PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ BERBASIS PAPER MODE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MURID PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN DUYU

Mamad Mulyana[1], Nur Rahmah[2]

[1,2]*Universitas Tadulako*
E-mail : [1]mamadmulyana08@gmail.com,

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar murid kelas IV SDN Duyu yang dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik menjadi landasan mengapa penelitian ini dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan Quizizz berbasis Paper Mode terhadap motivasi belajar murid pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Duyu. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest posttest design dan sampel yang diambil adalah murid kelas IV yang berjumlah 21 orang. Instrumen yang digunakan sebagai alat ukur adalah angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan hasil uji yang menyatakan bahwa instrumen ini tepat dan layak digunakan sebagai alat ukur. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data statistik deskriptif. Pengujian hipotesis menggunakan uji Paired sample t-test dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi yang didapat 0,00 lebih kecil dari nilai 0,05 (0,000 < 0,05) sehingga dapat dinyatakan bahwa hipotesis Ha diterima dan Hipotesis Ho ditolak, artinya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Quizizz berbasis Paper mode terhadap motivasi belajar murid pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Duyu. Penggunaan Quizizz berbasis paper mode sebagai media pembelajaran menjadi sebuah alternatif yang bisa diterapkan oleh tenaga pendidik dalam suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi murid dalam belajar.

Kata Kunci : *Pengaruh, Quizizz, Paper Mode, Pembelajaran IPAS, Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran menjadi faktor yang sangat menunjang kualitas pendidikan, dengan pembelajaran yang baik tentunya akan menciptakan kualitas pendidikan yang baik juga. Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama, keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada bagaimana proses pembelajaran tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar yang berlangsung secara efektif dan efisien, menurut Ansar & Rahmah (2023) bahwa proses pembelajaran yang aktif, menarik, menyenangkan, efektif dan kondusif serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dalam kehidupan murid sehari-hari.

Salah satu komponen yang menunjang kualitas pembelajaran adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Hasan (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar. Pentingnya peran media dalam pembelajaran tidak hanya sebagai media yang membantu dalam menyampaikan informasi Amir & Rahmah (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran juga penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi media pembelajaran juga mengalami perkembangan, media berbasis teknologi informasi yang mulai dikembangkan adalah aplikasi pembelajaran, Solikah (2020) mengemukakan bahwa perlu adanya pembaharuan media pembelajaran berupa media berbasis permainan dan teknologi yang digunakan guru agar mampu menarik murid secara maksimal. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu memberikan dampak yang positif baik itu dari internal ataupun secara eksternal murid, Patigu dkk (2024) menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran dan memengaruhi perilaku siswa secara positif.

Motivasi merupakan hasrat atau dorongan baik itu secara internal maupun dari eksternal peserta didik, Uno dalam Dewi (2019) menjelaskan bahwa motivasi merupakan dorongan keinginan atau kemauan untuk melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran motivasi menjadi salah satu aspek penting penentu tercapainya tujuan dalam pembelajaran, motivasi belajar menimbulkan hasrat atau keinginan pada murid untuk pencapaian dalam pembelajaran, hal tersebut sejalan dengan Sardiman dalam Jannah dkk (2023) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah "Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri murid yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Rendah dan tingginya motivasi belajar murid memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan dalam pembelajaran, hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Pratama dkk (2019) motivasi dalam diri murid akan berdampak pada karakter murid yang bersemangat, tekun, ulet dan berkonsentrasi penuh dalam pembelajaran. Pentingnya motivasi belajar pada murid menjadi aspek yang sangat perlu di perhatikan, meningkatkan motivasi belajar pada murid mampu memberikan dampak dalam pembelajaran, Sulviana & Lagandesa (2021) dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang penting untuk dibangkitkan dalam upaya memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah, hal ini sangat penting dalam sebuah pembelajaran, karena tanpa motivasi belajar maka sulit dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai media

pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi untuk permasalahan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di kelas IV SDN Duyu selama 4 hari diperolah bahwa, dalam proses pembelajaran IPAS guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional seperti buku paket serta papan tulis sehingga motivasi belajar murid rendah. Guru masih jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan membuat murid cenderung diam, pasif, dan tidak bersemangat selama mengikuti proses pembelajaran. Wali kelas IV menjelaskan bahwa sekolah menyediakan koneksi internet untuk mendukung semua aktivitas akademik guru dan murid akan tetapi ada beberapa kelas, salah satunya kelas IV yang koneksi internetnya kurang bagus karena letak kelasnya berjauhan dengan ruang guru, selain itu kondisi murid di kelas IV yang mayoritas tidak memiliki *smartphone* sehingga menjadi hambatan bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi.

