

---

## Penerapan Quizizz Dalam Bentuk (Qr-Code) pada Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 215 Mattampawalie untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika

Susianti<sup>\*1</sup>, Elpi Sri Rahayu<sup>2</sup>

Universitas Lamappapoleonro; Jl.kesatrian no.60,telp.(0484) 21899

e-mail: <sup>\*1</sup>Susianti@unipol.ac.id <sup>2</sup>ElpiSriRahayu@gmail.com

**Abstract.** This research was motivated by the low learning motivation of students and mathematics learning which is still feared by students. This research aims to determine the application of quizizz media in the form of paper mode (QR-Code) to increase students' learning motivation in multifaceted mathematics lessons in the high class at SDN Mattampawalie in the even semester 2024/2025. This research is a classroom action research type. The data analysis techniques used are quantitative descriptive analysis techniques and qualitative descriptive analysis techniques. The results of observations in the learning process are discussed as qualitative data, while the results of questionnaires and student evaluation tests are discussed as quantitative data. This research shows that there is an increase in the learning motivation of high class students at Matampawalie Elementary School, Soppeng district in multifaceted mathematics subjects. There was an increase in the average learning motivation of students from the initial condition of 53%, which was included in the very poor category. In cycle I it increased to 73% in the sufficient category, while in cycle II the average student learning motivation was 76% in the good category. This is also supported by the results of observations of student activities and evaluation test results. From the results of the evaluation test in cycle I, there were 18 students who completed it and this increased to 24 students in cycle II.

**Keywords :** Inquiry Learning Strategy, Learning Outcomes, Mathematics.

**Abstrak .** Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik dan pembelajaran matematika yang masih ditakuti oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media quizizz dalam bentuk paper mode (QR-Code) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran matematika materi segi banyak di kelas tinggi SDN Mattampawalie pada semester genap 2024/2025. Penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil observasi pada proses pembelajaran dibahas sebagai data kualitatif sedangkan hasil angket dan tes evaluasi peserta didik dibahas sebagai data kuantitatif. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas tinggi SDN Matampawalie kabupaten soppeng pada mata pelajaran matematika materi segi banyak. Terdapat peningkatan dengan meningkatnya rata-rata motivasi belajar peserta didik dari kondisi awal sebesar 53% termasuk dalam kategori kurang sekali. Pada siklus I meningkat menjadi 73% dalam kategori cukup, sedangkan pada siklus II rata-rata motivasi belajar peserta didik menjadi 76% dalam kategori baik. Hal tersebut juga di dukung dengan hasil observasi aktivitas peserta didik dan hasil tes evaluasi. Dari hasil tes evaluasi pada siklus I terdapat 18 peserta didik yang tuntas dan meningkat menjadi 24 peserta didik pada siklus II.

**Kata kunci :** Peningkatan motivasi, quizizz, paper mode QR-Code, Matematika.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan posisi strategis dalam segala segi pembangunan bangsa khususnya pada upaya pengembangan sumber daya manusia, sebagaimana dirumuskan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Tiyas (2023): Pendidik adalah salah satu figur yang menjadikan keberhasilan dalam pembelajaran, mereka harus memahami metode, media yang digunakan terutama yang berhubungan dengan model pembelajaran yang bertujuan untuk merencanakan kegiatan belajar mengajar. Seorang guru dikatakan profesional jika mereka memiliki beberapa kompetensi dan miliki kemampuan, keterampilan, kreativitas dalam kegiatan pembelajaran seperti metode, strategi maupun media pembelajaran agar tujuan dapat tercapai secara optimal. Guru mempunyai tanggung jawab dalam mengembangkan bakat serta kemampuan peserta didik sesuai kebutuhan dan lingkungan sekitarnya. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai, guru berperan sebagai agen perubahan dalam pendidikan salah satunya dalam memberikan motivasi terhadap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar dalam semua mata pelajaran, salah satunya matematika. Matematika adalah ilmu dasar yang digunakan sebagai landasan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan matematika sangat penting dalam kajian ilmu karena dapat menekankan keterampilan yang tinggi dalam abstraksi, menganalisis masalah, penalaran logika dan menyelesaikan masalah. Keterampilan tersebut dapat mengembangkan potensi dan kemampuan seseorang dalam berbagai bidang keilmuannya. Mengingat pentingnya matematika dalam menunjang keberhasilan seseorang maka pelajaran matematika ada dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi. Hal tersebut diharapkan peserta didik memiliki penguasaan terhadap pelajaran matematika sehingga dapat berguna bagi mereka untuk berkompetisi di masa depan.

