

Penerapan Quizizz Dalam Bentuk (Qr-Code) pada Siswa Kelas IV untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika

Delfira Anggraeni Ciptaning Tiyas^{1,*}, Aryo Andri Nugroho², Nurani Fadilah³

¹Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Lingga Raya No.6, Dr. Cipto Semarang, 50125

²Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Lingga Raya No.6, Dr. Cipto Semarang, 50125

³SDN Sendangmulyo 02 Semarang, Jl. Klipang Raya No. 2, Sendangmulyo, 50272

E-mail tiyasciptaning@gmail.com¹,
aryoandrinugroho@gmail.com²,
nuranif17@yahoo.com³.

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini yaitu karena 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 IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. 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 IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang pada mata pelajaran Matematika materi segi banyak. Terdapat peningkatan 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.

Kata kunci: peningkatan motivasi, *quizizz*, *paper mode*, QR-Code, matematika.

ABSTRACT

The background of this research is due to the low learning motivation of students and learning mathematics which is still feared by students. This study aims to determine the application of quizizz media in the form of paper mode (QR-Code) to increase students' learning motivation in Mathematics subject in polygons in class IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang in the even semester of the 2022/2023 academic year. This research is a Classroom Action Research. The data analysis technique used is descriptive quantitative and descriptive qualitative analysis techniques. The results of observations on 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 class IVA students at SDN Sendangmulyo 02 Semarang in the Mathematics subject of polygons. There is an increase in the average increase in student learning motivation from the initial condition of 53%, which is included in the very poor category. In the first cycle it increased to 73% in the sufficient category, while in the second cycle the average learning motivation of students became 76% in the good category. This is also supported by the results of observations of student activities and the results of evaluation tests. From the results of the evaluation test in cycle I, there were 18 students who passed and increased to 24 students in cycle II.

Keywords: increased motivation, *quizizz*, *paper mode*, QR-Code, mathematics.

1. PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan merupakan kegiatan yang wajib ditempuh setiap orang untuk menjadi orang yang berguna dan bermartabat, hal tersebut didukung oleh Undang-undang sistem pendidikan nasional mengenai tujuan pendidikan di Indonesia yaitu "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 4 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Menurut Arsyad (2014:25) 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 memiliki 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 hal 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 matematika adalah mata pelajaran yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, namun kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa matematika masih menjadi mata pelajaran yang menakutkan dan menjadi momok bagi peserta didik serta cenderung dihindari dan tidak disukai. Hal tersebut dikarenakan kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar matematika. Menurut Siagian (2012) motivasi dalam belajar matematika mencakup keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan, sasaran, dorongan dan inisiatif. Sedangkan 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 terhadap kelas IVA di SDN Sendangmulyo 02 Semarang 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 karena semakin tinggi motivasi yang 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 masa sekarang seorang guru harus sudah menerapkan media pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran dikelas 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 sumber belajar, mengetahui hasil belajar, serta memperoleh pembelajaran dengan aplikasi *quizziz* dalam bentuk scan *QR-Code*. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan yang berbasis game yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Citra, 2020). Sedangkan menurut Churniawati (2022) *Quizizz* 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 pertanyaan kuis dikomputer 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 *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 sejalan dengan penelitian Hanifah, dkk (2020) yang menyatakan bahwa aplikasi *quizziz* dapat mendorong memotivasi belajar peserta didik sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar. Sedangkan menurut penelitian Yulia Isratul (2019) menyatakan bahwa dengan pemanfaatan aplikasi *quizziz* 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 Kelas IV 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 kelas IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang.

2. METODE PELAKSANAAN

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. Instrumen penelitian yang digunakan berupalebar 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 Sendangmulyo 02 Semarang, Kecamatan Tembalang, Kabupaten Semarang. 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 Maret-Mei 2023 yaitu pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang dengan jumlah peserta didik 28 peserta didik yang terdiri 14 peserta didik perempuan dan 14 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.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang dengan jumlah keseluruhan peserta didik di kelas IVA adalah 28 peserta didik. 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, 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

persentase 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 dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2x35 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 pada pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Dari 28 peserta didik, 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 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 kelas IVA pada indikator tekun dalam menghadapi tugas dari guru dan tidak mudah melepas hal yang diyakini seperti 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 indikator 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 belajar untuk mengetahui tingkat motivasi belajar Matematika kelas IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang 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 indikator tekun, kerjasama dan tidak mudah melepaskan hal yang diyakini mencapai 76%, 77% dan 76% termasuk dalam kategori Baik. Sedangkan indikator ulet mencapai 71% 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 kelas IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang 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.