Quizizz merupakan web tool yang berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik. Menurut Purba dalam Rini & Zuhdi (2021) Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas *multi* pemain ke ruang kelas, sehingga membuat latihan di kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Quizizz dapat digunakan oleh pendidik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sebagai salah satu bentuk adaptasi teknologi dalam pembelajaran, menurut Zhao dalam Khusnun Anda'am dkk (2023) Quizizz adalah perangkat lunak pembelajaran berbasis *game* yang menghadirkan kegiatan interaktif ke dalam kelas dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi murid. Dalam pembelajaran, Quizizz dapat digunakan sebagai media *online* untuk mendukung proses pembelajaran, Quizizz juga menyediakan fitur berbasis *Paper mode*, fitur ini membantu murid tanpa *smartphone*, laptop, dan data internet karena memanfaatkan *Q-card* sebagai kartu jawaban dan gurulah yang berperan sebagai operator

Penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis *Paper mode* dalam pembelajaran dapat menjadi solusi dalam menjawab permasalahan rendahnya motivasi murid, Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses secara *online* melalui web dan aplikasi sehingga selain dapat digunakan sebagai salah satu bentuk adaptasi teknologi dalam pembelajaran tujuan penggunaan Quizizz berbasis *Paper Mode* dalam penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaannya terhadap motivasi belajar. Hafiyah & Hadi (2023) mengemukakan bahwa penggunaan Quizizz berbasis *Paper Mode* memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif melalui perangkat kertas, memungkinkan murid dan guru untuk berinteraksi melalui pertanyaan dan jawaban murid, memberikan alternatif bagi murid yang mungkin memiliki keterbatasan akses ke perangkat elektronik. Guru dapat dengan mudah melacak perkembangan setiap murid melalui lembar jawaban yang dikumpulkan, hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung (Fauziah & Hadi, 2023). Penggunaan Quizizz berbasis *Paper mode* dalam pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan yang dianggap mampu membawa dampak positif terhadap proses pembelajaran, Purba dalam Pamungkas dkk (2024) menjelaskan bahwa Quizizz mempunyai banyak kelebihan yaitu:

a. Quizizz Paper Mode murid tidak membutuhkan *gadget* dan tidak membutuhkan jaringan internet.

b. Guru dapat melakukan *scan barcode* atau Q-*Cards* (Quizizz *Cards*) jawaban murid dan guru langsung mengetahui murid yang telah menjawab dengan benar dan salah.
c. Lembar *barcode* atau Q-*Cards* (Quizizz *Cards*) jawaban untuk murid dapat digunakan berulang kali dengan materi kuis yang berbeda-beda.
d. Setiap murid memiliki 1 lembar Q-*Cards* jawaban.
e. Lembar Q-*Cards* antar murid berbeda sehingga murid tidak bisa untuk meniru jawaban teman.

Penggunaan Quizizz berbasis *Paper Mode* dapat memberikan manfaat positif dalam pembelajaran diantaranya mampu meningkatkan interaktivitas guru dan murid dalam pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dalam kelas dan meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas dalam pelaksanaan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan bentuk *Pre-Experimental Designs*, dengan desain penelitiannya yaitu One *Group Pretest-Posttest Design*. Desain Penelitian ini menggunakan satu kelompok, terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1. Format Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest*

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Duyu yang menggunakan Quizizz berbasis *Paper Mode* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPAS untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan Quizizz berbasis *paper mode* terhadap motivasi belajar murid. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Duyu dan teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik sampel jenuh, menurut Sugiyono dalam Fajri dkk (2022) teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, sehingga sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Duyu.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar murid, jenis angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup, angket berisikan 20 pernyataan negatif dan positif yang dibuat berlandaskan teori indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno dalam Nasrah (2020). Angket motivasi belajar disusun menggunakan skala likert, Sugiyono dalam Raharja dkk (2018) skala likert merupakan alat yang digunakan dalam mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial, Biasanya tersedia lima pilihan skala, misalnya dengan format seperti:.

a. Sangat tidak (setuju/baik/sependapat)
b. Tidak(setuju/baik/sependapat)
c. Cukup/Netral
d. Setuju(baik/sependapat)
e. Sangat (setuju/baik/sependapat