Meskipun pembelajaran matematika berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa matematika masih menjadi mata pelajaran yang menakutkan bagi peserta didik serta cenderung dihindari dan tidak disukai. Hal tersebut terjadi karena kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar matematika. Menurut Hamzah (2016) motivasi belajar adalah suatu dorongan yang ada pada individu baik internal maupun eksternal untuk melakukan suatu perubahan tingkah laku.

Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memberikan dampak baik bagi hasil belajar. Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beragam faktor, yaitu faktor yang berasal dari luar dan faktor yang berasal dari dalam. Fasilitas dalam pembelajaran, cara guru menyampaikan materi, media pembelajaran yang digunakan merupakan contoh faktor yang berasal dari luar, dengan hal tersebut bisa membuat peserta didik untuk meningkatkan kemauan dalam belajarnya sehingga prestasi dapat tercapai. Pembelajaran bisa dikatakan efektif apabila terjadi interaksi antara guru dan peserta didik yang berlangsung secara aktif dan efektif sehingga tujuan yang diinginkan bisa tercapai. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik maupun materi akan membantu guru dan peserta didik berinteraksi dalam mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Berdasarkan hasil pra penelitian SD Negeri 215 Mattampawalie menunjukkan bahwa motivasi peserta didik masih tergolong rendah. Rendahnya motivasi belajar disebabkan salah satunya karena suasana belajar yang kurang membangkitkan motivasi belajar peserta didik, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang diterapkan kurang efektif dalam mendorong pencapaian prestasi belajar.

Motivasi belajar sangat penting dimiliki peserta didik, maka semakin tinggi pula keinginan untuk menggali ilmu pengetahuan dan meningkatkan pemahaman konsep pada dirinya. Sedangkan peserta didik yang memiliki motivasi belajar sedang ataupun rendah akan mempengaruhi keinginan belajar dan memahami konsep yang ada. Pada zaman sekarang seorang guru harus menerapkan media pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran di kelas guru bisa menerapkan media pembelajaran yang membuat peserta didik aktif sehingga dapat tercipta suasana kelas yang kondusif, dapat membangkitkan motivasi belajar matematika, dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan suatu masalah matematika. Penggunaan media berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan era digital saat ini adalah salah satu cara untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang begitu pesat akan melahirkan berbagai macam inovasi dalam berbagai bidang yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya di bidang pendidikan. Hal tersebut karena dampak dari revolusi industri 4.0 dimana informasi dan pengetahuan dapat diakses dengan mudah sehingga peran guru sangat penting untuk mengimbangi kondisi peserta didik saat ini. Dengan meningkatnya teknologi saat ini, guru bisa lebih mudah mengakses internet untuk kebutuhan pembelajaran. Teknologi yang ada saat ini dapat memberikan konten yang menarik untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Salah satu inovasi yang bisa dilakukan dalam kegiatan pembelajaran adalah menyiapkan fasilitas untuk peserta didik agar memperoleh pembelajaran dengan aplikasi quizziz dalam bentuk scan QR-Code. Quizziz adalah aplikasi pendidikan yang berbasis game yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Citra, 2020). Sedangkan menurut churniawati (2022) Quizziz merupakan salah satu media

pembelajaran online yang menyediakan beragam fitur interaktif sebagai penunjang dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan, karena aplikasi ini menggunakan prinsip “belajar sambil bermain”. Aplikasi quizizz dapat diakses melalui aplikasi maupun laman online.

Aplikasi quizizz dapat membuat kuis dengan menggunakan paper mode atau yang dikenal dengan QR-Code. Menurut Rubiati dan Harahap (2019) *QR-Code* adalah gambaran berupa matriks 2 dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data didalamnya. QR-Code merupakan pengembangan dari kode batang atau barcode. Barcode diartikan sebagai simbol objek nyata yang berwarna hitam putih dan memiliki pola batang-batang dan dapat dipindai oleh komputer. QR-Code pada aplikasi Quizizz berfungsi sebagai tautan atau jawaban dari kuis yang dapat menghubungkan smartphone dengan komputer/laptop. Guru cukup memproyeksikan pertanyaanya kuis di komputer dan peserta didik dapat menjawab dengan menunjukkan kode QR yang telah dibagikan serta guru dapat menscan kode tersebut dengan smartphone.