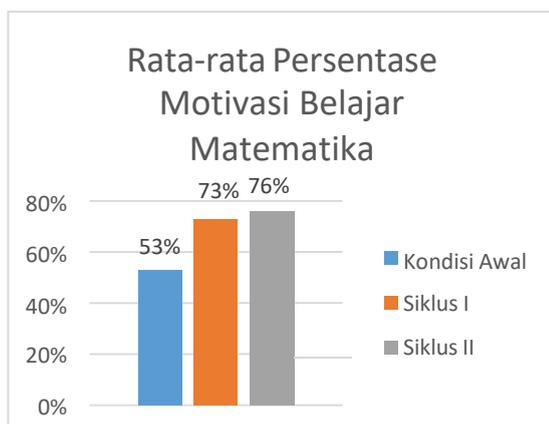
Pada tiap indikator motivasi belajar Matematika pada siklus I indikator yang termasuk kategori baik mengalami peningkatan, yaitu pada indikator tekun 77%, berani berpendapat 81%, kerjasama 76%, mencari dan memecahkan masalah 78% serta tidak mudah melepaskan hal yang diyakini mencapai 76%. Sedangkan indikator 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 untuk 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 tabel rata-rata persentase pencapaian motivasi belajar matematika peserta didik pada kondisi awal, siklus I hingga siklus II:

Tabel 1. Rata-rata Persentase Pencapaian Motivasi Belajar Matematika

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

Berdasarkan tabel 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 1. yang 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 sesekali mereka mengeluh tetapi tetap tidak membuat mereka malas dalam mengerjakan tugas. Pada pertemuan pertama dan kedua di siklus I teramati 20 peserta didik sudah termasuk tekun saat diberikan tugas dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 21 peserta didik. Berdasarkan pengamatan di siklus II, mengalami peningkatan pada indikator tekun, pada pertemuan pertama dan kedua di 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 dengan pertemuan pertama. Pada siklus II juga menunjukkan adanya sifat 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 pertama dan 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 senang bekerja secara mandiri ketika ulangan atau evaluasi dilakukan. Dalam penelitian tindakan kelas pada siklus I pada pertemuan pertama terdapat 12 peserta didik yang masih kebingungan dalam menggunakan *paper mode*. 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 antusias 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 bisa 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 bisa 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 fokus dan

merasa bosan. Namun hal tersebut tetap dapat dikatakan bahwa para peserta

didik sudah mencapai indikator tersebut.

Dengan meningkatnya motivasi peserta didik juga mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Matematika.

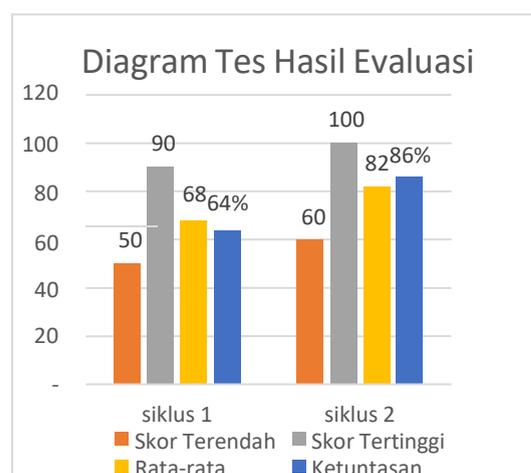
Pada setiap akhir pertemuan di tiap

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 IVA di SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Pada tes evaluasi ini terjadi peningkatan pada tiap pertemuan di tiap siklusnya. Berikut ini tabel perbandingan rata-rata persentase ketuntasan hasil tes evaluasi Matematika kelas IVA pada siklus I dan siklus II.

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

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

Dari tabel 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 diagram 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 pada siklus I menjadi 64% dan siklus II menjadi 86%.

Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa adanya peningkatan untuk motivasi 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 materi pecahan siswa kelas III SD Kanisius Kintelan. 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. Pendapat tersebut sejalan dengan Nila Sari (2022:12) yang berpendapat bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* sangat mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan 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 93,44 pada siklus II.

4. 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 IVA SD Sendangmulyo 02 Semarang pada materi segi banyak. 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 IVA SD Sendangmulyo 02 Semarang. 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 materi segi banyak di kelas IVA SD Sendangmulyo 02 Semarang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan selesainya artikel penelitian ini dibuat, bukanlah menjadi sebuah akhir, melainkan suatu awal yang baru untuk memulai petualangan hidup yang baru. Penulis menyadari betul bahwa ada orang-orang yang berjasa dibalik selesainya artikel penelitian ini. Tidak ada persembahan terbaik yang dapat penulis berikan selain rasa ucapan terimakasih kepada pihak yang telah banyak membantu penulis. Secara khusus,

penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Aryo Andri Nugroho, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah sabar, meluangkan waktu, merelakan tenaga dan pikiran serta turut memberi perhatian dalam memberikan pendampingan selama proses penulisan artikel penelitian ini.

Terimakasih juga kepada Ibu Darsimah, S.Pd., M.Pd. sebagai Kepala SDN Sendangmulyo 02 Semarang serta Guru Pamong Ibu Nurani Fadilah, S.Pd. atas diberikannya kesempatan untuk dapat melakukan penelitian di sana. Serta Ibu Sri Wahyuningsih, S.Pd. sebagai guru kelas yang mau saya repoti untuk melaksanakan penelitian di kelas IVA. Peserta didik kelas IVA yang sangat saya sayangi karena telah membantu saya dalam melaksanakan proses pembelajaran serta teman-teman PPL II SDN Sendangmulyo 02 Semarang yang telah berjuang bersama-sama sampai saat ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga artikel penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan semoga amal baik yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2014. *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". Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim.
- 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 Ditegah Pandemi Pada Siswa SMA*. Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi, 4 (2). 170.
- Latif, Nila Sari. 2022. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Dididk Melalui Pembelajaran E-Learning Berbantuan Quizizz*. Jurnal Ilmiah BDK Makasar, 11(2). 1-14.
- 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.
- Rahman, Rahmania, dkk. 2020. *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan. 4 (3).
- Siagian, S.P. 2012. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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.*