Sebelum digunakan sebagai instrumen angket diuji coba terlebih dihulu di kelas IV SDN Inpres Duyu kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan cara menguji data yang didapatkan dari hasil uji coba angket yang dilakukan di kelas IV SD Inpres Duyu dengan teknik korelasi *product moment* kemudian pernyataan pada angket yang tidak valid akan dihapus atau diperbaiki. Uji reliabilitas adalah uji yang dilakukan untuk mengukur tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrumen, reliabilitas instrumen bertujuan menguji suatu pernyataan, pernyataan dapat dikatakan reliabel apabila jika selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang berbeda. Pengujian reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode alpha cronbach

Proses pelaksanaan eksperimen dilakukan dengan menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, materi ajar dan media pembelajaran kemudian menyiapkan soal kuis yang akan ditampilkan menggunakan Quizizz berbasis *paper mode*. Pada pertemuan pertama peneliti memberikan angket motivasi belajar sebelum diberi perlakuan (*pre test*) untuk mengetahui tingkat motivasi belajar awal murid yang diikuti oleh 20 murid kemudian pemberian materi ajar atau pelaksanaan pembelajaran dan pada pertemuan terakhir peneliti memberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan Quizizz berbasis *paper mode* pada pembelajaran IPAS

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik analisis data statistik deskriptif yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar murid. Menurut Sugiyono (2012:244) analisis data merupakan suatu proses pencarian dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya agar mudah dipahami dan hasilnya dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pre test merupakan tes awal yang diberikan sebelum memberikan perlakuan untuk mengukur tingkat motivasi belajar awal murid, sedangkan *post test* merupakan tes akhir yang berikan untuk mengukur kembali tingkat motivasi belajar murid setelah pemberian perlakuan menggunakan Quizizz berbasis Paper Mode pada pembelajaran IPAS Kelas IV.

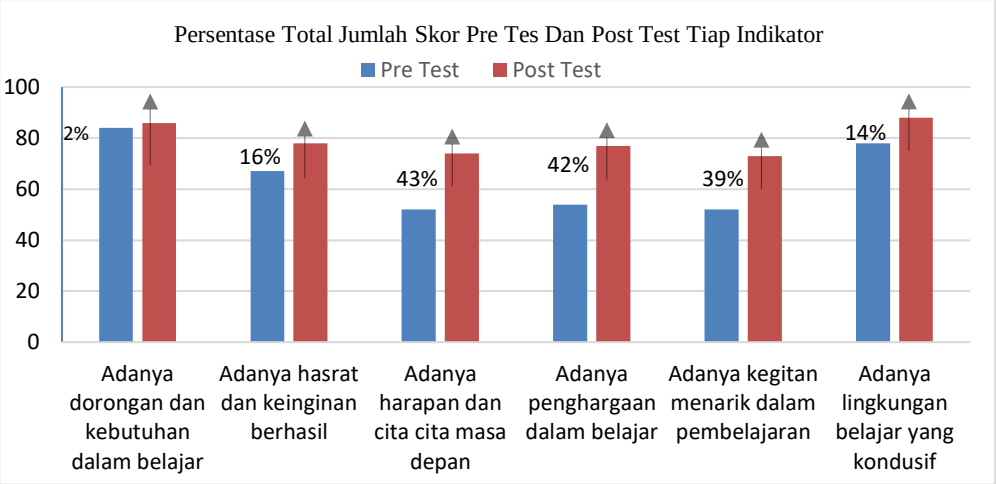
Tabel 1. Hasil Analisis Data *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Statistik	Data *pretest*	Data *posttest*
	Kelas Eksperimen	Kelas Eksperimen
Jumlah sampel	20	20
Nilai terendah	55	69
Nilai tertinggi	73	91
Nilai rata-rata	64	79
Standar deviasi	3,38	3.96

Tabel di atas menunjukkan perbedaan sekaligus peningkatan nilai rata, nilai rata-rata yang didapatkan dari data *pretest* hanya 64 kemudian mengelami peningkatan saat *posttest* yaitu sebesar 79. Data hasil pemberian angket merupakan keseluruhan nilai-nilai jawaban pada angket yang telah dijawab oleh murid pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, menunjukkan pada dimensi intrinsik indikator pertama 13 responden masuk dalam kriteria sangat baik, indikator kedua 5 responden mendapat kriteria sangat baik dan 6 responden mendapat kriteria baik, indikator ke tiga ada 14 responden masuk dalam kriteria kurang baik sedangkan yang masuk dalam kriteria baik hanya 2

responden, pada dimensi ekstrinsik indikator pertama dan kedua ada 11 responden dengan kategori kurang baik dan 6 responden dengan kategori cukup baik.

