (*observasi*)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan observasi pada saat proses pelaksanaan pembelajaran berdasarkan lembar observasi yang sama dengan siklus I. Pada tahap akhir peserta didik akan mengisi lembar angket terkait motivasi belajar pada saat proses pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz paper mode*, dan melihat hasil belajar peserta didik berdasarkan evaluasi pada *quizizz paper mode* pada akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data mengalami peningkatan 20%, sehingga kedua teknik pengumpulan data mengalami peningkatan menjadi 80%. Adapun hasil observasi yang didapat yaitu terdapat 19 peserta didik kategori Sangat Baik (SB), 6 peserta didik kategori Baik (B), 2 peserta didik kategori Cukup (C). Sedangkan pada angket terdapat 18 peserta didik kategori Sangat Baik (SB), 7 peserta didik kategori Baik (B), dan 2 peserta didik kategori Cukup (C). Meningkatnya hasil angket berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yaitu hasil belajar meningkat sebesar 14% sehingga ketuntasan belajar peserta didik mencapai 81% dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 22 dan tidak tuntas sebanyak 4 peserta didik.



Gambar 1. Peningkata Motivasi Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan gambar diagram diatas dapat disimpulkan bahwa quizizz paper dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V di SDN 16 Mataram, hal ini juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga jika motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan maka hasil belajar juga mengalami peningkatan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan aplikasi quizizz peper mode terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SDN 16 Mataram. Hal ini juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga jika motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan maka hasil belajar juga mengalami peningkatan. Peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil persentase setiap perbaikan siklusnya mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II, Adapun persentase pada pra siklus didapatkan motivasi hasil observasi, motivasi hasil angket, dan hasil belajar peserta didik masing-masing sebesar 50%, 55%, 50% dengan kategori Cukup (C), pada tahap siklus I sebesar 60%, 64%, 64% dengan kategori Baik (B), dan pada tahap siklus II sebesar 80%, 80%, 80% kategori Sangat Baik (SB).

## REFERENSI

- Adrian, Edi. 2022. *Quizizz Super Trainer*. Sulawesi Selatan: Ko Kapten Komunitas Belajar.id.
- Arini, Kinayang Dyah Kusuma dan Suharso. 2022. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Media Quizizz*. Jurnal Pendidikan: 4(2), 144-149
- Azizah, Anisatul dkk. 2021. Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. Jurnal Auladuna. Hal 15-22.
- Badaruddin, Ahmad. 2015. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Padang: abe Kreatifindo.
- Budiman, Arif. 2023. *QuizizzPaper Mode, Evaluasi Pembelajaran makin Seru*. <https://jatengpos.co.id/quizizz-paper-mode-evaluasi-pembelajaran-makin-seru/arif/>. Diakses tanggal 27 Mei 2023.
- Candra, Yudi. 2023. *Belajar Mengasyikan dengan Quizizz Secara Offline Menggunakan Mode Kertas*. <https://www.sangpendidik.com/2023/02/belajar-mengasyikan-dengan->

[quizizz.html](#). Diakses tanggal 27 Mei 2023.

- Citra, C.A. dan Rosy, B. 2020. *Keaktifan Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Kelintang Surabaya*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP). 8(2): 261-272.
- Febriyanty, Ade Irma. 2021. *Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar peserta Didik Kelas 6 SDN SENAMAN 08 Pagi Jakarta Barat Pembelajaran Jarak Jauh 2021*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Illahi, Afdhal dkk. 2022. Upaya Meningkatkan konsentrasi belajar Tematik menggunakan Moel Pembelajaran Example Non Example kelas V SD Negeri 200302 Padangsidempuan. JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan dasar) Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. Vol.2 No.3, Hal 7-16.
- Khidijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Satyani, Mutia Rahma dkk. 2018. Analisis Tingkat Konsentrasi belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar. Seminar Nasional Pendidikan. Vol.01, Oktober 2018 hal 73-84.
- Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional. 2007. Jakarta Selatan: Transmedia Pustaka.
- Uno, B. Hamzah. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibawa, R.P., Astuti, R.I., & Pangestu B.A. 2009. *Smartphone-Based Aplcation "quizizz" as a Learning Media*. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244-2.