

**PENGUNAAN MEDIA QUIZIZZ PAPER MODE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA DALAM MENGIDENTIFIKASIKAN UNSUR
INTRINSIK CERITA KELAS III SD NEGERI 2 MATA IE
KABUPATEN ACEH BESAR**

Ulfa Riska¹, Nurmasyitah², Hasniyati³

^{1,2,3} Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Syiah Kuala
ulfariska001@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by low student learning outcomes regarding the identification of intrinsic story elements during Indonesian language lessons. These issues stemmed from conventional teaching methods, a lack of engaging instructional media, and low student motivation in comprehending story content. The study aimed to examine teacher activity, student activity, and improvements in student learning outcomes through the use of Quizizz Paper Mode media for the topic of intrinsic story elements. A Classroom Action Research (CAR) method was employed, utilizing the Kemmis and McTaggart model, which comprises the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research was conducted over two cycles with 21 Grade III students at SD Negeri 2 Mata Ie, Aceh Besar Regency, serving as the subjects. Data collection techniques included observation and learning outcome tests. The results indicate that the use of Quizizz Paper Mode media successfully enhanced teacher activity, student activity, and student learning outcomes in identifying intrinsic story elements. In Cycle I, teacher activity reached 91.67% (categorized as "very high"), while student activity reached 78.57% (categorized as "good"). Following improvements made in Cycle II, both teacher and student activities increased. Student learning outcomes also improved, evidenced by a rise in the number of students achieving mastery based on the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) established by the school. Thus, the use of Quizizz Paper Mode media can improve student learning outcomes in identifying intrinsic story elements among Grade III students at SD Negeri 2 Mata Ie, Aceh Besar Regency.

Keywords: Quizizz Paper Mode, learning outcomes, intrinsic story elements, Indonesian language, classroom action research

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya motivasi siswa dalam memahami isi cerita. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, dan peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Quizizz Paper Mode* pada materi unsur intrinsik cerita. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan

subjek penelitian sebanyak 21 siswa kelas III SD Negeri 2 Mata le Kabupaten Aceh Besar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz Paper Mode dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita. Pada Siklus I, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 91,67% dengan kategori sangat tinggi, sedangkan aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 78,57% dengan kategori baik. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, aktivitas guru dan aktivitas siswa mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa juga meningkat yang ditunjukkan oleh bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Dengan demikian, penggunaan media Quizizz Paper Mode dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita pada siswa kelas III SD Negeri 2 Mata le Kabupaten Aceh Besar.

Kata Kunci: *Quizizz Paper Mode*, hasil belajar, unsur intrinsik cerita, Bahasa Indonesia, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor dan merupakan bagian penting dalam perkembangan kehidupan manusia secara keseluruhan (Hamzah & Khoiruman, 2021). Pendidikan menjadi aspek utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat menentukan masa depannya. Pendidikan juga merupakan bentuk usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pembimbingan, pengajaran serta pelatihan untuk peranannya di masa akan datang. Pendidikan juga berkaitan erat dengan proses komunikasi karena pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar melibatkan penyampaian dan pemahaman pesan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana utama dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi peserta didik, baik secara lisan maupun tulisan. Hal tersebut dapat tercapai apabila pembelajarannya dilaksanakan dengan efektif dan efisien, guna mencapai tujuan pendidikan seperti yang tercantum dalam UU RI No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 (Utami, 2016). Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, menguasai, dan menggunakan bahasa dengan baik dan benar, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Salah satu materi penting yang dipelajari dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia adalah karya sastra, yaitu melalui cerita anak.

Cerita anak dapat dikategorikan sebagai karya sastra yang dapat dijadikan teladan dalam kehidupan sehari-hari (Achsani, 2018). Dalam memahami karya sastra cerita, terdapat unsur-unsur yang membangunnya, baik dari dalam maupun dari luar. Unsur dalam karya sastra disebut unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik ialah unsur yang menyusun sebuah karya sastra dari dalam yang mewujudkan struktur suatu karya sastra, seperti: tema, tokoh dan penokohan, alur, latar dan pusat pengisahan. Sedangkan unsur ekstrinsik ialah unsur yang menyusun sebuah karya sastra dari luarnya menyangkut aspek sosiologi, psikologi, dan lain-lain (Sumasari, 2014). Cerita anak memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan. Melalui cerita anak, siswa dapat belajar mengenai nilai kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, kepedulian, serta berbagai sikap positif lainnya oleh sebab itu, pembelajaran cerita anak perlu dilaksanakan dengan baik agar siswa mampu memahami isi cerita secara

utuh. Untuk memahami cerita anak secara utuh, siswa perlu mengenal unsur-unsur intrinsik yang terdapat di dalam cerita.

