

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN
BERBANTUAN QUIZIZZ PAPER MODE PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI KELAS V UPT SDN 060827 MEDAN AMPLAS**

Agnes Despriana Br Tarigan¹, Arrini Shabrina Anshor², Nurhafni Siregar³, Irwan Veri⁴, Ayu Ratna P. Sirumahombar⁵
Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah
Alamat e-mail : ¹Agnesdespriana40@gmail.com

ABSTRACT

This research is in the background because of the low learning motivation of students in learning Indonesian. This study aims to determine the application of the application of Quizizz Paper Mode to increase students' learning motivation in lessons Indonesian the Book, World Horizon Opener in the VB class of SD Negeri 060827 Medan Amplas in the odd semester of the 2024/2025 school year. This type of research is Classroom Action Research (PTK) conducted at SD Negeri 060827 Medan class VB which totals 30 students. The findings in this study showed a significant increase in learning outcomes after the use of quizizz paper mode where in the first cycle there were 14 people or 53%. Then in cycle II, the acquisition of motivation scores for learning Indonesian in grades V-B using quizizz paper mode was 26 people or 87%. The use of quizizz paper mode has succeeded in increasing students' motivation to learn Indonesian by 34%.

Keywords: motivation to learn, Quizizz Paper Mode, intrinsic elements

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang karena rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan penerapan *Quizizz Paper Mode* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi Buku, Pembuka Cakrawala Dunia di kelas VB SD Negeri 060827 Medan Amplas pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SD Negeri 060827 Medan kelas VB yang berjumlah 30 siswa. Hasil temuan dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar setelah penggunaan *quizizz paper mode* dimana pada siklus I terdapat 14 orang atau 53%. Kemudian pada siklus II, perolehan nilai motivasi belajar bahasa Indonesia kelas V-B dengan menggunakan *quizizz paper mode* sebanyak 26 orang atau 87%. Penggunaan *quizizz paper mode* berhasil meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa sebesar 34%.

Kata Kunci: motivasi belajar, Quizizz Paper Mode, unsur Intrinsik

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses berkembang menjadi individu yang

bijaksana, dapat dikatakan pendidikan itu sangat berperan dalam menjalani kehidupan yang terus

berkembang. Menurut Ma'aruf dan Rawati (2019) Tanpa pendidikan, manusia tidak akan dapat maju atau beradaptasi dengan perubahan zaman. Oleh karena itu peradapan manusia dan aspek globalisasi yang mempengaruhi masyarakat di seluruh dunia untuk bersaiang menciptakan perubahan baru dalam revolusi industry khususnya di bidang pendidikan dan tatanan kerja system yang terjadi di negaranya.

Salah satu kunci yang mempengaruhi efektivitas pross pendidikan di sekolah adalah motivasi belajar. Sederhanannya, motif adalah suatu tindakan (Hambali, 2022). Selai itu menurut sitorus (2020, h.56) menyatakan bahwa mmotivasi adalah sesuatu yang dapat mempengaruhi perilaku manusia, selain itu motivasi sering di sebut sebagai penggerak dan keinginan yang dapat membuat seseorang merasa bersemangat. Oleh karena itu, siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar lebih mungkin untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan semangat, ketekunan, dan antusiasme yang lebih besar. Di sisi lain, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah akan kesulitan mencapai hasil belajar yang

optimal. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, motivasi belajar siswa seringkali menjadi tantangan tersendiri bagi para guru. Siswa terkadang merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi pembelajaran yang dianggap kurang menarik atau sulit dipahami. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dan capaian kompetensi yang diharapkan.

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang memudahkan guru dalam menyampaikan instruksi maupun informasi kepada siswa dalam proses belajar mengajar (Haddar& Maulana, 2021). Pemilihan media dalam penyampaian mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting karena hal tersebut akan membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, pembelajaran juga tidak terkesan monoton dengan adanya aplikasi media pembelajaran yang interaktif, peserta didik akan dapat bermain sekaligus belajar sehingga terciptalah pembelajaran yang menyenangkan. Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya yaitu

media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang memberikan data dan statistik tentang kinerja peserta didik. Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang berbasis game yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Citra, 2020).