Menurut penelitian Rahmania Rahman, dkk (2020) menyatakan bahwasanya penggunaan aplikasi quizizz untuk memberikan kuis memiliki dampak yang positif serta signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Hanifah, dkk (2020) yang menyatakan bahwa aplikasi quizizz dapat mendorong motivasi belajar peserta didik sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar. Sedangkan menurut penelitian yulia isratul (2019) menyatakan bahwa dengan pemanfaatan aplikasi quizizz dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena aplikasi tersebut bersifat inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas. Maka, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul “ Penerapan Quizizz dalam bentuk paper mode (QR-Code) pada peserta didik SDN 215 Matampawalie untuk meningkatkan motivasi belajar matematika”. Adapun rumusan masalah secara khusus dari penelitian ini adalah, “Apakah dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam bentuk paper mode (QR-Code) dapat meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik ? . Dengan tujuan penelitian untuk mengetahui apakah aplikasi Quizizz dalam bentuk paper mode (QR-Code) dapat meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik SDN 215 Matampawalie.

## **METODE**

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. Instrument penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, lembar angket dan tes. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket dan dokumentasi dan tes. Sedangkan analisis data yang dilakukan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini berkenaan dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika menggunakan aplikasi Quizizz dalam bentuk Paper Mode (QR-Code).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 215 Matampawalie Kecamatan Liriaja kabupaten Soppeng dengan jumlah keseluruhan peserta didik adalah 52 dan diambil secara acak sebanyak 28 peserta didik yang terdiri dari 14 peserta didik perempuan dan 14 peserta didik laki-laki dengan tingkat dalam menyrap 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.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 215 Matampawalie dengan jumlah peserta didik sebagai subjek penelitian adalah 28 peserta didik yang diambil secara acak. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah pembelajaran yang berfokus pada mata pelajaran matematika. Dari hasil observasi kondisi awal menunjukkan hasil tes ulangan terakhir yang dilakukan peserta didik pada pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Dari 28 peserta didik yang diambil secara acak terdapat 15 peserta didik belum tuntas dan 13 peserta didik tuntas. Dari hasil observasi yang dilakukan sebelum siklus I terlihat bahwa hanya 6 peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sedangkan lembar angket yang dibagikan ke peserta didik diperoleh presentase rata-rata pencapaian motivasi belajar matematika tergolong kurang sekali.

Peneliti membuat rencana tindakan pada siklus I untuk memperbaiki motivasi belajar peserta didik dibuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk dua kali pertemuan. RPP dikembangkan dengan menerapkan media Quizizz dalam bentuk paper mode (QR-Code) sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Materi yang akan diajarkan dalam RPP ini adalah materi segi banyak. Penelitian tindakan kelas ini dilakukakn dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 X 35 menit.

Dari hasil observasi atau pra penelitian diperoleh gambaran bahwa motivasi belajar peserta didik tergolong masih rendah. Kurang motivasi belajar peserta didik juga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tes ulangan terakhir yang dilakukan peserta didik, terdapat 15 peserta didik yang belum tuntas dan 13 peserta didik tuntas. Dari hasil observasi yang dilakukan sebelum siklus I terlihat bahwa hanya 6 peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sedangkan lembar angket yang dibagikan ke peserta didik diperoleh persentase rata-rata pencapaian motivasi belajar matematika tergolong kurang sekali.

Dari 8 indikator motivasi belajar, hanya terdapat 2 indikator yang termasuk kategori cukup. Pencapaian motivasi belajar matematika peserta didik SDN 215 Matampawalie masuk dalam kategori tekun dalam menghadapi tugas dari guru dan tidak mudah terpengaruh dengan teman termasuk dalam kategori yang cukup yaitu 61% dan 60%. Sedangkan untuk indikator yang lain seperti tekun, ulet, menunjukkan minat, berani bekerjasama, senang belajar matematika, mencari dan memecahkan soal masih dalam indicator yang kurang sekali. Pada kondisi awal rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 53% termasuk dalam kategori kurang sekali.

Pada pertemuan terakhir siklus I, peserta didik diberikan angket skala motivasi untuk mengetahui tingkat motivasi belajar matematika SDN 215 Matampawalie, setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan penggunaan aplikasi quizizz dalam bentuk paper mode (QR-Code). Motivasi belajar matematika pada siklus I mengalami peningkatan pada setiap indikatornya.

