


Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* untuk Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 21 Pekanbaru

Nur Mellany Paizal^{1*}, Febrina Dafit²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Jl. Kaharuddin Nasution 113, Pekanbaru, Riau

E-mail: nurmellanypaizal@student.uir.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1941>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 10 July 2025

Revised: 20 July 2025

Accepted: 11 August 2025

Kata Kunci:

Quizizz Paper Mode,
Motivasi Belajar

Keywords:

Quizizz Paper Mode,
Learning Motivation

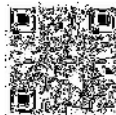
ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz paper mode* untuk motivasi belajar siswa kelas V SDN 21 Pekanbaru. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen One Group Pretest-Posttest Design, yaitu eksperimen yang dilakukan hanya pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding. Desain ini menggunakan pretest sebelum diberi perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan. Hasil pretest di dapatkan nilai maksimal 27, dan nilai minimum 16. Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 22.00. Sedangkan hasil posttest diperoleh nilai maksimum 29 nilai minimal 23. Skor rata rata yang didapat yaitu 25.70. Maka demikian, bisa disimpulkan jika siswa yang diberikan perlakuan penggunaan aplikasi *quizizz paper mode* mempunyai hasil yang lebih tinggi dari pada tanpa menggunakan aplikasi *quizizz paper mode*. Selanjutnya pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansinya $0.001 < 0.05\%$. Disini menampilkan jika nilai $\text{sig } 0.001 < 0.05$, maka disimpulkanlah jika penggunaan aplikasi *quizizz paper mode* mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas V SDN 21 Pekanbaru.

This community service activity aims to increase the capacity of UMKM Kripik Susus "UMMU" Karanganyar actors in utilizing social media as a means of digital marketing. The background of this activity is based on the fact that business actors still rely on conventional marketing strategies and have not optimally utilized digital platforms. Through a participatory approach, this activity involves observation, interviews, training, and technical assistance in eight main aspects: digital marketing strategy, content optimization, collaboration, data analysis, customer engagement, e-commerce integration, increasing consumer trust, and employee training. The results of the activity show an increase in partners' understanding and skills in managing social media accounts, creating interesting content, and building better relationships with customers. Partners have also begun to utilize e-commerce platforms to expand their market reach actively. This program proves that hands-on practice-based assistance can have a real impact on the development of micro-businesses, as well as strengthening the role of universities in empowering the local community economy in the digital era.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to Cite: Nur Mellany Paizal, et al (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* untuk Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 21 Pekanbaru, 4 (1) 3799-3806. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1941>

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aspek esensial dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Dalam prosesnya, pembelajaran memerlukan pendekatan yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi pencapaian akademik siswa. Tanpa motivasi, peserta didik cenderung kurang aktif dan tidak memiliki dorongan kuat untuk memahami materi pelajaran. Husna dan Supriyadi (2023: 983) menyatakan bahwa motivasi intrinsik siswa sangat berpengaruh dalam pencapaian prestasi akademik. Guru dituntut mampu menciptakan suasana yang kondusif dan metode pembelajaran yang variatif agar siswa tetap termotivasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Arini (dalam Jannah et al. 2023: 62) menekankan bahwa pemanfaatan teknologi dapat mendorong efisiensi dalam pembelajaran, serta mendukung keterlibatan aktif peserta didik.

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur menarik seperti avatar, musik, dan sistem skor, yang dapat meningkatkan antusiasme siswa. Azizah et al. (2023: 283) menyatakan bahwa Quizizz dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa karena kemampuannya dalam melacak dan melaporkan perkembangan belajar. Sebagai salah satu pengembangan dari aplikasi Quizizz, fitur Paper Mode memungkinkan siswa mengikuti kuis secara offline dengan menggunakan lembar jawaban berbasis QR Code. Fitur ini sangat berguna di sekolah-sekolah yang tidak memperbolehkan penggunaan gawai oleh siswa. Rini dan Zuhdi (2023: 67) menyebutkan bahwa Quizizz Paper Mode sangat efektif dalam mendukung keterlibatan siswa tanpa perlu perangkat elektronik.

Fitur ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk tetap melibatkan siswa dalam aktivitas kuis interaktif tanpa harus mengandalkan koneksi internet atau perangkat pribadi siswa. Fauziah dan Hadi (2023: 2724) juga menjelaskan bahwa Quizizz Paper Mode meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa dengan materi, sekaligus memudahkan guru memantau kemajuan belajar siswa.

