

Research Article

Penerapan Aplikasi Quizziz Paper Mode dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri 105 Palembang

Rizky Lesviza¹, Sestiya², Shaskia Maulida Putri³, Vina Mustika⁴, Yudhistira Astuti⁵
Universitas Sriwijaya

e-mail: lesvizar@gmail.com, sestiyao1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah mengajar dengan menerapkan quizziz paper mode bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SDN 105 Palembang tahun ajaran 2024/2025. Metode pengumpulan data menggunakan observasi melalui kuesioner. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian ini sampel yang digunakan kelas V yang berjumlah 34 peserta didik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa quizziz paper mode bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase pada siklus I (49%) dengan kategori Kurang., kemudian pada siklus II meningkat menjadi (81%) dengan kategori Baik. Hal ini diartikan bahwa peserta didik meningkatkan skor sekitar 32. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mengajar dengan menerapkan quizziz paper mode dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 105 Palembang tahun ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: motivasi, quizziz paper mode, Palembang

PENDAHULUAN

Belajar merupakan aktivitas proses yang dilakukan dengan tujuan terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik sebagai hasil pengalaman. Melalui proses belajar peserta didik dapat mendapatkan ilmu, pengetahuan dan keterampilan (Ubabuddin, 2019). Proses pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan dengan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pengajaran. Pembelajaran dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain. Hal ini menjadi aktivitas utama dalam Pendidikan (Anisa, 2020).

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar didalam diri peserta didik dikelas. Dengan motivasi belajar, guru dapat melihat bahwa peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu menguasai materi pembelajaran. Motivasi belajar peserta didik harus diperhatikan dengan baik dalam proses belajar. Hal ini bertujuan dalam mendorong peserta didik meningkatkan potensi yang dimilikinya (Salamah, 2022). Motivasi belajar merupakan keinginan yang ada pada peserta didik untuk

melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin (Nurjanah, 2024). Peserta didik yang memiliki motivasi dan tidak memiliki motivasi akan memiliki hasil belajar yang sangat berbeda (Amir, 2021).

Peserta didik dengan motivasi belajar tinggi dapat memberikan dampak baik bagi hasil belajar. Ketercapaian peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil prestasi belajarnya. Dengan motivasi, peserta didik akan belajar lebih keras, tekun, dan berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar menjadi hal penting bagi peserta didik untuk berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Fernando, 2024).

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan pada proses pembelajaran dapat diketahui bahwa peserta didik kelas V B kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih dilakukan monoton, dan kurang menarik. Sehingga peserta didik merasa bosan, mengantuk dan tidak tertarik untuk belajar. Proses pembelajaran yang dilakukan dikelas tanpa menggunakan media pembelajaran menjadi kesulitan bagi peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Oleh sebab itu, sebagai guru kita harus meningkatkan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil dan prestasi belajar peserta didik.

Rendahnya motivasi belajar dapat disebabkan oleh kurangnya minat atas mata pelajaran, kurangnya interaksi dan kolaborasi peserta didik dalam proses pembelajaran, serta inovasi pada model dan metode pembelajaran. Selain itu, karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru, pembelajaran monoton, dan belum adanya interaksi positif dalam kelas serta memanfaatkan teknologi (Muslimawati, 2024).

Dengan perkembangan zaman yang semakin maju, guru harus menguasai teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dapat mengimplementasikan media pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi (Rini, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam inovasi pembelajaran di Sekolah Dasar dapat menciptakan suasana belajar yang inovatif, menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran (Utami, 2024). Media pembelajaran menjadi alat bantu yang mempermudah guru dalam proses pembelajaran, seperti menyampaikan materi. Sehingga, peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Penggunaan media pembelajaran berintegrasi dengan teknologi yang sesuai dapat menjadi solusi bagi guru dalam menciptakan partisipan aktif peserta didik. Salah satu media pembelajaran berintegrasi teknologi adalah media Quizziz (Utami, 2024). Quizziz merupakan game online berbasis kuis interaktif yang dapat diakses menggunakan jaringan internet. Quizziz menjadi media evaluasi yang secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi dan mengurangi rasa bosan dan mengantuk selama proses pembelajaran (Fauziah, 2023).

Quizziz memiliki fitur baru yang disebut dengan Paper Mode yang dapat dilakukan pada pembelajaran Offline menggunakan lembar kertas yang bergambar QR Code (Rini, 2023). Quizziz Paper Mode merupakan permainan inovatif, kreatif, menantang dan menyenangkan. Sehingga, dapat mengembangkan motivasi belajar peserta didik dikelas. Fitur Quizziz paper mode dapat digunakan untuk merancang kuis interaktif tanpa menggunakan internet (Azizah, 2023). Selain itu, paper mode ini dapat digunakan dalam pembelajaran offline, hal ini bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik menciptakan proses pembelajaran secara langsung yang kreatif (Abadi, 2023).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk membahas alternatif solusi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar dikelas dengan

mengangkat penelitian Tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Aplikasi Quizziz Paper Mode Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri 105 Palembang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu jenis kegiatan ilmiah yang ditulis dengan menggunakan bahasa ilmiah untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan yang ditemui guru di kelas. Penelitian tindakan kelas juga dapat digunakan untuk meningkatkan atau memperkuat praktik pengajaran di kelas. PTK merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam berbagai siklus secara bersama dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksikan kegiatan (Listyaningsih, dkk., 2023).