Pencapaian motivasi belajar matematika pada siklus I indicator tekun, kerjasama dan tidak mudah melepaskan hal yang diyakini mencapai 76%,77% dan 76% termasuk dalam kategori baik. Sedangkan indicator ulet mencapai 71% termasuk dalam kategori cukup. Berani berpendapat mencapai 73% dan termasuk dalam kategori cukup. Minat terhadap bermacam masalah mencapai 72% termasuk kategori cukup. Berani berpendapat mencapai 73% dan termasuk dalam kategori cukup. Senang belajar matematika, 70% termasuk dalam kategori cukup. Mencari dan memecahkan soal, 69% termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan untuk rata-rata 73% termasuk kedalam kategori cukup.

Sedangkan pada pertemuan terakhir siklus II, peserta didik juga diberikan angket skala motivasi belajar untuk mengetahui tingkat motivasi belajar matematika peserta didik di SDN 215 Matampawalie, setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan penggunaan aplikasi quizizz dalam bentuk paper mode (QR-code). Motivasi belajar matematika pada siklus II mengalami peningkatan pada setiap indikatornya.

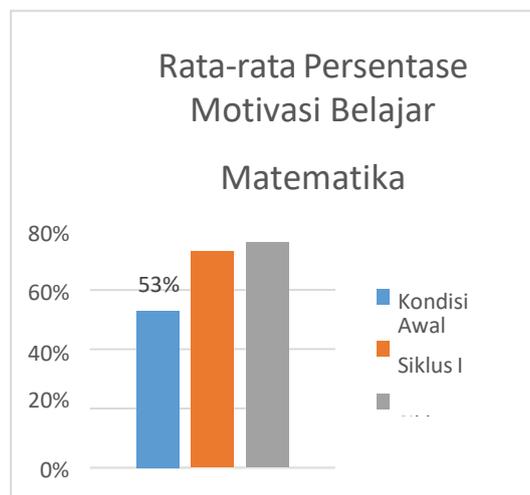
Pada tiap indicator motivasi belajar matematika pada siklus I indikator yang termasuk kategori baik mengalami peningkatan, yaitu pada indikator tekun 77%, berani berpendapat 81%, kerjasama 76%, mencari dan memecahkan masalah 78% serta tidak mudah melepaskan hal yang diyakini mencapai 76%. Sedangkan indikator ulet mencapai 70% termasuk dalam kategori cukup. Minat terhadap bermacam masalah mencapai 74% termasuk kategori cukup senang belajar matematika, 74% termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan rata-rata 76% termasuk kedalam kategori baik.

Dari data hasil angket motivasi belajar dan observasi aktivitas selama pembelajaran diperoleh hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik. Pada kondisi awal rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 53% termasuk dalam kategori kurang sekali. Pada siklus I rata-rata motivasi belajar menjadi 73% dalam kategori cukup, sedangkan pada siklus II rata-rata motivasi belajar peserta didik menjadi 76% dalam kategori baik. Hal ini menandakan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah diberikan tindakan dengan menggunakan media Quizizz dalam bentuk paper mode (QR-Code) pada soal evaluasi. Berikut adalah table rata-rata presentase pencapaian motivasi belajar matematika peserta didik pada kondisi awal, siklus I hingga siklus II :

**Tabel 1 . Rata-rata Presentase Pencapaian Motivasi Belajar Matematika**

Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
53%	73 %	76 %
Kurang Sekali	Cukup	Baik

Berdasarkan table 1, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media Quizizz dalam bentuk paper mode (QR-Code) pada soal evaluasi dapat meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik materi segi banyak. Dari data motivasi belajar, motivasi peserta didik meningkat pada saat digunakan media Quizizz dalam bentuk paper mode (QR-Code). Di bawah ini adalah diagram rata-rata persentase pencapaian motivasi belajar matematika :



**Gambar 1. Rata-rata Persentase Pencapaian Motivasi Belajar Matematika**

Dari gambar diatas menunjukkan peningkatan pada pencapaian motivasi belajar matematika peserta didik. Dari hasil tersebut juga didukung dengan hasil observasi aktivitas yang dilakukan terhadap peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam bentuk paper mode (QR-Code) juga menunjukkan keaktifan dan peningkatan pada tiap indikator di siklus I dan siklus II. Dari 8 indikator yang ada, terdapat 5 indikator yang mengalami peningkatan.