Dalam pengamatan awal di SDN 21 Pekanbaru, diketahui bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung pasif saat diberikan tugas. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan Quizizz Paper Mode sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa.

Penggunaan Quizizz Paper Mode diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, diharapkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN 21 Pekanbaru.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena hasil dari penelitian ini berupa angka-angka yang diperoleh dari pengukuran menggunakan instrumen angket, yang kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu. Dalam konteks penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode, sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa.

Desain eksperimen yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, yaitu model eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok subjek tanpa kelompok pembanding. Dalam desain ini, siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui tingkat motivasi belajar sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan (treatment) berupa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode, dan terakhir diberikan tes akhir (posttest) untuk mengukur tingkat motivasi belajar setelah diberi perlakuan.

Tabel 1. Prosedur Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Tes awal (*pretest*)

O2 = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan (*Treatment*)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 21 Pekanbaru yang berjumlah 77 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sampel yang dipilih adalah kelas V.C yang berjumlah 24 siswa, dengan pertimbangan bahwa kelas ini memiliki karakteristik dan kondisi yang sesuai untuk dilibatkan dalam eksperimen.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur motivasi belajar siswa. Angket ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar dari Sardiman, yang mencakup delapan aspek:

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

No	Indikator	Pertanyaan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1.	Tekun dalam menghadapi tugas	1,2,	3,4	4
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	5,7	6,8	4
3.	Menunjukkan minat	9,11	10,12	4
4.	Senang bekerja mandiri	13,14	15	3
5.	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	16,18	17,19	4
6.	Dapat mempertahankan pendapatnya	20,22	21,23	4
7.	Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu	24,27	25,26	4
8.	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	28,29	30	3
Jumlah				30

Sumber Sardiman (dalam Anggraenie et al., 2021 : 1223).

Selain angket, peneliti juga menggunakan teknik observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan kelas. Observasi ini membantu peneliti mencermati perubahan sikap dan keaktifan siswa setelah menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode. Sementara itu, teknik dokumentasi digunakan untuk mendukung data hasil angket dan observasi, seperti dokumentasi foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, hasil pretest dan posttest, serta dokumen administratif sekolah yang relevan.

Instrumen angket yang digunakan telah melalui proses validasi dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan secara konstruk dengan bantuan SPSS versi 30, dan hasilnya menunjukkan bahwa 30 dari 35 item pernyataan dinyatakan valid, karena memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach, dan diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,884, yang menunjukkan bahwa instrumen ini sangat reliabel.

Setelah data terkumpul, analisis dilakukan dalam dua tahap, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor rata-rata pretest dan posttest, serta selisih nilai minimum dan maksimum. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan (Paired Sample T-Test) dengan bantuan program SPSS versi 30. Uji ini digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode. Penelitian ini menetapkan taraf signifikansi sebesar 0,05 (5%). Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Quiz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dipaparkan hasil penelitian yang diperoleh melalui berbagai tahapan analisis data. Setiap tahap pengolahan data disajikan dalam bentuk tabel disertai dengan penjelasan secara deskriptif. Tujuannya adalah untuk menggambarkan seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 21 Pekanbaru.

Hasil penelitian mencakup uji validitas isi instrumen oleh ahli, uji validitas konstruk, reliabilitas, serta uji prasyarat statistik seperti normalitas dan linearitas. Selain itu, analisis hipotesis juga dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah diterapkan media pembelajaran berbasis Quizizz Paper Mode. Seluruh data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif sesuai dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design.

Validitas isi bertujuan untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen tes mencakup keseluruhan materi atau kompetensi yang seharusnya diukur, sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses penilaian validitas isi biasanya dilakukan oleh ahli (expert judgment), seperti dosen pembimbing atau validator dari kalangan profesional pendidikan. Dalam penelitian ini, validasi isi dilakukan oleh dosen PGSD Universitas Islam Riau, yaitu Ibu Siti Quratul Ain, M.Pd, yang telah memberikan penilaian terhadap 35 butir soal angket motivasi belajar.

