

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI APLIKASI QUIZIZZ
MODE KERTAS PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 21 PALEMBANG**

Sania Marta Mevia¹, Evy Ratna Kartika Waty², Rani Astria³
^{1,2}PPG FKIP Universitas Sriwijaya, ³SD Negeri 21 Palembang
¹saniamarta1234@gmail.com, ²evyrkwaty@gmail.com,
³raniastria74@guru.sd.belajar.id,

ABSTRACT

This research aims to improve mathematics learning outcomes through the paper mode Quiziz application for class IV students at SDN 21 Palembang. This research uses classroom action research (PTK) which is carried out using 4 main steps, namely planning, implementation, observation and reflection. The data collection method in this research is a test of students' ability to learn mathematics after being given action. From the results of this mathematics learning, the data collection method in this research is a test of students' ability to learn after being given action. The data analysis used in this research is quantitative descriptive and qualitative descriptive. This research was conducted in class IV.A of SDN 21 Palembang, totaling 20 students. Looking at the results of the analysis of learning outcomes data that occurred in the first and second cycles, it can be concluded that using the paper mode Quizizz application can improve the mathematics learning outcomes of class IV students at SDN 21 Palembang. This can be seen from the comparison of the average student learning outcomes. and comparing the results of the percentage of students' learning completion in the first cycle with the average learning outcome score reaching 72 in the second cycle, there was an increase in the average learning outcome score of 86.5. Furthermore, the percentage of students' learning completeness in mathematics subjects in the first cycle reached 65%, while in the second cycle it could increase by 85%.

Keywords: Quizizz, Mathematics, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui aplikasi Quiziz mode kertas peserta didik kelas IV SDN 21 Palembang. Pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan menggunakan 4 langkah utama yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes kemampuan siswa dalam belajar matematika setelah diberikan tindakan. Dari hasil belajar matematika ini, metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes kemampuan siswa dalam belajar setelah diberikan tindakan. Analisis data yang digunakan daam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di kelas IV.A SDN 21 Palembang yang berjumlah 20 siswa. Melihat hasil data analisis hasil belajar yang terjadi pada siklus ke I dan siklus ke II dapat disimpulkan bahwa menggunakan aplikasi Quizizz mode kertas dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 21 Palembang. Hal ini dapat diketahui dari perbandingan rata-rata hasil belajar peserta didik dan perbandingan hasil persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus ke I dengan rata-rata nilai hasil belajarnya mencapai 72 pada siklus ke

II terjadi peningkatan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 86,5. Selanjutnya pada persentase ketuntasan belajar peserta didik mata pelajaran matematika di siklus ke I persentase mencapai 65% sedangkan pada siklus ke II dapat meningkat sebesar 85%.

Kata Kunci: Quizizz, Matematika, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan karakter individu. Proses ini melibatkan pengajaran, pelatihan, dan penelitian, dan biasanya dilakukan di lingkungan sekolah atau lembaga pendidikan. Pendidikan dasar, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), adalah fondasi utama untuk pendidikan secara keseluruhan. Karena pentingnya peran ini, pendidikan di SD memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut (Fadliansyah & Hindun, 2023, hal. 189-190) Peningkatan pendidikan tidak hanya meningkatkan kualitasnya, tetapi juga pada mutu pendidikannya agar meminimalisirkan kasus pendidikan yang membuat turunnya mutu pendidikan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Monoarfa & Haling, 2021, hal. 1087) usaha untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dapat dilakukan

dengan inovasi dalam pembelajaran salah satunya pembaharuan kurikulum pendidikan. Kurikulum yang disusun secara saksama itu diantaranya disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menurut Munir (Camelia, 2020, hal. 57-65)

Kemajuan teknologi di era ke-21 juga berdampak pada pengembangan alat evaluasi pembelajaran yang lebih menarik, mendorong terciptanya praktik pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan efisien. Hal ini sekaligus memanfaatkan perkembangan Teknologi dan Informasi yang dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Salsabila, Hbiba, Amanah, Istiqomah, & Salsabila, 2020). Media berbasis digital tersebut juga dapat menjadi alat bantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Sehingga dalam hal ini guru memiliki upaya untuk meningkatkan hasil belajar dari siswa disetiap pembelajaran yang

dilakukan, salah satunya pembelajaran adalah pembelajaran Matematika.