Peserta didik kelas V SD Negeri 105 Palembang Tahun Ajaran 2024/2025 berjumlah 34 orang peserta didik yaitu 14 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada motivasi belajar khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih rendah. Penyebabkan hasil belajar peserta didik belum maksimal karena rendahnya motivasi belajar peserta didik sehingga perlu ditingkatkan. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan aplikasi Quizziz paper mode dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 105 Palembang. Kegiatan ini dilaksanakan pada Siklus 1 dan Siklus 2 pada saat kegiatan PPL berlangsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi melalui angket yang bertujuan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 105 Palembang dalam kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan Quizziz paper mode. Lembar angket ini dibagikan kepada peserta didik diakhir pembelajaran, adapun angket yang digunakan berupa butir-butir pertanyaan dengan indikator motivasi belajar peserta didik yang akan dinilai oleh observer selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil dari data penelitian yang dilakukan dengan teknik observasi melalui angket yang dilakukan kepada peserta didik, kemudian hasilnya akan dihitung skor dari masing-masing subjek penelitian.

HASIL DAN PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri 105 Palembang dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang menggunakan media aplikasi *Quizziz Paper Mode* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, didapatkandata motivasi belajar sebagai berikut:

a. Siklus 1

Pada tahap ini, peserta didik menerima pelajaran seperti biasa tanpa menggunakan aplikasi digital yaitu *Quizziz Paper Mode* yang diberikan ketika proses pembelajaran berlangsung. pada saat pembelajaran guru melakukan observasi dan memberikan kuesioner kepada peserta didik untuk melihat motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 105 Palembang. Berdasarkan pengumpulan data analisis diperoleh bahwa hasil observasi dari kuesioner

sebesar 49% dengan kategori kurang. Terdapat 25 peserta didik yang dikategorikan kurang, sedangkan pada kategori cukup terdapat 9 peserta didik yang memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil analisis data diatas menyatakan bahwa Sebagian besar peserta didik kurang memiliki motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Siklus 2

Pada tahap siklus 2, peserta didik diberikan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizziz Paper Mode* sebagai media pembelajaran. Kemudian, peserta didik diberikan lembar kuesioner pada akhir setelah pembelajaran untuk di jawab dan diisi oleh peserta didik sesuai dengan pengalaman belajar peserta didik selama pembelajaran dengan bermain game melalui aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil data analisis pada siklus II yang sudah diberikan treatment menggunakan aplikasi *quizziz paper mode*, menunjukkan bahwa meningkatnya motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 105 Palembang dengan skor hasil 81% dengan kategori baik. Terdapat 6 peserta didik yang mendapatkan kategori cukup, 18 peserta didik dengan kategori baik. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi data dari siklus I dan siklus II.

Tabel 1. Rata-Rata Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik

Siklus 1	Siklus 2
49%	81%
Kurang	Baik

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 105 Palembang setelah belajar menggunakan media aplikasi *quizziz paper mode*. Dalam proses pembelajaran menggunakan *quizziz paper mode*, peserta didik terlihat antusias dan bersemangat mengerjakan soal yang diberikan dan berusaha mendapatkan skor tertinggi dibandingkan teman-temannya. Oleh karena itu, penerapan *quizziz paper mode* ini bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena soal-soal yang sulit akan menjadi lebih mudah dan menyenangkan untuk dikerjakan karena belajar sambil bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan *Quizziz Paper Mode*, peserta didik kelas V terlihat lebih antusias aktif, dan bersemangat dalam mengerjakan soal yang diberikan dan bersungguh-sungguh dalam belajar untuk mendapatkan skor tertinggi dibandingkan teman-temannya. Oleh karena itu, terbukti penerapan *Quizziz Paper Mode* ini sangat bermanfaat bagi guru dan peserta didik karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dari soal-soal yang sulit tadi menjadi lebih mudah dan menyenangkan untuk dikerjakan karena belajar sambil bermain selama mengikuti pembelajaran.

Bibliografi

- Abadi, Ichsan., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (2023). Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizziz Paper Mode Sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. Madani: Jurnal; Ilmiah Multidisiplin. Volume 1, Nomor 10
- Amir, Amran., Azmin, Nikman., Rubianti, Irma., & Olaharullah. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Index Card Macth pada Pelajaran IPA Terpadu. Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Vol, 02 No. 01
- Anissa, Windi. F., Fusila, L. A., & Anggrasini, I. T. (2020). Proses Pembelajaran pada Sekolah Dasar. Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. Volume 2, Nomor 1
- Azizah, Balqiara, Yolanda., Hermawan, Iwan., & Farida, N. A. (Penggunaan Aplikasi Quizziz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. Saliha: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam Volume 6. No. 2
- Fauziah, Rizka., & Hadi, Sofian. Muhamad. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizziz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SD Negeri Singabaja 02. JUMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah, 8(3)
- Fernando, Yogi., Andriani, Popi., & Syam, Hidayani. Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS). Vol. 2 No. 3
- Muslimawati, A. W., Samputri, S., & Murniah. (2023). Penerapan Tipe Teams Games Tournament Berbantu Aplikasi Quizziz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII 10 SMPN 1 Makassar. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran. Vol. 6 No. 2
- Nurjanah, Titi., Sundaygara, Chandra., & Qomariah. (2024). Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik melalui Model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Quizziz Paper Mode. Jurnal Terapan Sains & Teknologi Vol. 6 No. 2
- Rini., & Suhdi, Ulhaq. (2023). Pengaruh Media Quizziz Paper Mode terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. JPGSD Volume 11 Nomor 1
- Salamah, Dharis., & Maryono. (2020). Pembelajaran Tea, Quiz Berbantuan Quizziz terhadap motivasi dan hasil belajar Siswa. PLUS MINUS. Jurnal Pendidikan Matematika
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. IAIS Sambas Vol. V No. 1
- Utami, Wahyu., Purwati, Panca, Dewi., & Ibwati, Yuli (2024). Penggunaan Alat Evaluasi Berbasis Quizziz Paper Mode sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Teks Pengumuman dan Antusiasme Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora. Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 1 No. 2