Pada indikator tekun saat menerima tugas-tugas dari guru, pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus I, peserta didik sudah menunjukkan sikap tekun saat menerima tugas-tugas yang diberikan guru, meskipun ssesekali mereka mengeluh tetapi tetap tidak membuat mereka malas dalam mengerjakan tugas. Pada pertemuan pertama dan kedua meningkat menjadi 21 peserta didik. Berdasarkan pengamatan di siklus II , mengalami peningkatan pada indikator tekun, pada pertemuan pertama dan kedua siklus II teramati 22 peserta didik sudah termasuk tekun saat diberikan tugas dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 23 peserta didik.

Indikator ulet dan tidak mudah menyerah saat menghadapi tugas dan kesulitan, pada siklus I pertemuan pertama sebanyak 17 peserta didik sudah menunjukkan adanya sikap ulet dan tidak mudah menyerah, sedangkan pada pertemuan kedua masih sama dengan pertemuan pertama. Pada siklus II juga menunjukkan adanya sikap ulet dan tidak mudah menyerah, namun di siklus II ini terdapat penurunan pada pertemuan pertama dan kedua. Namun tetap masih dapat dikatakan bahwa peserta didik sudah mencapai indikator ulet dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tugas dari

guru.pada pertemuan pertamadan kedua di siklus II teramati 16 peserta didik sudah termasuk tekun saat diberikan tugas.

Untuk indikator menunjukkan minat pada masalah-masalah tentang matematika pada tindakan siklus I pertemuan pertama, 18 peserta didik terlihat menunjukkan adanya ketertarikan terhadap materi matematika. Pada pertemuan kedua mengalami kenaikan menjadi 19 peserta didik yang teramati minat terhadap matematika, walaupun demikian sudah lebih dari sebagian peserta didik menunjukkan antusias dalam memecahkan masalah dan dalam mengerjakan soal evaluasi tentang materi yang diajarkan. Berdasarkan pengamatan di siklus II menunjukkan peningkatan terhadap indikator minat belajar matematika. Seperti halnya di siklus I dengan menggunakan *quizizz* dalam soal evaluasi, peserta didik antusias dalam memecahkan masalah dan lebih tertarik untuk mempelajari materi yang diajarkan. Pada tindakan siklus II pertemuan pertama, 20 peserta didik terlihat menunjukkan adanya ketertarikan terhadap materi matematika. Pada pertemuan kedua mengalami kenaikan menjadi 22 peserta didik.

Pada indikator senadalam penelitian tindakan ng bekerja secara mandiri ketika ulangan atau evaluasi dilakukan. Dalam penelitian tindakan kelas pada siklus I pada pertemuan kedua sudah terdapat peningkatan menjadi 9 peserta didik yang masih kurang antusias. Saat diberikan tugas, mereka masih saling bertanya satu sama lain meskipun beberapa kali guru menegur, namun masih sering diulang-ulang. Apalagi ketika mengerjakan soal evaluasi yang seharusnya dikerjakan secara mandiri, mereka masih berdiskusi dengan teman disamping kanan dan kirinya. Dalam pengamatan di siklus II pada pertemuan pertama terdapat 10 peserta didik yang masih kebingungan dalam menggunakan *paper mode*. Namun pada pertemuan kedua terdapat peningkatan menjadi 7 peserta didik saja yang kurang antusias.

Indikator cepat bosan pada tugas-tugas rutin, sehingga mereka senang dengan hal baru seperti penggunaan aplikasi *quizizz* dalam bentuk *paper mode (QR-Code)*. Peserta didik merasa bosan dengan hal-hal rutin yang dilakukan sehari-hari, dengan adanya penggunaan media pembelajaran baru yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya membuat mereka merasa antusias dalam mengikuti pelajaran lebih dari pada biasanya. Pada pertemuan pertama terlihat 22 peserta didik senang dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Pada pertemuan kedua juga mengalami peningkatan menjadi 24 peserta didik. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada siklus II, terjadi penurunan, pada pertemuan pertama terdapat 22 peserta didik yang masih terlihat senang dan antusia menggunakan media *quizizz*, dan pada pertemuan kedua terlihat sama seperti pertemuan pertama tidak terjadi peningkatan.