Selanjutnya dilakukan uji validitas konstruk melalui uji coba angket kepada 36 siswa di SDN 008 Kompe Berangin. Dari hasil pengujian menggunakan SPSS versi 30, diketahui bahwa dari 35 item pernyataan, terdapat 30 item yang valid dan 5 item yang tidak valid. Item-item yang tidak valid kemudian dieliminasi dari instrumen angket sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama di SDN 21 Pekanbaru.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Konstrak Uji Coba

Pertanyaan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,426	0,339	Valid
2	0,784	0,339	Valid
3	0,563	0,339	Valid
4	-0,063	0,339	Tidak Valid
5	0,426	0,339	Valid
6	0,438	0,339	Valid
7	0,638	0,339	Valid
8	0,620	0,339	Valid
9	0,710	0,339	Valid
10	-0,140	0,339	Tidak Valid
11	0,426	0,339	Valid
12	0,563	0,339	Valid
13	0,609	0,339	Valid
14	0,426	0,339	Valid
15	-0,188	0,339	Tidak Valid
16	0,710	0,339	Valid
17	0,729	0,339	Valid
18	0,710	0,339	Valid
19	0,438	0,339	Valid
20	0,563	0,339	Valid
21	0,609	0,339	Valid
22	0,152	0,339	Tidak Valid
23	0,653	0,339	Valid
24	0,438	0,339	Valid
25	0,444	0,339	Valid
26	0,710	0,339	Valid
27	0,613	0,339	Valid
28	0,438	0,339	Valid
29	0,653	0,339	Valid
30	0,438	0,339	Valid
31	0,784	0,339	Valid
32	0,563	0,339	Valid
33	0,620	0,339	Valid
34	-0,113	0,339	Tidak Valid
35	0,438	0,339	Valid

Sumber : (olahan data menggunakan SPSS versi 30)

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji validitas konstruk dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi Pearson Product Moment pada data uji coba angket motivasi belajar yang diberikan kepada 36 siswa di SDN 008 Kompe Berangin. Nilai r tabel dengan $N = 36$ dan taraf signifikansi 5% adalah 0,339. Maka, pernyataan dianggap valid jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$.

Dari 35 item pernyataan yang diuji, sebanyak 30 butir pernyataan dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Sebaliknya, 5 butir soal dinyatakan tidak valid karena r hitung $<$ r tabel, yaitu nomor 4, 10, 15, 22, dan 34. Butir-butir yang tidak valid kemudian dieliminasi dari angket sebelum digunakan pada penelitian utama.

Selanjutnya, Reliabilitas yang dipakai untuk mengukur perangkat soal adalah dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach melalui aplikasi IBM SPSS Statistic versi 30 untuk Windows. Berikut Tabel 5 adalah hasil uji reliabilitas dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach.

Tabel 4. Rumus Uji Reabilitas Alpa Cronbach

Cronbach's Alpha	N of Items
0.884	35

Sumber: (olahan data menggunakan SPSS versi 30)

Berdasarkan tabel 4 pada uji reabilitas, dapat disimpulkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,884, yang berarti lebih besar dari batas minimal 0,6. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa angket motivasi belajar siswa sangat reliabel dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Nilai ini juga menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi karena berada pada kategori "sangat tinggi" (0,800–1,000).

Setelah telah terbukti valid dan dapat diandalkan, langkah selanjutnya adalah melakukan Untuk mengukur pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode terhadap motivasi belajar, dilakukan pretest dan posttest. Hasil analisis deskriptif dari kedua tes tersebut ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 5. perbandingan Angket Prettest dan Posttest

Keterangan	Prettest	Posttest
Nilai Maksimum	27.00	29.00
Nilai Minimum	16.00	23.00
Mean	22.00	25.70
Median	22.00	25.00
Modus	20.00	25.00
Standar Deviasi	2.782	1.601

Sumber: olahan data SPSS 30

Dari table 5, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa meningkat dari 22,00 pada pretest menjadi 25,70 pada posttest. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz Paper Mode. Selain itu, standar deviasi yang menurun menunjukkan penyebaran nilai yang lebih merata dan peningkatan yang relatif konsisten di antara siswa.