Pembelajaran matematika berperan krusial, khususnya untuk pelajar di sekolah dasar. Hasil belajar tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep-konsep dasar yang berguna dalam banyak aspek kehidupan, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. hal tersebut sejalan dengan pendapat (Amalia, Baharullah, & Kristiawati, 2024, hal. 48) Secara keseluruhan, hasil belajar matematika bagi siswa sekolah dasar sangat penting karena memberikan dasar yang kuat untuk memahami dunia yang di sekitar kita. Hasil belajar merupakantolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar juga merupakan proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didikdengan kriteria tertentu (Prihatinia & Melva, 2020, hal. 1518)

Untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar peserta didik maka perlu kegiatan evaluasi pembelajaran yang mana menjadi kegiatan penting dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, menurut Agus

(Hazimatunnabila, Restian, & Supradana, hal. 115) pencapaian dalam proses pembelajaran seharusnya dapat dipahami melalui evaluasi yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Evaluasi tersebut memberikan wawasan tentang mutu dan hasil pembelajaran yang berhasil dicapai oleh para peserta didik. Evaluasi pembelajaran menjadi sangat penting karena kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang menjadi dasar dalam mengukur tingkat kemajuan, perkembangan, dan pencapaian belajar peserta didik, serta keefektifan pendidik dalam mengajar. Untuk contoh konkret yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran interkatif berbasis teknologi dalam kegiatan evaluasi dapat menggunakan media Quizz paper mode (Abadi, Afrizal, & Wahyuni, hal. 494).

Quiziz ini merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam melakukan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. *Quiziz* merupakan game online berbasis kuis interaktif yang dapat diakses melalui komputer dan *smartphone* dengan menggunakan web atau aplikasi dengan internet yang cukup yang dapat digunakan sebagai media

pembelajaran untuk membantu kelas siswa menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Ibad, 2023, hal. 29) Penerapan Quizizz di sekolah dasar menjadi relevan karena beberapa alasan penting. Quizizz adalah platform teknologi pendidikan yang menggabungkan unsur-unsur permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Quizizz sebenarnya telah ada sebelum pandemi Covid-19, tetapi popularitasnya meningkat pesat selama pandemi ketika pembelajaran jarak jauh diberlakukan. Awalnya, Quizizz hanya bisa diakses melalui gadget atau komputer dengan menggunakan web atau aplikasi dan membutuhkan koneksi internet. Namun, dengan kembalinya pembelajaran tatap muka dan pembatasan penggunaan ponsel di beberapa sekolah, serta rendahnya pemahaman teknologi di kalangan siswa kelas rendah, Quizizz berinovasi dengan menciptakan fitur menarik yang dapat digunakan secara offline, yaitu Paper Mode atau Mode Kertas. (Rini & Zuhdi, 2023, hal. 67) Quizizz dengan fitur Paper Mode menggunakan QR Code pada lembaran kertas, memungkinkan

penerapan pembelajaran offline. Fitur ini membantu guru dan siswa menciptakan pembelajaran tatap muka yang inovatif, berbasis kuis interaktif, dan efisien. Dengan demikian Quizizz merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang telah mengintegrasikan elemen permainan untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Hal ini menjadikan Quizizz alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan (Hazimatunnabila, Restian, & Supradana) Hasil dari penelitian ini terkait penerapan pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz terbukti lebih praktis sehingga kegiatan evaluasi menjadi efektif dan efisien. Selanjutnya pada penelitian (Magfiroh, Qisti, & Julianto) penggunaan media quizizz paper mode dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV-B di SDN Suko No. 363 Sidoarjo. Kemudian penelitian (Utami, Purwati, & Ibawati, 2024) Hasil penelitian penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode dapat meningkatkan hasil belajar dengan keberhasilan belajar (class

accuracy) materi teks pengumuman dengan penggunaan platform quizizz paper mode sebesar 82% dan dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dengan indikator respon, perhatian, kemauan, konsentrasi, dan kesadaran untuk melibatkan diri dalam pembelajaran yang rata-rata memiliki tingkat antusiasme sangat tinggi. (Mawadadah & dkk, 2021) Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika Melalui Daring di SDIT Al Ibrah Gresik.