Sedangkan pada indikator dapat mempertahankan pendapatnya ketika berdiskusi dengan teman kelompoknya. Pada siklus I, hanya beberapa peserta didik yang bias mempertahankan pendapatnya ketika berdiskusi dan beberapa peserta didik sudah punya pendirian yang tetap jika ia yakin pendapatnya benar, ia akan teguh mempertahankannya. Pada pertemuan pertama baru terlihat 15 peserta didik yang bias mempertahankan pendapatnya, sedangkan pada pertemuan kedua malah turun menjadi 14 peserta didik. Sedangkan dalam penelitian tindakan kelas pada siklus II terdapat peningkatan yaitu pada pertemuan pertama terdapat 17 peserta didik yang berani

memberikan pendapat dan punya pendirian terhadap pendapatnya. Pada pertemuan kedua di siklus II mengalami peningkatan menjadi 18 peserta didik yang punya pendirian dalam mempertahankan pendapatnya didalam diskusi kelompok.

Pada indikator tidak mudah melepas hal yang diyakini dan tidak mudah terpengaruh dengan teman-temannya. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I, baik dalam kegiatan diskusi sampai pada kegiatan evaluasi, beberapa peserta didik masih belum yakin dengan pemikiran pribadinya. Pada kegiatan evaluasi dilakukan, mereka masih saling melihat jawaban. Namun pada siklus I, terdapat peningkatan pada pertemuan pertama dibandingkan pertemuan kedua.pada pertemuan pertama baru 12 peserta didik yang terlihat tidak mudah terpengaruh dengan temannya, sedangkan pada pertemuan kedua naik menjadi 15 peserta didik. Sedangkan pada siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan dari pertemuan pertama yang tadinya 18 peserta didik menjadi 21 peserta didik di pertemuan kedua.

Indikator senang mencari dan menemukan masalah dan soal-soal terkait dengan materi matematika yang diajarkan dengan menggunakan penggunaan aplikasi quizizz dalam bentuk paper mode (QR-Code) peserta didik semakin bersemangat dalam mengikuti pelajaran matematika. Sehingga dengan sendirinya mereka menjadi senang menemukan dan mencari soal-soal lain terkait materi yang disampaikan.

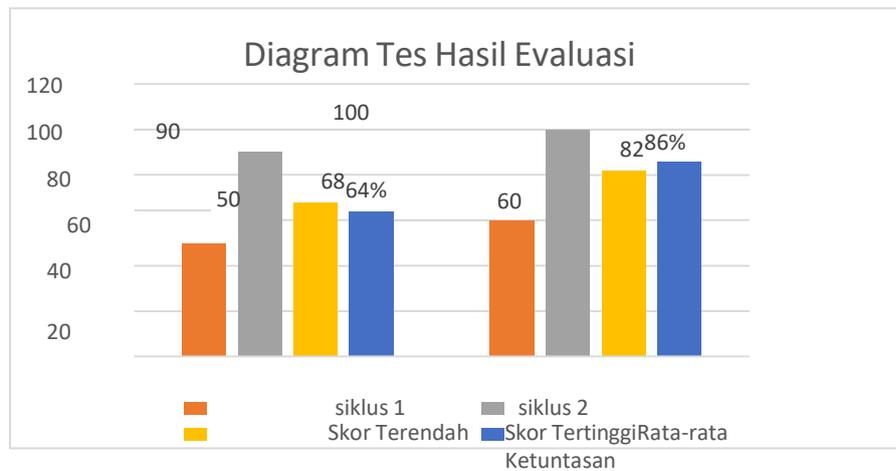
Pada pertemuan pertama baru 20 peserta didik yang terlihat senang mencari dan menemukan masalah dan soal terkait matematika, sedangkan dalam pertemuan kedua naik menjadi 22 peserta didik. Berdasarkan pengamatan di siklus II, peserta didik yang senang menemukan dan mencari soal-soal lain terkait materi yang disampaikan guru tidak mengalami peningkatan. Hal tersebut dikarenakan peserta didik sudah tidak focus dan merasa bosan.