Setelah data pretest dan posttest telah dianalisis, langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal. Uji ini menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel $<$ 50.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Prettest motivasi belajar	0,969	24	0,650
Posttest motivasi belajar	0,934	24	0,119

Sumber: SPSS 30

Dari tabel 6 di atas, nilai signifikansi uji Shapiro-Wilk untuk kuesioner pretest dan posttest masing-masing adalah 0,650 ($>$ 0,05) dan 0,119 ($>$ 0,05). Oleh karena itu, karena nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05, dapat dikatakan bahwa data dari kuesioner pretest dan posttest terdistribusi secara teratur. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Untuk menentukan apakah dua variabel (variabel dependen dan independent) memiliki hubungan linear, uji linearitas digunakan. Tujuan uji ini adalah untuk memastikan bahwa kedua variabel memiliki hubungan linear sehingga dapat dilakukan untuk menilai penerimaan hipotesis pengaruh. SPSS versi 30 digunakan untuk melakukan uji linearitas dalam penelitian ini. Jika nilai signifikansi Linearitas kurang

dari 0,05, hubungan antara kedua variabel dianggap linear; sebaliknya, jika nilai Deviasi dari Linearitas lebih besar dari 0,05, hubungan tersebut juga dianggap linear. Tabel berikut menampilkan hasil perhitungan uji linearitas penelitian ini:

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

			Sig.
<i>Pretest posttest</i>	Between Groups	(Combined)	< 0,001
		Linearity	< 0,001
		Deviation from Linearity	0,93

Sumber: Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 7 diatas, adanya hubungan linear antara pretes dan posttes, dengan nilai signifikansi linearitas sebesar 0,001 (<0,05). Sementara itu, tidak terdapat penyimpangan yang jelas dari linearitas, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai signifikansi Deviasi dari Linearitas sebesar 0,093 (>0,05). Dengan demikian, gagasan adanya hubungan linear antara kedua variabel tersebut dapat diterima.

Hipotesis dalam penelitian ini diselidiki menggunakan Uji-t Sampel Berpasangan, sebuah metode uji-t yang membandingkan hasil kuesioner pretest dan posttest pada sampel berpasangan untuk memastikan apakah intervensi memiliki efek yang signifikan. SPSS versi 30 digunakan untuk melakukan analisis statistik ini, dan tabel berikut menampilkan hasilnya:

Tabel 8. Uji Paired Sampel T Test Dengan Berbantuan SPSS 30

	Mean	t	Sig.
Pretest motivasi belajar	-3.70833	-11.544	<0,001
Posttest motivasi belajar			

Sumber : SPSS 30

Berdasarkan tabel 8 diatas, Selisih rata-rata antara *pretest* dan *posttest* pada kuesioner motivasi belajar siswa adalah -3,7083, menurut tabel di atas. Nilai t-nya adalah -11,544, dan tingkat signifikansi (probabilitas) adalah 0,001, yang kurang dari 0,05. Kriteria pengujian menyatakan bahwa hipotesis diterima jika nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 dan ditolak jika lebih dari 0,05. Hipotesis dianggap diterima karena nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,001 menurut hasil uji-t sampel berpasangan pada tabel. Karena skor rata-rata kuesioner *posttest* meningkat setelah penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode*, hal tersebut membuktikan adanya pengaruh, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Hipotesis alternatif (H_a) diterima karena data memenuhi syarat uji parametrik Uji-T Sampel Berpasangan. Rata-rata skor *pretes* meningkat dari 22,00 menjadi 25,70 pada *postes*, dengan selisih signifikan sebesar -3,7083, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik dalam minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan aplikasi *Quizizz paper mode*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 21 Pekanbaru. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa terdapat peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa dari 22,00 pada pretest menjadi 25,70 pada posttest setelah penerapan Quizizz Paper Mode. Temuan ini diperkuat dengan hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,001 < 0,05, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa Quizizz Paper Mode dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini selaras dengan pernyataan Azizah et al. (2023) bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Keberhasilan penggunaan media berbasis teknologi ini juga sesuai dengan pandangan Ramadhani et al. (2023) bahwa pendekatan gamifikasi seperti Quizizz mampu mengurangi kejenuhan siswa dalam pembelajaran konvensional.

Quizizz Paper Mode memiliki karakteristik khusus yang mendukung pembelajaran di lingkungan sekolah yang tidak memperbolehkan penggunaan ponsel oleh siswa. Dengan memanfaatkan QR-code pada lembar kertas, siswa dapat tetap berpartisipasi dalam kuis interaktif tanpa harus menggunakan perangkat elektronik pribadi. Fitur ini menjawab tantangan aksesibilitas teknologi di sekolah dasar dan menciptakan kegiatan belajar yang setara dan adil bagi seluruh peserta didik.