Melihat pada hasil temuan peneliti sebelumnya, terdapat peningkatan hasil belajar dalam penggunaan Quizizz paper mode, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian serupa. Namun memiliki perbedaan pada penelitian sebelumnya. Pada peneliti sebelumnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV sedangkan peneliti ini pada mata pelajaran matematika kelas IV. Pada penelitian sebelumnya juga penggunaan quizizz untuk hasil belajar dilaksanakan jarak jauh secara *online*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan quizizz mode kertas yang hanya dilakukan pembelajaran *luring* didalam kelas.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 21 Palembang ditemukan adanya permasalahan pada kelas IVA, Peserta didik mengalami masalah pada pembelajaran matematika, seperti kurangnya ketertarikan dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam pengamatan terhadap permasalahan tersebut terungkap bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan kurangnya minat dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Terlihat bahwa peserta didik tampak kurang bersemangat dan cenderung pasif saat berlangsungnya proses pembelajaran. Mereka terlihat kurang tertarik dengan materi yang diajarkan sehingga kurang termotivasi dalam berkontribusi dalam aktivitas kelompok, yang mengakibatkan suasana kelas menjadi kurang interaktif.

Hasil pembelajaran juga belum mencapai harapan karena kurangnya inovasi dalam media pembelajaran membuat peserta didik merasa bosan. Pembelajaran matematika seringkali dianggap kurang menarik, sulit, dan membosankan. Peserta didik cenderung merasa takut dan kurang menyukai pelajaran ini. Guru

sering kali menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, yang membuat peserta didik kesulitan memahami apa yang diajarkan. Interaksi antara guru dan peserta didik pun tidak aktif, dimana peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menyenangkan bagi peserta didik. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan oleh guru, nilai peserta didik ternyata tidak sesuai dengan harapan (nilai peserta didik masih di bawah KKM). Menurut (Ratnawati, Setyo, & Triastuti, 2024, hal. 15) rendahnya hasil belajar matematika siswa dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti: Guru sebagai pembina kegiatan pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum, dan lingkungan.

Berdasarkan pembahasan diatas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Aplikasi Quizizz Mode Kertas Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Palembang”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika melalui aplikasi quizizz mode kertas

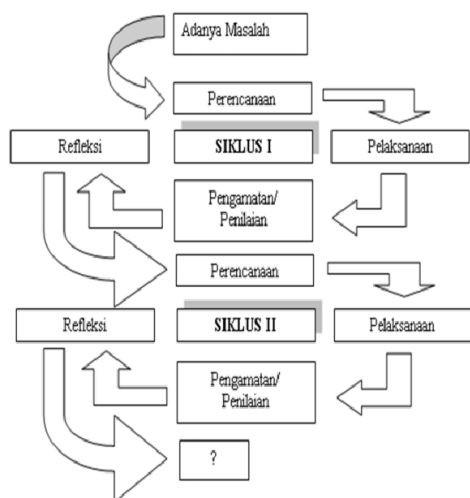
peserta didik kelas IV SDN 21 Palembang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Saputra & dkk, 2021, hal. 4) PTK dapat didefinisikan sebagai proses mengkaji permasalahan pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Oleh karena itu PTK berkaitan erat dengan permasalahan pada praktek pembelajaran sehari-hari yang dialami oleh guru. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 21 Palembang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 pada bulan April 2024 sampai bulan Mei 2024. Penelitian ini dilakukan di kelas IV.A SDN 21 Palembang yang berjumlah 20 siswa. Alasan penelitian yang dilaksanakan di SDN 21 Palembang karena merupakan tempat PPL 2 peneliti selama menjadi mahasiswa PPG Prajabatan gelombang 1, selain itu sebagai upaya dalam mengatasi

permasalahan yang peneliti temukan pada saat melakukan observasi dikelas IVA.

Penelitian ini terkait dengan meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan Quizizz belum pernah dilakukan di SDN 21 Palembang. Pada penelitian PTK ini menggunakan penelitian yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto yang secara garis besar penelitian tindakan kelas dilaksanakan menggunakan 4 langkah utama yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Siklus PTK Arikunto

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes kemampuan siswa dalam belajar matematika setelah diberikan tindakan. Dari hasil belajar matematika ini, metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes kemampuan siswa

dalam belajar setelah diberikan tindakan. Dari hasil belajar matematika ini, peneliti dapat mengambil keputusan terhadap pemahaman dan kemampuan peserta didik mengalami peningkatan atau tidak pada siklus berikutnya. Selanjutnya analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Deskriptif kuantitatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah presentase peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus yang diselesaikan. Sedangkan deskriptif kualitatif adalah penjelasan dari hasil belajar peserta didik. Adapun target dalam penelitian ini adalah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 80% dari hasil belajar peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IVA SDN 21 Palembang, dengan jumlah keseluruhan peserta didik di kelas IVA adalah 20 peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini berfokus pada mata pelajaran Matematika. Berdasarkan hasil observasi kondisi awal atau pra siklus hasil belajar dalam pembelajaran Matematika pada kelas IVA yang dilakukan