Perbedaan data jumlah responden pada tiap kategori menunjukkan bahwa tingkat motivasi murid berbeda pada tiap kategori, menujukan adanya perbedaan frekuensi jawaban pada setiap indikator, pada dimensi intrinsik indikator pertama dapat diketahui jumlah responden dengan kategori "sangat baik" berjumlah 13 meningkat menjadi 18 orang, indikator kedua jumlah responden dengan kategori "baik" yang awalnya hanya 5 orang meningkat jadi 12 orang, indikator ketiga jumlah responden dengan kriteria "sangat baik" meningkat dari 0 menjadi 6 orang dan responden dengan kriteria "baik" meningkat dari 2 menjadi 13 orang, peningkatan juga terjadi pada dimensi ekstrinsik indikator pertama jumlah responden dengan kriteria "sangat baik" meningkat dari 0 menjadi 12 orang, indikator kedua jumlah responden dengan kategori "sangat baik dan baik" meningkat dari 0 menjadi 7 orang dan 2 menjadi 11 orang, indikator ketiga jumlah responden dengan kategori "sangat baik" meningkat dari 13 orang menjadi 18 orang. Perbedaan frekuensi responden yang menjawab dengan tiap skor akan mempengaruhi jumlah keseluruhan jumlah skor pada tiap indikator. Sehingga untuk melihat apakah terjadi peningkatan pada jumlah skor tiap indikator dan berapa persentasenya peningkatannya maka dibuatlah diagram batang berikut ini:



Gambar 2. Diagram Batang Perbandingan Nilai Angket Pre Test Dan Post Test

Peningkatan diklasifikasikan berdasarkan perbandingan jumlah skor keseluruhan angket sebelum diberi perlakuan *(pre test)* dan nilai sesudah diberi perlakuan *(post test)*, meningkatnya skor yang terjadi sejalan dengan data yang terdapat pada tabel frekuensi yang di mana terjadi peningkatan jumlah responden yang masuk dalam kriteria "baik" dan "sangat baik" saat *pretest* dan *Posttest*, pada dimensi intrinsik indikator "adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar" meningkat sebesar 2 %, indikator "adanya hasrat dan keinginan berhasil" responden yang menjawab dengan skor "5" meningkat sebesar 16 %, pada indikator "adanya harapan dan cita-cita masa depan" meningkat sebesar 43 %, pada dimensi ekstrinsik indikator "adanya penghargaan dalam pembelajaran" meningkat sebesar 42 %, indikator "adanya kegiatan belajar yang menarik" meningkat sebesar 39 % dan indikator "adanya lingkungan belajar yang kondusif" meningkat sebesar 14 %. Persentase peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz pada pembelajaran memiliki pengaruh yang positif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga mendorong murid untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Persentase peningkatan paling tinggi terjadi pada dimensi intrinsik indikator "adanya harapan dan cita-cita masa depan" sebesar

42,9%, peningkatan tersebut terbukti pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Duyu menggunakan Quzizz berbasis *Paper mode* membuat murid harus terus berusaha mengevaluasi dirinya sendiri dengan melihat secara langsung di papan skor apakah jawabannya benar atau salah, sehingga murid termotivasi untuk menjawab soal selanjutnya dengan benar dengan harapan menjadi murid yang mendapat skor paling tinggi, hal tersebut mendorong murid untuk memahami dan mengingat kembali materi yang telah diberikan, sejalan dengan Sitorus & Santoso (2022) yang menjelaskan bahwa papan skor murid yang ada pada Quizizz dapat memotivasi murid untuk bersaing dengan temannya yang lain agar memperoleh skor yang lebih tinggi. Pengaruh penggunaan Quizizz berbasis *paper mode* terhadap motivasi belajar murid dapat juga dilihat dari adanya perbedaan nilai rata-rata pada *pretest* dan *posttest* yang diperkuat dengan hasil uji hipotesis. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh adalah 65 dan *posttest* 79. Hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen setelah menggunakan Quizizz berbasis Paper Mode dalam pembelajaran lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum menggunakan Quizizz berbasis *Paper Mode* dalam pembelajaran.