Aplikasi media pembelajaran Quizizz merupakan media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif pada peserta didik dalam sebuah permainan, yang mempunyai karakteristik guna menciptakan motivasi belajar yang berupa tantangan dalam menjawab soal, dan keingintahuan peserta didik yang mana hasilnya dapat menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Maka dari itu, aplikasi Quizizz Paper Mode merupakan permainan yang kreatif, inovatif, menantang, serta menyenangkan menjadi potensi guna menumbuhkan motivasi belajar bagi para peserta didik. Seiring dengan berjalannya waktu Aplikasi Quizizz menghadirkan fitur baru yakni paper mode (mode kertas). Menurut Rubiati dan Harahap (2019) QR-Code adalah gambaran berupa matriks 2 dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data didalamnya. Fitur

paper mode ini dimanfaatkan untuk membuat kuis interaktif tanpa menggunakan internet.

QR-Code pada aplikasi quizizz berfungsi sebagai tautan atau jawaban dari kuis yang dapat menghubungkan smartphone dengan komputer/laptop. Guru cukup memproyeksikan pertanyaan kuis dikomputer dan peserta didik dapat menjawab dengan menunjukkan kode QR yang telah dibagikan serta guru dapat menscan kode tersebut dengan smartphone. Penggunaan aplikasi Quizizz dengan fitur Paper Mode dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa. Melalui kuis interaktif yang disajikan, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penelitian tentang penggunaan aplikasi Quizizz telah banyak dilakukan di beberapa disiplin ilmu sehingga perlunya menganalisis penelitian terdahulu guna memperkuat penelitian yang akan dilakukan. Menurut penelitian Rahmania Rahman, dkk (2020)

menyatakan bahwasanya penggunaan aplikasi quizziz untuk memberikan kuis memiliki dampak yang positif serta signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar melalui hasil uji kolerasi sebesar 56,25%. Hasil tersebut menggambarkan bahwa tingkat motivasi belajar mahasiswa tergolong tinggi. Hal tersebut pun diperkuat oleh penelitian Arini, Kinayung (2022) yang menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran yaitu Quizizz mendapat peningkatan persentase, dari 55,55% pada Pra siklus, menjadi 72,22% pada siklus I, dan menjadi 94% pada siklus II.

Menurut pengamatan peneliti terkait penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode masih sangat langka. Hal ini membuat penelitian sangat urgent dilakukan terutama untuk pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. Kebaruan penelitian terletak pada aplikasi Quizizz yang memiliki fitur baru yakni paper mode (mode kertas). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi Quizizz dengan fitur Paper Mode dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V. Dengan

memahami dampak penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode terhadap motivasi belajar siswa, diharapkan dapat memberikan informasi berharga bagi para guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Meningkatkan Motivasi Belajar Berbantuan Aplikasi Quizizz Paper Mode Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V". Diharapkan, temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah

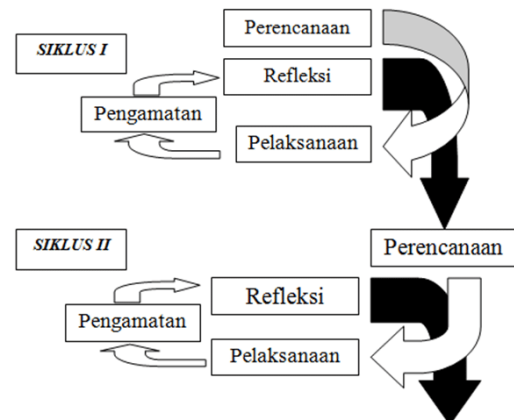
B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses, maupun hasil untuk meningkatkan kualitas belajarnya. Melalui PTK guru dapat memperbaiki proses pembelajaran dengan menemukan solusi dari permasalahan yang ditemui didalam kelas. Instrumen penelitian yang digunakan berupalembar observasi, lembar angket dan tes. Pengumpulan

data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, dan dokumentasi dan tes. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif, dikatakan kualitatif karena penelitian ini berlangsung dengan memperoleh data melalui observasi untuk melihat gambaran seluruh aktivitas peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran melalui penerapan berbantuan aplikasi Quizz Paper Mode, dan dikatakan deskriptif karna hasil dari penelitian ini disajikan dalam bentuk deskriptif.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan empat tahapan yang saling terkait dalam tiap siklusnya yaitu: rencana (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan yang terakhir refleksi (reflection). Tahapan-tahapn tersebut dapat dilihat dari gambar berikut ini:

Gambar 1 Alur Pelaksanaan
PTK



Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 060827 Medan Amplas yang beralamat di Jl. Sisingamangaraja, Sitirejo II, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara. Sekolah ini dipilih karena alasan peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada sekolah tersebut. Waktu penelitian adalah serangkaian proses yang dilakukan selama penelitian. Waktu penelitian ini yaitu bulan yaitu pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VB SD Negeri 060827 Medan Amplas dengan jumlah peserta didik 30 peserta didik yang terdiri 15 peserta didik perempuan dan 15 peserta didik laki-laki dengan tingkat kemampuan menyerap pelajaran yang berbeda sebagai subjek dalam penelitian. Prosedur penelitian tindakan kelas ini

akan dilaksanakan dalam dua kali siklus dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dan dilaksanakan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan diakhiri dengan refleksi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti membuat rencana tindakan pada siklus I untuk memperbaiki motivasi belajar peserta didik dan memuat modul ajar untuk dua kali pertemuan. Modul ajar dikembangkan dengan menerapkan media Quizizz dalam bentuk paper mode (QR-Code) sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Materi yang akan diajarkan dalam modul ajar ini adalah materi Unsur Intrinsik. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2x35 menit.

1) SIKLUS I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan beberapa perangkat pembelajaran, yaitu:

1. Mempersiapkan perangkat pembelajaran/Modul.
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

b. Pelaksanaan

1. Guru mengondisikan siswa untuk memulai kegiatan pembelajaran (mengucap salam, berdoa, mendata kehadiran)
2. Guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran kemudian melakukan apersepsi
3. Guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4—5 orang.
4. Guru membagikan LKPD dan teks cerita kepada setiap kelompok dan menugasi mereka untuk berdiskusi menemukan unsur-unsur intrinsik tersebut.
5. Guru meminta perwakilan kelompok untuk tampil ke depan membacakan hasil kerja kelompoknya dan ditanggapi oleh kelompok lain.
6. Guru melakukan evaluasi terhadap hasil kerja siswa menemukan unsur-unsur Intrinsik dengan quizizz paper mode

7. Guru mengajukan pertanyaan refleksi untuk siswa

Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	50

c. Pengamatan/ Observasi

Mencatat temuan-temuan yang ada selama proses belajar mengajar berlangsung

1. Ada siswa yang asik sendiri, membuat coretan di buku tulisnya, mencoretcoret tangannya sendiri
2. Ada siswa yang mencoba mengganggu temannya dengan melempari gulungan kertas
3. Guru berkeliling memantau setiap kelompok
4. Guru menegur siswa yang tidak aktif belajar/yang tidak fokus pada tugas yang diberikan

Berdasarkan analisis jawaban pertanyaan refleksi pembelajaran diperoleh nilai seperti terlihat pada tabel 1 berikut.

Tabel. 1. Hasil Penilaian Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Perolehan Skor Dari Refleksi Pembelajaran Siklus I

Keterangan	Siklus I
Siswa Tuntas	14
Persentase Peserta Didik Tuntas	53%
Siswa Tidak Tuntas	16
Persentase Peserta Didik Belum Tuntas	47%
Rata-rata Nilai	69

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer dapat penulis simpulkan bahwa masih ditemui beberapa siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Simpulan ini diperkuat dengan hasil penilaian refleksi siswa terhadap pembelajaran bahwa rata-rata kelas nilai motivasi belajarnya sebesar 69

Berdasarkan uraian tersebut dapat dinyatakan bahwa masih banyak masalah yang dihadapi dalam pembelajaran dan perlu dipecahkan masalahnya pada siklus II. Adapun pemecahan masalah yang dipilih penulis adalah dengan memberikan tugas tambahan membuat pajangan hasil belajar supaya semua siswa punya tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompoknya.