Unsur intrinsik merupakan elemen-elemen yang membangun karya sastra dari dalam. Unsur inilah yang secara langsung dapat dijumpai ketika pembaca berhadapan dengan sebuah karya. Unsur ini adalah sebuah karya sastra bertujuan untuk meningkatkan minat baca, meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra, serta memotivasi pembaca untuk berpikir kritis (Yanti & Neisya, 2021). Pemahaman terhadap unsur intrinsik karya sastra dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan menganalisis, serta memperluas wawasan budaya dan kehidupan. Selain itu, melalui pemahaman terhadap unsur intrinsik, siswa juga dapat belajar bagaimana menyampaikan gagasan secara runtut, logis, dan bermakna dalam karya tulis mereka sendiri.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Mata le, banyak siswa sekolah dasar yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menjawab soal dalam

mengidentifikasi unsur intrinsik karya sastra. Siswa sering kali hanya membaca secara sekilas tanpa benar-benar menangkap makna dari bacaan yang dipelajari. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurangnya variasi media membuat siswa membaca teks tanpa mampu menghubungkan isi cerita dengan pertanyaan yang diberikan, sehingga sering keliru dalam menentukan tema, tokoh, alur, latar, dan amanat cerita. Hal ini berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar, terutama dalam aspek pemahaman bacaan. Beberapa faktor penyebabnya antara lain metode pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya variasi media pembelajaran, serta rendahnya motivasi siswa untuk membaca dan menganalisis isi cerita (Fardiansyah et al., 2019). Jika kondisi ini dibiarkan, maka dapat berdampak negatif pada kemampuan berpikir kritis, apresiasi sastra, serta prestasi siswa di jenjang berikutnya.

Pada kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa lebih mudah memahami materi unsur intrinsik secara menyenangkan dan tidak monoton. *Quizizz Paper Mode* menjadi salah satu alternatif yang

tepat karena dapat menggabungkan metode konvensional berupa soal cetak dengan teknologi penilaian otomatis yang menarik dan interaktif. Melalui penggunaan media ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu mengidentifikasi unsur intrinsik seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat, tetapi juga lebih termotivasi dalam membaca serta menganalisis karya sastra berupa cerita.

Quizizz adalah media pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dapat diakses melalui komputer dan Handphone menggunakan web atau aplikasi dengan jaringan internet yang memadai yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat kelas lebih menyenangkan dan interaktif. *Quizizz*, yang kini dikenal sebagai *Wayground*, adalah program berbasis web dan mobile yang menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan aktivitas belajar online dan tatap muka (Uktolseja et al., 2025). Media ini menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dinamis, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan penilaian (Inayati & Waloyo, 2022). *Quizizz* adalah alat yang diyakini dapat membangkitkan

minat belajar siswa dalam menyerap ilmu dengan segala fitur menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan aplikasi quizizz mampu membuat siswa bersaing dalam mengerjakan kuis sehingga siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar.

Quizizz awalnya hanya dapat digunakan pada smartphone atau komputer melalui web atau aplikasi dengan jaringan internet, namun seiring berjalannya waktu, pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan tidak semua sekolah mengizinkan siswanya untuk membawa handphone ke sekolah serta tidak semua siswa memahami teknologi seperti penggunaan handphone atau komputer sehingga *quizizz* berinovasi dengan membuat fitur menarik yang dapat dilakukan secara tatap muka, fitur tersebut adalah *Quizizz Paper Mode* (Mevia et al., 2024)..

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan,

observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 21 siswa kelas III SD Negeri 2 Mata le Kabupaten Aceh Besar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil paparan penelitian yang telah dilakukan, penerapan media *Quizizz Paper Mode* terbukti dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 2 Mata le, dimana terjadinya peningkatan tersebut terlihat dari hasil yang diperoleh pada setiap siklus penelitian. Mulai dari siklus pertama sampai dengan siklus selanjutnya.