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan tersebut. Hasil analisis *Paired Sampel T Test* dengan perhitungan berbantuan program IBM SPSS *Statistic* Versi 26 dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji t *Paired Samples t Test*

Paired Samples Test	
95% Confidence Interval of the Difference	
Keterangan	*Pre Test – Post Test* Eksperimen
Mean	-10,57895
Std. Dviation	5,24209
Std. Eror mean	1,20262
Lower	-13,10556
Upper	-8,05234
T	-8,797
Df	18
Sig. (2-tailed)	,000

Berdasarkan tabel 5 di atas diketahui Sig (2-tailed) bernilai ,000. Karena nilai ,000 lebih kecil dari 0,05 (,000 < 0,05) maka Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh penggunaan Quizizz berbasis *Paper mode* terhadap motivasi belajar murid pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Duyu

Adanya pengaruh menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berbasis *paper mode* merupakan solusi yang tepat dalam menjawab permasalahan rendahnya motivasi belajar murid kelas IV SDN duyu. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, hal ini sejalan dengan Emda (2018) yang mengatakan ada tidaknya motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar murid. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri murid mempunyai kemauan dan dorongan untuk belajar. berdasarkan hasil pemberian angket dapat terlihat peningkatan nilai pada butir pernyataan yang digolongkan berdasarkan teori indikator yang dikemukakan oleh Uno dalam Nasrah (2020).

Peningkatan motivasi belajar pada tiap indikator yang terjadi didukung oleh (Damayanti dkk., 2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan Quizizz yang cukup fleksibel di mana Quizizz

menyediakan fitur *Paper Mode* yang membuatnya dapat digunakan dikelas dengan kondisi murid tidak memiliki gadget, gawai maupun koneksi internet. Quizizz juga mempermudah guru dalam membuat soal dengan menyediakan fitur tambahan seperti membuat soal dengan bantuan AI *(Artificial Intelegence)*, Lim & Yunus dalam Oktaviarini dkk (2024) menjelaskan ada dua cara dalam membuat soal dengan aplikasi Quizizz, pertama dengan membuat soal dari awal kedua dengan menggunakan dan memodifikasi kuis yang telah ada di *library* Quizizz dengan menggunakan menu "*Find a quiz*", Fitur ini memungkinkan guru membuat soal hanya dengan menyesuaikan jenjang serta mata pelajaran yang dinginkan. Soal pada Quizizz juga dapat disisipkan gambar serta video sehingga membuatnya dapat lebih mudah dipahami dan lebih komunikatif.

Proses penerapan Quizizz berbasis *paper mode* dalam pembelajaran mengharuskan guru untuk mempersiapkan kertas yang berisikan kode batang (*Q-Card*) sebagai lembar jawaban, menyiapkan dua *device* yaitu laptop untuk memulai kuis dan *smartphone* untuk merekam jawaban murid, hal tersebut tentunya menjadi sebuah kekurangan penggunaan Quizizz berbasis *paper mode* sebagai media dalam pembelajaran. Sejalan dengan yang di jelaskan oleh (Azizah dkk., 2023) bahwa selain beberapa kelebihan Quizizz berbasis *Paper Mode* juga memiliki beberapa kekurangan yaitu :

1. Guru harus menggunakan 2 perangkat yakni *Handphone* dan Laptop
2. Guru harus mengunduh dan memasang aplikasi Quizizz di *Handphone*
3. Quizizz *Paper Mode* hanya bisa digunakan untuk soal kuis pilihan ganda dengan 2, 3 dan 4 opsi jawaban.

Selain beberapa kekurangan di atas penggunaan Quizizz berbasis *Paper Mode* dalam pembelajaran juga harus memperhatikan kondisi jaringan di daerah sekitar. Kondisi jaringan yang buruk akan menghambat pembelajaran karena akan sulit untuk memulai kuis dan merekam jawaban murid saat kuis telah dimulai.

Berdasarkan hasil serta praktik yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran untuk peneliti mendatang dengan melihat keterbatasan yang ada pada penelitian ini, diharapkan adanya penelitian yang lebih lanjut dengan sasaran evaluasi pembelajaran, teori dan praktik serta ruang lingkup yang lebih luas dan bervariasi untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik lagi. Perancangan dan pertimbangan waktu dalam tahapan persiapan dan pelaksanaan penelitian dapat dimaksimalkan lagi dengan melihat berbagai kondisi serta kelebihan dan kekurangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Quizizz berbasis *Paper Mode* terhadap motivasi belajar murid pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Duyu. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan dari rata-rata *Pre test* sebelum diberikan perlakuan yang awalnya mendapat nilai rata-rata 65 setelah diberikan perlakuan yaitu menggunakan Quizizz berbasis *Paper Mode* pada pembelajaran IPAS memperoleh nilai *Post test* dengan rata-rata 79. Hasil akhir *pre test* dan *post test* dari kelas eksperimen di uji dengan menggunakan uji *Paired* sampel T *Test* diperoleh nilai signifikan 0,000 (0,000 < 0,05) sehingga menerima hipotesis alternatif (H_a) yaitu, terdapat pengaruh penggunaan Quizizz berbasis *Paper mode* terhadap motivasi belajar murid pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Duyu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan artikel penulis menemukan berbagai kendala, namun berkat bantuan berbagai pihak terutama dengan komisi pembimbing, kendala tersebut dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis dengan tulus menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada dosen-dosen yang telah memberikan banyak kontribusi, pihak sekolah yang telah memberikan kesempatan dalam melaksanakan penelitian, rekan-rekan mahasiswa serta kepada pihak-pihak lainnya yang peneliti tidak bisa sebutkan satu persatu