peserta didik masih tergolong rendah. Yang memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Maksimak (KKM) pada mata pelajaran Matematika hanya sekitan 40% sebanyak 8 peserta didik yang tuntas dan 12 peserta didik yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 60 %. Nilai tertinggi sebesar 80, sedangkan nilai yang terendah sebesar 40%. Sesuai dengan temuan pra siklus diatas, hasil belajar Matematika kelas IVA perlu ditingkatka dengan melakukan penelitian. Peneliti mengatasi masalah tersebut denga menggunakan media Quizizz mode kertas.

SIKLUS I

Pada siklus 1 yang dilaksanakan pada hari senin 24 Maret 2024 pada pukul 07:30 WIB dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pada siklus pertama terdapat 4 tahapan yang digunakan yaitu : tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas menetapkan waktu dan rencana pembelajaran untuk siklus I dengan menggunakan media Quizizz mode kerta. Peneliti kemudian menyusun modul, menyiapkan instrumen observasi aktivitas siswa, dan membuat soal evaluasi sebanyak

10 butir soal pilihan ganda pada media Quizizz mode kertas. Saat pelaksanaan, peneliti menggunakan melakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan sebelumnya.

Setelah pelaksanaan, peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam refleksi ini, peneliti menganalisis hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai yang telah diperoleh dari peserta didik . dengan menggunakan media Quizizz mode kertas mengalami peningkatan dengan nilai maksimum 90, nilai terendah 50 dengan rata kelas 72. Selama siklus I, terdapat beberapa kendala seperti siswa yang belum berani mengemukakan pendapat, kurang terbiasa dengan media Quizizz mode kertas, dan masalah teknis dalam menampilkan media tersebut. Selain itu kondisi kelas yang kurang kondusif dan tidak terkendali, sehingga peserta didik tidak mendengarkan aturan untuk mengerjakan soal evaluasi dengan baik, mengakibatkan nilai mereka tidak tuntas. Selain itu, guru juga kurang tegas dalam memberikan arahan kepada siswa yang melanggar aturan. Masalah lainnya adalah jawaban peserta didik tidak

terdeteksi pada perangkat (HP) guru, sehingga jawaban mereka tidak terekam.

SIKLUS II

Siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 02 Mei 2024, pada tahap perencanaan peneliti menyusun modul ajar siklus I namun sedikit penyesuaian hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan pada siklus ke II ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Pada tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan, peneliti melakukan pembelajaran dari kegiatan awal, inti, dan penutup. Kegiatan perencanaan dilaksanakan dengan merancang modul ajar dan perangkatnya serta menyiapkan soal evaluasi sebanyak 10 butir soal pilhan ganda dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang sebelumnya. Pada siklus II ini, peneliti memperbaiki kendala yang terjadi pada siklus I agar proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II mencapai hasil yang diharapkan. Pada siklus ini peserta didik mendapatkan *barcode* sebagai alat evaluasi melalui Quizizz pada

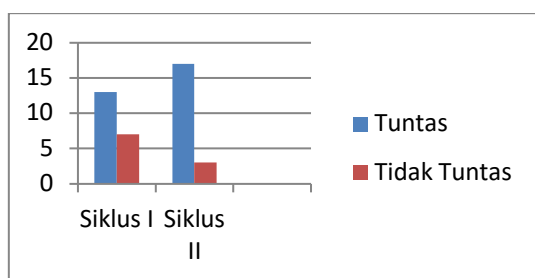
fitur *paper mode* atau mode kertas. Selanjutnya tahap observasi, peneliti melaksanakan peninjauan sepanjang proses pembelajaran dengan memperhatikan perkembangan peserta didik dalam belajar. Peneliti juga melaksanakan observasi hasil belajar pada siklus ke II.