Hasil observasi pada Siklus I, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 91,67% dengan kategori sangat tinggi dan kemudian mengalami peningkatan kembali di siklus II menjadi 96,67%. Hasil ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Guru mampu menyampaikan materi unsur intrinsik cerita dengan baik, dapat mengelola kelas secara efektif, serta menerapkan media

Quizizz Paper Mode dalam proses pembelajaran. Penggunaan media tersebut membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan meningkatkan semangat siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dikemukakan oleh Djonmiarjo, (2020) yang menyatakan bahwa guru merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, Rahman, (2021) menjelaskan bahwa kualitas pengajaran yang baik akan mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz Paper Mode* membantu guru melaksanakan pembelajaran secara lebih efektif. Guru menjadi lebih mudah dalam mengelola kelas, membimbing peserta didik, serta melaksanakan

evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, media *Quizizz Paper Mode* tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta didik, tetapi juga mendukung guru dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran.

Aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan dari 78,57% pada Siklus I menjadi 92,86% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam memperhatikan penjelasan guru, menyimak materi yang disampaikan, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran semakin meningkat setelah diterapkannya media *Quizizz Paper Mode*. Secara teoretis, peningkatan aktivitas peserta didik sejalan dengan pendapat Purba, (2019) yang menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik. Peserta didik tidak hanya berperan

sebagai penerima informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Pada Siklus I, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum berpartisipasi secara optimal dalam pembelajaran. Sebagian peserta didik masih kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat di depan kelas. Selain itu, beberapa peserta didik masih memerlukan arahan dalam memahami penggunaan QR Card pada media Quizizz Paper Mode sehingga keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran belum maksimal. Kondisi tersebut menyebabkan aktivitas peserta didik pada Siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan.

Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui pemberian penjelasan yang lebih rinci, pendampingan selama kegiatan pembelajaran, serta motivasi kepada peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Peserta didik mulai memahami cara penggunaan media dengan baik dan mampu mengikuti pembelajaran secara lebih mandiri.

Keberanian peserta didik dalam menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan, serta mengemukakan pendapat juga meningkat dibandingkan dengan Siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik semakin terbiasa dengan penggunaan media Quizizz Paper Mode dan mampu beradaptasi dengan model pembelajaran yang diterapkan. Pembelajaran menggunakan Quizizz Paper Mode mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Kegiatan kuis yang dikemas secara interaktif membuat peserta didik lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Adanya tantangan dalam menjawab soal serta umpan balik yang diperoleh selama kegiatan berlangsung mendorong peserta didik untuk lebih fokus dalam memahami materi unsur intrinsik cerita. Kondisi ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif.

Selain meningkatkan aktivitas guru dan peserta didik, penggunaan media Quizizz Paper Mode juga terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada Siklus I, nilai rata-

rata peserta didik sebesar 69,76 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 52,38%. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 91,19 dan ketuntasan belajar mencapai 85,71%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus bijaksana dalam menentukan suatu model dan media pembelajaran yang sesuai yang dapat menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan siswa bisa lebih aktif (Nabillah & Abadi, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian, teori, dan penelitian terdahulu yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz Paper*

Mode mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita. Peningkatan tersebut terjadi karena media ini dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Oleh sebab itu, *Quizizz Paper Mode* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Dari hasil rekap siklus I dan II, terlihat adanya peningkatan pada seluruh aspek yang diamati setelah penerapan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita. Peningkatan tersebut meliputi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta hasil belajar peserta didik. Pada Siklus I, proses pembelajaran sudah berlangsung dengan cukup baik. Guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dan peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media *Quizizz Paper Mode*. Namun, masih terdapat beberapa kendala, seperti peserta didik yang belum terbiasa menggunakan media

pembelajaran tersebut, kurang aktif dalam berdiskusi, serta masih ragu untuk bertanya atau mengemukakan pendapat. Kondisi tersebut menyebabkan hasil belajar yang diperoleh belum mencapai target yang diharapkan. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II berdasarkan hasil refleksi Siklus I, proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Guru mampu mengelola kelas dengan lebih baik, memberikan arahan yang lebih jelas, serta membimbing peserta didik secara lebih intensif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga memberikan motivasi dan penghargaan kepada peserta didik sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Aktivitas peserta didik pada Siklus II menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan pada Siklus I. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, serta lebih aktif dalam kegiatan diskusi dan penyelesaian tugas. Penggunaan media Quizizz Paper Mode membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak

membosankan. Peningkatan aktivitas guru dan peserta didik memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Pemahaman peserta didik terhadap materi unsur intrinsik cerita menjadi lebih baik, sehingga lebih banyak peserta didik yang mampu mencapai ketuntasan belajar. Temuan ini sesuai dengan pendapat Inayati, & Waloyo, (2022) yang menyatakan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media *Quizizz Paper Mode* dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Keberhasilan penggunaan *Quizizz Paper Mode* dalam penelitian ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, media ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional sehingga peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Kedua, meningkatnya antusias peserta didik selama proses pembelajaran meningkat karena *quiziz* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan game kegiatan kuis yang dikemas

dalam bentuk permainan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ketiga, penggunaan QR Card memudahkan peserta didik dalam mengakses soal sehingga proses evaluasi menjadi lebih praktis dan menarik. Keempat, adanya umpan balik langsung dari kegiatan kuis membantu peserta didik mengetahui kesalahan yang dilakukan sehingga dapat memperbaiki pemahamannya terhadap materi (Aditiyawarman et al., 2022).

Hasil penelitian terdahulu (Mevia et al., 2024) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Aplikasi Quizizz Mode Kertas Peserta Didik IV SDN 21 Palembang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mode kertas dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas. 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 mengaami peningkatan di siklus II.

Menurut (Mariana, M. et al., 2025) di dalam hasil penelitiannya menyatakan hasil yang diperoleh membuktikan bahwasanya Quizizz Dalam Mode Kertas mampu memberikan pengalaman belajar yang

berbeda bagi anak. Media ini memadukan unsur permainan dan interaktif yang menumbuhkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Anak-anak tampak antusias ketika menjawab pertanyaan yang dicetak dalam bentuk kuis kertas dengan barcode, serta merespon dengan cepat dan benar. Hal ini berbeda dengan kelas kontrol, di mana metode yang digunakan lebih pasif, yang mengakibatkan anak kurang berpartisipasi dan segera kehilangan minat selama proses belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini, adapun beberapa hal yang akan peneliti simpulkan di antaranya sebagai berikut.

Aktivitas guru selama proses pembelajaran mengalami peningkatan. Pada Siklus I aktivitas guru berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 91,67%, kemudian meningkat pada Siklus II menjadi 96,67% dengan kategori sangat tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengelola

pembelajaran menggunakan media Quizizz Paper Mode. Peningkatan tersebut terlihat dari aktivitas guru yang semakin baik dalam mengelola pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Guru mampu memanfaatkan media Quizizz Paper Mode secara optimal sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah, interaktif, dan menarik bagi peserta didik.

Aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada Siklus I aktivitas peserta didik memperoleh persentase 78,57% dengan kategori baik, kemudian meningkat pada Siklus II menjadi 92,86% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz Paper Mode* mampu meningkatkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih antusias dalam mengerjakan tugas, lebih berani mengemukakan pendapat, serta lebih terlibat dalam kegiatan diskusi dan pemecahan masalah selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan *Quizizz Paper Mode* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Selain itu, hasil belajar peserta didik pada materi unsur intrinsik cerita mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua. Ketuntasan belajar yang diperoleh telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Pada Siklus I nilai rata-rata peserta didik sebesar 69,76% sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 91,19% sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% peserta didik memperoleh nilai di atas KKTP. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz Paper Mode* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi unsur intrinsik cerita di kelas III SD Negeri 2 Mata le Kabupaten Aceh Besar

DAFTAR PUSTAKA

- Achsani, F. (2018). *Cerita Anak Sebagai Media Pembentuk Karakter Anak*.
Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L.