2) SIKLUS II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan beberapa perangkat pembelajaran, yaitu:

1. Mempersiapkan perangkat pembelajaran/Modul

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

b. Pelaksanaan

1. Guru mengondisikan siswa untuk memulai kegiatan pembelajaran (mengucap salam, berdoa, mendata kehadiran)
2. Guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran kemudian melakukan apersepsi
3. Guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4—5 orang.
4. Guru membagikan LKPD dan teks cerita kepada setiap kelompok dan menugasi mereka untuk berdiskusi menemukan unsur-unsur intrinsik pada cerita tersebut
5. Guru meminta perwakilan kelompok untuk tampil ke depan membacakan hasil kerja kelompoknya dan ditanggapi oleh kelompok lain.
6. Guru melakukan evaluasi terhadap hasil kerja siswa menemukan unsur-unsur Intrinsik dengan quizizz paper mode
7. Guru mengajukan pertanyaan refleksi untuk siswa

c. Pengamatan/ Observasi

1. Setelah diberi penjelasan oleh guru terkait langkah-langkah pembelajaran dan dibagikan sumber belajar dan LKPD siswa terlihat berbagi tugas
2. Siswa yang terlihat tidak fokus/main-main saat pembelajaran siklus I sekarang terlihat serius dalam mengerjakan tugas
3. Semua siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan analisis jawaban pertanyaan refleksi pembelajaran diperoleh nilai seperti terlihat pada tabel 2 berikut.

Tabel. 2. Hasil Penilaian
Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan
Perolehan Skor Dari Refleksi
Pembelajaran Siklus II

Keterangan	Siklus II
Rata-rata Nilai	85
Jumlah Tuntas	26
Persentase Peserta Didik Tuntas	87%
Jumlah Tidak Tuntas	4
Persentase Peserta Didik Tidak Tuntas	13%
Rata-rata Nilai	85
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	10

d. Refleksi

Kegiatan siswa pada siklus II ini, semangat dan perhatian siswa dalam

proses pembelajaran ini meningkat. Hal ini terlihat dari perhatian serius dari siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Selain itu dari hasil analisis data nilai refleksi hasil pembelajaran bahwa nilai rata-rata motivasi peserta didik yaitu 85. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 26 orang atau sekitar 87%, ada peningkatan dari siklus I yang hanya 34%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V di SDN 060827 Medan Amplas pada siklus I, perolehan nilai motivasi belajar bahasa Indonesia kelas V-B dengan menggunakan quizizz paper mode sebanyak 14 orang atau 53%. Kemudian pada siklus II, perolehan nilai motivasi belajar bahasa Indonesia kelas V-B dengan menggunakan quizizz paper mode sebanyak 26 orang atau 87%. Penggunaan quizizz paper mode berhasil meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa sebesar 34%.

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 observasi, angket dan tes evaluasi terhadap pembelajaran Matematika dengan menggunakan media quizizz paper mode dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Unsur Intrinsik di kelas VB SDN 060827 Medan Amplas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa, Almaydza Pratama. 2020. Konsep Motivasi Pembelajaran, *Jurnal Asy-Syukriyyah*. 21 No. 1, 124-142
- Aprinawati, I. 2018. Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2 (1)
- Arini, Kinayung, 2022. Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Melalui Media Quizizz. *Educatif : Journal of Education Research* 4(2), 2022, 144-149

- Bagus Kamajaya. 2022. Pemanfaatan Media Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII C SMPN 7 Karawang Barat. Universitas Singaperbangsa Karawang
- Citra, Cahyani Amidah. 2020. Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JAP)*. 8(2).
- Gamar Al Haddar and Maulana Adam Juliano. 2021. Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6)
- Haddar, Gamar Al, and Maulana Adam Juliano, 'Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021), 4794–4801
- Hambali, 2022. *Manajemen Pendidikan Konsep dan prinsip pengelolaan sekolah*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Ma'ruf & Rawati, 2019. *Pendidikan Era Mileneal*, ed. Aisyah & Nurdin Yamani, Cetakan 1. Pustaka Taman Ilmu
- Rahman, Rahmania, dkk. 2020. Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*. 4 (3)
- Rubiati, N., dan Harahap, S. W. 2019. Aplikasi Absensi Siswa Menggunakan QR-Code Dengan Bahasa Pemograman Php di SMK IT Zunurain Aqila Zahra Di Pelitung. *Jurnal Informatika. Manajemen Dan Komputer*, 11 (1). 62-70.
- Sitorus, R. M. T. (2020). *Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja*. Surabaya:Scopindo Media Pustaka