Namun hal tersebut tetap dapat dikatakan bahwa para peserta didik sudah mencapai indikator tersebut. Dengan meningkatkan motivasi peseta didik juga mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Pada setiap akhir pertemuan di tiap siklus, peserta didik diberikan soal evaluasi berupa kuis yang disajikan pada aplikasi quizizz dalam bentuk paper mode (QR-Code). Soal evaluasi digunakan sebagai tolak ukur penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik kelas tinggi di SDN 215 Matampawalie. Pada tes evaluasi ini terjadi peningkatan pada tiap pertemuandi tiap siklusnya. Berikut ini table prbandingan rata-rata persentase ketuntasan hasil tes evaluasi matematika kelas tinggi pada siklus I dan siklus II

**Tabel 2. Tes Evaluasi dengan Aplikasi Quizizz dalam Bentuk Paper Mode (QR-Code)**

	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
<b>Skor Terendah</b>	50	60
<b>Skor Tertinggi</b>	90	100
<b>Rata-rata</b>	68,21	81,72
<b>Ketuntasan</b>	64%	86%
	18 Peserta didik	24 Peserta didik

Dari table 2. Terlihat bahwa, pada siklus I terdapat 18 peserta didik yang tuntas dan meningkat menjadi 24 peserta didik pada siklus II. Di bawah ini adalah digram perbandingan tes evaluasi peserta didik pada pembelajaran matematika.



**Gambar 2. Diagram Tes Hasil Evaluasi dengan Aplikasi Quizizz dalam Bentuk Paper Mode (QR-Code)**

Berdasarkan gambar diagram 2. Diatas menunjukkan hasil tes evaluasi matematika dengan aplikasi quizizz dalam bentuk paper mode (QR-Code) pada siklus I menjadi 68,21 dan siklus II menjadi 81,72. Persentase ketuntasan belajar pada siklus I menjadi 64% dan siklus II menjadi 86%.

Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa adanya peningkatan untuk memotivasi belajar matematika peserta didik. Sesuai dengan pendapat Tiana dkk (2021 : 950) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media game Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas tinggi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternative baru bagi pihak sekolah maupun semua guru agar dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan meyenangkan bagi peserta didik. Pendapat tersebut sejalan dengan Nila Sari (2022:12) yang berpendapat bahwa penggunaan aplikasi quizizz sangat mudah dan hasil yang cepat dalam prosespenilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digubakan sebagai sebagai aplikasi pembelajaran.terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I sebesar 60 % dan siklus II sebesar 80,4%, dan motivasi peserta didik dari 82,81 di siklus I menjadi 9344 pada silus II.

## KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian tindakan kelas ini yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik kelas tinggi SDN 215 Mattampawalie pada pembelajaran matematika. Peneliti 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 tinggi SDN 215 Matampawalie. Hal ini ditunjukkan

---

dengan meningkatnya rata-rata motivasi belajar peserta didik dari kondisi awal sebesar 53% termasuk dalam kategori kurang sekali. Pada siklus I meningkat menjadi 73 % dalam kategori cukup, sedangkan pada siklus II rata-rata motivasi belajar peserta didik menjadi 76% dalam kategori baik. Hal tersebut juga didukung dengan hasil observasi aktivitas peserta didik dan hasil tes evaluasi. Dari hasil tes evaluasi pada siklus I terdapat 18 peserta didik yang tuntas dan meningkat menjadi 24 peserta didik pada siklus II.

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 dalam bentuk paper mode (QR-Code) dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas tinggi SDN 215 Matampawalie.

## **REFERENSI**

Arsyad.2015. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Churniawati, Veny Dwi. 2022. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Sejarah Perkembangan Hadis Di kelas X MIPA 1 MAN 5 Jombang.*

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).

Hamzah. 2016. Teori Motivasi dan pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Hanifah,dkk.2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran ditengah Pandemi pada Siswa SmA. *Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi,* 4(2).170.

Latif, Nila Sari. 2022. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pserta Didik Melalui Pembelajaran E-Learning Berbantuan Quizizz. *Jurnal Ilmiah BKD Makassar,* 11(2). 1-14

Rubiati,n., dan Harahap, S.W. 2019. Aplikasi Absensi Siswa Menggunakan QR-Code Dengan Bahasa Pemrograman Php di SMK IT Zanurain Aqila Zahra Di Pelintung. *Jurnal Informatika.Manajemen Dan Komputer,* 11(1).62-70.

Rahman, Rahmania,dkk. 2020. Peggunaanaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan.*4(3).

Tiana Asna,dkk. 2021. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2 (6).943-952.

Yulia Isratul Aini. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu, *Kependidikan*,2(25).2