- D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Ariani, N., Yulinda, R., & Khairunnisa, Y. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Mode Kertas untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Kalor di SMPN 31 Banjarmasin. 2(3).
- Dachliyani, L. (n.d.). Instrumen Yang Sahih: Sebagai Alat Ukur Keberhasilan Suatu Evaluasi Program Diklat (evaluasi pembelajaran).
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Fardiansyah, M. A., Purwadi, & Mudzanatun. (2019). Efektivitas Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SD Pada Materi Analisis Isi Cerita Anak. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 66–72. <https://doi.org/10.17977/um009v28i22019p066>
- Fatwa, I., Larosa, E., & Munzir Absa. (2023). Penerapan Model Pembelajaran PBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa TPBO SMKN 2 DEPOK. *Steam Engineering*, 4(2), 97–104. <https://doi.org/10.37304/jptm.v4i2.8201>
- Hamzah, M. Z., & Khoiruman, M. A. (2021). Problematik Pendidikan Bahasa Indonesia Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(06), 843–848. <https://doi.org/10.46799/jst.v2i6.307>
- Inayati, N. & Waloyo, A. A. (2022, June 1). *The Influence of Quizizz-online gamification On Learning Engagement and Outcomes in Online English Language Teaching*. September 2022.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN 1 Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095–7103. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mariana, M., Marlina, S., Zulminiati, & Ismet, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Paper Mode Terhadap Kemampuan Berhitung Anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pesisir Selatan.

- Martani, K. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagus Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(1). <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7296>
- Mevia, S. M., Waty, E. R. K., & Astria, R. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Aplikasi Quizizz Mode Kertas Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Palembang*. 10.
- Milawasri, F. A. (2017). Analisis Karakter Tokoh Utama Wanita Dalam Cerpen Mending Karya S. N. Ratmana. *Jurnal Bindo Sastra*, 1(2), 87. <https://doi.org/10.32502/jbs.v1i2.740>
- Muchlison, A., Negeri, S., & Tulungagung, P. (2022). *Implementasi Supervisi Kepala Sekolah terhadap Kinerja Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Pada Guru Bidang Studi SD Negeri 1 Pucanglaban Tulungagung Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019*. 2.
- Mudrikatussyifa, M., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2024). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPAS Melalui Model Quantum Teaching Berbantuan Media Grafis Pada Siswa Kelas V SD 1 Mijen. *NUSRA : Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1589–1597. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3127>
- Ni'am, M. K., Saputra, I., Muttaqin, U., & Novianti, D. (2023). *Efektivitas Penggunaan Quizizz Paper-mode terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Wiradesa*.
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Arga, H. S. P. (2021). Penggunaan Metode Pembelajaran Guided Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Dongeng di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 627–635. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.761>
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.13929272>
- Pantas, H., & Surbakti, K. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick*.
- Prayogi, A., & Kurniawan, M. A. (2024). *Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif: Suatu Telaah*. 1.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Rini, & Zuhdi, U. (2023). *Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik*.
- Salamah, A. D., & Lestari, W. M. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo Pada Mata Pelajaran IPAS Bab 6 "Indonesiaku Kaya Raya"*. 6(3).

- Susanti, I. T., Monica, I. K., Anindya, S. A., & Afrizal, M. (2025). Analisis Alur dan Sudut Pandang dalam Cerpen Percayakah Kau Padaku. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 3(1), 199–210. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i1.1338>
- Susanto, C. A., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III SD Negeri Sambirejo 148 Surakarta. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(2), 760–769. <https://doi.org/10.36636/prime.d.v5i2.6811>
- Tupen, H. E. B., Wao, E. A., Sara, A. N., & Naki, M. S. (2025). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa SMA Negeri 1 Nangapanda. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1).
- Uktolseja, L. J., Boekorsyom, C. D., Manuhutu, M. A., Manurung, T., Maer, S., Salay, V. S., & Manutmasa, M. F. (2025). Implementasi CALL melalui Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Telling the Time di Kelas VII-B SMP Emeyodere Berbasis Pesantren (SBP) Kota Sorong. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 870–876. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.280>
- Utami, R. D. (2016). Membangun Karakter Siswa Pendidikan Dasar Muhammadiyah Melalui Identifikasi Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(1), 32–40. <https://doi.org/10.23917/ppd.v2i1.1542>
- Wijaya, F. R., Lubis, F. A. R., Siregar, M. N. S., & Batubara, A. A. F. (2025). *Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Isu Terkait*.
- Winarsih, N. (2023). *Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD*.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yanti, C. H., & Neisya, N. (2021). Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Karya Sastra. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(1), 69–80. <https://doi.org/10.33557/jeduka.si.v14i1.1371>
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>
- Zayrin, A. A., Nufus, A., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>