Selain itu, peningkatan motivasi belajar juga dapat dilihat dari skor posttest siswa yang menunjukkan nilai minimum dan maksimum yang lebih tinggi, serta standar deviasi yang menurun, menandakan distribusi nilai yang lebih konsisten. Ini menunjukkan bahwa tidak hanya sebagian siswa yang termotivasi, tetapi seluruh siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang relatif merata. Temuan ini mendukung teori Sardiman (dalam Juana et al., 2022) mengenai indikator motivasi belajar seperti ketekunan, minat, dan kemandirian siswa dalam menyelesaikan tugas belajar.

Dari sisi teknis, Quizizz Paper Mode memberikan tantangan yang menarik bagi siswa karena format permainannya yang kompetitif, tetapi tetap edukatif. Hal ini didukung oleh pernyataan Hafiyya & Hadi (2023) yang menyebutkan bahwa format permainan dalam pembelajaran memberikan stimulus psikologis positif bagi siswa, termasuk rasa senang, antusias, dan percaya diri.

Penelitian ini juga sejalan dengan studi oleh Pamungkas & Raharjo (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz Paper Mode secara signifikan memengaruhi motivasi belajar dan penilaian formatif siswa di sekolah dasar. Penelitian mereka menggunakan pendekatan MANOVA dan menemukan bahwa media ini memiliki dampak positif terhadap aspek afektif dan kognitif siswa secara bersamaan.

Namun demikian, ada beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan Quizizz Paper Mode, misalnya kebutuhan penggunaan dua perangkat (laptop dan HP guru), serta ketergantungan terhadap jaringan untuk proses scanning QR code oleh guru. Walaupun siswa tidak memerlukan ponsel, guru tetap harus mengelola teknologi dengan cermat, dan gangguan teknis dapat memengaruhi kelancaran pelaksanaan kuis.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Quizizz Paper Mode secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini sejalan dengan prinsip bahwa media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, aplikasi ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif, khususnya di jenjang pendidikan dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 21 Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari pretest ke posttest serta hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Penerapan Quizizz Paper Mode mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, khususnya di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Azizah, N. A., Sukmawati, D., & Rahman, A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Digital*, 5(2), 283–288. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/7344>
- Azizah, Reni, Wahyuni, Dwi, & Syahrul, Imam. (2023). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 280–285. <https://doi.org/10.31227/osf.io/xn3z2>
- Fauziah, A., & Hadi, S. (2023). Keterlibatan Siswa dalam Kuis Interaktif: Studi Kasus Quizizz. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(4), 2722–2728.
- Fauziah, Indah, & Hadi, Riyan. (2023). Penggunaan Quizizz Paper Mode untuk Meningkatkan Interaksi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(4), 2720–2726. <https://ejournal.unesa.ac.id/article/quizizz-paper-mode>
- Hafiyya, Lathifa Nur, & Hadi, Riyan. (2023). Teknologi Edukatif dan Dampaknya terhadap Perilaku Belajar Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Abad 21*, 9(3), 1547–1648.

- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1646–1652. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/13141>
- Husna, Nurul, & Supriyadi, Toni. (2023). Hubungan Motivasi Intrinsik dengan Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(3), 983–990.
- Jannah, R., Sutrisno, T., & Rahmawati, S. (2023). Penerapan Quizizz Paper Mode untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Inovatif*, 4(3), 60–67. https://www.researchgate.net/publication/388275918_Penerapan_Aplikasi_Quizizz_Paper_Mode_dalam_Meningkatkan_Motivasi_Belajar_Peserta_Didik_Kelas_5_SD_Negeri_105_Palembang
- Jannah, Siti, Maulidiyah, & Prasetya, Bayu. (2023). Efektivitas Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 60–67.
- Pamungkas, M. A., & Raharjo, T. J. (2024). Pengaruh Quizizz Paper Mode terhadap Penilaian Formatif dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 12449–12460. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/9417>
- Ramadhani, D., Mardiana, N., & Surya, R. (2023). Strategi Meningkatkan Keterlibatan Siswa melalui Media Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 24–30.
- Ramadhani, Siska, Nurhasanah, & Surya, Muhammad. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(2), 23–30.
- Rini, Dian, & Zuhdi, Ahmad. (2023). Efektivitas Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Luring di Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Pembelajaran*, 11(2), 67–70.
- Sardiman, A. M. (2022). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.