DAFTAR PUSTAKA

Amir, W., & Rahmah, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran CTL Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(2), 1153–1164. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1719

Ansar, & Rahma, N. (2023). Penerapan Model PjBL Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal PTK*, *3*(2), 289–304.

Apriliyani, D., & Khotimah, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring (Online) Pada Materi Konflik Di SMP Laboratorium YDWP UNESA. *Dialektika Pendidikan IPS*, *1*(1), 59.

Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, *6*(2), 281–300. https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782

Damayanti, A., Barokah, F. N., & Anbiya, B. F. (2023). Inovasi penilaian menggunakan paper mode quizizz dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Penelitian Multidisiplin (Multidiciplinary Research)*, *6*(3), 205–208. https://doi.org/10.52626/jg.v6i3.259

Dewi, A. Y. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Dinamika Pendidikan*, *1*(2), 10–35.

Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, *5*(2), 172.

Fajri, C., Amelya, A., & Suworo, S. (2022). Pengaruh Kepuasan Kerja dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan PT. Indonesia Applicad. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(1), 369–373.

Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas Dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif Di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, *8*(3), 2721–2730. https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26049 Analisis

Hafiyah, N., & Hadi, M. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Communnity Development Journal*, *4*(2), 1646–1652.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group*. Tahta Media Group.

Jannah, M., Mahardika, D. T. A., & Istiningsih, S. (2023). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar*

Dengan Menggunakan Quizizz Paper Mode Kelas V Di SDN 16 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *3*(2), 62–70.

Khusnun Ni'am, M., Saputra, I., Muttaqin, U., & Novianti, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Paper-mode terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Wiradesa. *Prosiding SANTIKA 3*, 520–528.

Muthmainnah, S., Fatmawati, L., Krismilah, T., Hartini, S., Yogyakarta, T., & Pakel, S. D. N. (2020). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas 3B SDN Tegalrejo 3 Yogyakarta. *Jurnal Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 232–242.

Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemik Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, *3*(2), 207–213.

Oktaviarini, N., Syafi'ah, R., & Janattaka, N. (2024). Pendampingan Pembuatan Kuis Digital Berbasis Aplikasi Quiziziz Bagi Guru SDN Talun 05 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *Jurnal Ahsana Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, *2*(2), 51–57. https://doi.org/10.59395/ahsana.v2i2.345

Pamungkas, M. A., Studi, P., Dasar, P., & Semarang, U. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, *4*(1), 2807–4246.

Patigu, Y. P. W., Rahmah, N., & Zulnuraini, Z. (2024). Literasi Sains dan Digital dalam Pembelajaran IPA. *Journal of Education Research*, *5*(3), 3103–3110. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1404

Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2019). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR NEGERI 01. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(3), 280–286.

Raharja, U., Harahap, E. P., & Cipta Devi, R. E. (2018). Pengaruh Pelayanan dan Fasilitas pada Raharja Internet Cafe Terhadap Kegiatan Perkuliahan Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknoinfo*, *12*(2), 60. https://doi.org/10.33365/jti.v12i2.54

Rini, & Zuhdi, U. (2021). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(1), 65.

Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *12*(2), 81–88. https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88

Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 1–8.

Sulviana, & Lagandesa, Y. R. (2021). CASE STUDY ABOUT LOW MOTIVATION TO LEARN SBDP IN CLASS V STUDENTS OF AL-KHAIRAT SOLONSA SD IN THE PANDEMIC COVID 19. *Jurnal Dikdas*, *9*(1), 91–104.

Yuliana, D., & Putri, O. A. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, *1*(1), 36–46. https://doi.org/10.25008/jitp.v1i1.7