Pada mata pelajaran Matematika nilai hasil belajar peserta didik pada siklus2 mencapai 85 dari 20 orang peserta didik. Kemudian dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa kenaikan presentase ketuntasan peserta didik mencapai 85%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II mengalami kenaikan nilai hasil belajar peserta didik yang memenuhi KKTP dengan 17 peserta didik dari 20 peserta didik. Serta presentase klasikal mencapai 85 % dari ketentuan yang ditetapkan yaitu 80%. Sehingga pada siklus II ini telah berhasil mencapai hasil yang diharapkan dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

Siklus ke II memperbaiki prestasi belajar peserta didik yang diusahakan lebih maksimal. Peneliti menggunakan media aplikasi Quizizz mode kertas sebagai pengerjaan soal evaluasi. Pada saat mengerjakan soal, peserta didik

merasa antusias dan tertantang untuk mengerjakannya

Berdasarkan hasil data yang didapat, berikut adalah nilai dari siklus I dan siklus II, sudah mengalami peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika kelas IVA dalam menggunakan media pembelajaran Quizizz paper mode atau mode kertas sebagai alat evaluasi mengalami perubahan dibandingkan pada siklus I. Sebagaimana dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Grafik 1. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Pada siklus I, peneliti cukup terampil dalam menggunakan media Quizizz, namun terdapat masalah dengan beberapa peserta didik yang belum memahami cara menggunakan kertas berisi barcode untuk menjawab pertanyaan. Hal ini disebabkan oleh kondisi kelas yang kurang kondusif dan tidak terkendali, sehingga peserta didik kurang mendengarkan aturan untuk

mengerjakan soal evaluasi dan mendapat nilai yang tidak memuaskan. Selain itu, guru kurang tegas dalam memberikan arahan kepada peserta didik yang melanggar aturan. Masalah lain yang muncul adalah jawaban peserta didik yang tidak terdeteksi pada perangkat peneliti (HP), sehingga jawaban mereka tidak terekam. Pada siklus II, peneliti memperbaiki aktivitas evaluasi menggunakan Quizizz mode kertas. Guru semakin mahir dalam menggunakan media pembelajaran ini, yang terlihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik. Pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik, dengan guru sebagai fasilitator. Peserta didik sangat antusias dan bersemangat ketika mengerjakan soal evaluasi menggunakan Quizizz mode kertas. Aktivitas belajar peserta didik diamati dari aspek diskusi, kerja sama, dan keaktifan.

Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran Quizizz mode kertas sebagai alat evaluasi peserta didik mata pelajaran Matematika. Sesuai pendapat (Ratnawati, Setyo, & Triastuti, 2023) menyatakan bahwa

dengan menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pengumpulan dan penyajian data.peserta didik. Selanjutnya (Tiyas, Nugroho, & Fadilah, 2023, hal. 2961) menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajara yang disampaikan dengan menggunakan media Quizizz dalam bentuk paper mode (Qr-Code) mampu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Matematika materi segi banyak kelas IVA SD Sendangmulyo 02 Semarang. Kemudian (Latif, 2022, hal. 4) menyatakan bahwa menggunakan aplikasi Quizizz dapat memudahkan guru dalam menentukan kegiatan remedial dengan mudah karena tiap-tiap jawaban yang benar maupun salah dari peserta didik dapat langsung terekam pada data akhir perolehan skor.

Berdasarkan gambar 2 di atas, terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang berhasil menyelesaikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz dalam mode kertas. Penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 21 Palembang dapat berjalan dengan baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari siklus

pertama hingga siklus kedua, peneliti semakin terampil dalam menggunakan media pembelajaran Quizizz dalam mode kertas. Gambar berikut menunjukkan penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam mode kertas.



Gambar 3. Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Mode Kertas Sebagai Alat Evaluasi

Pada siklus I, peneliti cukup terampil dalam menggunakan media Quizizz, namun terdapat masalah dengan beberapa peserta didik yang belum memahami cara menggunakan kertas berisi barcode untuk menjawab pertanyaan. Hal ini disebabkan oleh kondisi kelas yang kurang kondusif dan tidak terkendali, sehingga peserta didik kurang mendengarkan aturan untuk mengerjakan soal evaluasi dan mendapat nilai yang tidak memuaskan. Selain itu, guru kurang tegas dalam memberikan arahan kepada peserta didik yang melanggar

aturan. Masalah lain yang muncul adalah jawaban peserta didik yang tidak terdeteksi pada perangkat peneliti (HP), sehingga jawaban mereka tidak terekam. Pada siklus II, peneliti memperbaiki aktivitas evaluasi menggunakan Quizizz mode kertas. Guru semakin mahir dalam menggunakan media pembelajaran ini, yang terlihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik. Pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik, dengan guru sebagai fasilitator. Peserta didik sangat antusias dan bersemangat ketika mengerjakan soal evaluasi menggunakan Quizizz mode kertas. Aktivitas belajar peserta didik diamati dari aspek diskusi, kerja sama, dan keaktifan.

Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran Quizizz mode kertas sebagai alat evaluasi peserta didik mata pelajaran Matematika. Sesuai pendapat (Ratnawati, Setyo, & Triastuti, 2023) menyatakan bahwa dengan menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pengumpulan dan penyajian data.peserta didik. Selanjutnya (Tiyas, Nugroho, &

Fadilah, 2023, hal. 2961) menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media Quizizz dalam bentuk paper mode (Qr-Code) mampu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Matematika materi segi banyak kelas IVA SD Sendangmulyo 02 Semarang. Kemudian (Latif, 2022, hal. 4) menyatakan bahwa menggunakan aplikasi Quizizz dapat memudahkan guru dalam menentukan kegiatan remedial dengan mudah karena tiap-tiap jawaban yang benar maupun salah dari peserta didik dapat langsung terekam pada data akhir perolehan skor.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh peneliti, kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Quizizz mode kertas dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas IVA di SDN 21 Palembang. Hal ini dapat diketahui dari perbandingan rata-rata hasil belajar peserta didik dan perbandingan hasil persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus ke I dengan rata-rata nilai hasil belajarnya mencapai 72 pada siklus ke II terjadi peningkatan rata-rata nilai

hasil belajar sebesar 86,5. Selanjutnya pada persentase ketuntasan belajar peserta didik mata pelajaran matematika di siklus ke I persentase mencapai 65% sedangkan pada siklus ke II dapat meningkat sebesar 85%. Melihat hasil data analisis hasil belajar yang terjadi pada siklus ke I dan siklus ke II dapat disimpulkan bahwa menggunakan aplikasi Quizizz mode kertas dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SDN 21 Palembang.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif baru bagi pihak sekolah maupun semua guru agar dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian hasil belajar peserta didik juga akan semakin meningkat berdasarkan data yang diperoleh dari siklus ke I dan Siklus II tes evaluasi terhadap pembelajaran matematika menggunakan aplikasi Quizizz mode kertas.

DAFTAR PUSTAKA

Abadi, I., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (t.thn.). Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz

Paper Mode Media Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2023.

Amalia, D., Baharullah, & Kristiawati. (2024). Implementasi Team Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKSA*, 47-59.

Camelia, F. (2020). ANALISIS LANDASAN ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI DALAM PENGEMBANGANKURIKULU M. SAS (*Susunan Artikel Pendidikan*), 57-65.

Fadliansyah, M. R., & Hindun, H. (2023). Analisis Penggunaan IPTEK dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Sebagai Peningkatan Mutu Pendidikan. *Fonologi: Jurnal ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 189-200.

Hazimatunnabila, U., Restian, A., & Supradana, A. (t.thn.). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI TEKS PROSEDUR MELALUI APLIKASI QUIZIZZ DI KELAS 4 DALAM MERDEKA BELAJAR. *ALPEN : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2023.

Ibad, W. (2023). Penilaian Formatif Menggunakan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 28-37.

Latif, N. S. (2022). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK MELALUI

- PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBANTUAN QUIZZ. *Jurnal Ilmiah BDK Makassar*.
- Magfiroh., H. D., Qisti, D. A., & Julianto. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MEDIA QUIZZ PAPER MODE PADA SISWA KELAS IV DI SDN SUKO NO.363 SIDOARJO. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2548-6950.
- Mawadadah, A. W., & dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika melalui daring di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 3109-3116.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2021*, 1085-1092.
- Prihatinia, S., & Melva, Z. (2020). Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1511-1525.
- Ratnawati, W., Setyo, R., & Triastuti, N. (2023). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DENGAN PEMNFAATAN MEDIA QUIZZ PADA SISWA KELAS 5 SD QONOSARI 2. *Jurnal Pendidikan Guru*, 14-25.
- Rini, & Zuhdi, U. (2023). Pengaruh Media QuizizzPaper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *JPGSD*, 65-74.
- Salsabila, U. H., Hbiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Salsabila, D. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi*.
- Saputra, N., & dkk. (2021). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Pidiee: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Tiyas, D. A., Nugroho, A. A., & Fadilah, N. (2023). Penerapan Quizizz dalam bentuk (Qr-Code0 pada Siswa Kelas IV untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Seminar Nasional PPG UPGRIS 2023*.
- Utami, W., Purwati, P. D., & Ibawati, Y. (2024). Penggunaan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Paper Mode Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Pengumuman Dan Antusiasme Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*.