

Penggunaan media pembelajaran Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam memahami teks informatif di Sekolah Dasar

Shakina Aulia Rachmawati^{1*}, St Y Slamet², and Idam Ragil Widiyanto Atmojo³

^{1,2,3} PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi No 449 Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

[*shakinaar14@student.uns.ac.id](mailto:shakinaar14@student.uns.ac.id)

Abstract. *This study aims to enhance student motivation in understanding informative texts through the use of Quizizz learning media at SDN 2 Barenglor. The research method employed is Classroom Action Research (CAR). Data collection techniques include observation, self-reports, and tests in the form of evaluation questions for students via Quizizz. Validity testing techniques involve source triangulation and method triangulation. The data analysis technique used in this study is comparative descriptive analysis, derived from the results of observations in Cycle I and Cycle II. The researcher also employs interactive data analysis as proposed by Miles and Huberman. The results of this study conclude that the use of Quizizz as a learning medium can enhance students' motivation to learn and understand informational texts at SDN 2 Barenglor. This success is marked by a significant increase in test results from evaluation questions using Quizizz, with a rise of 28% from cycle I to cycle II, from 60% to 88%. This percentage has reached the target achievement indicators of the learning objectives, which is 75% or MMC (Minimum Mastery Criteria) of 75. Furthermore, the analysis of students' motivation to learn from cycle I to cycle II shows a significant increase. In cycle I, students' motivation was categorized as "sufficient," with a percentage of 80%. This is supported by specific results, where perseverance in learning reached 91%, resilience in facing difficulties was 63%, interest and attention sharpness were 82%, academic achievement was 82%, and independence in learning was 84%. In cycle II, motivation increased to 85%, now categorized as "high." This improvement is evident in all indicators, where perseverance slightly decreased to 85%, resilience in facing difficulties significantly increased to 89%, interest and attention sharpness rose to 86%, academic achievement slightly decreased to 84%, and independence decreased to 82%.*

Keywords: *Quizizz, Learning motivation, Information text, Indonesian Language subject, Elementary School*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi memiliki dampak besar dalam dunia kerja dan pendidikan. Pada tingkat pendidikan, *internet* menjadi salah satu alat penting yang mendukung pembelajaran. Dengan akses *internet*, peserta didik dan guru dapat mengakses berbagai sumber belajar, seperti *e-book*, jurnal ilmiah, video pembelajaran, dan *platform* pembelajaran *online*. Hal ini memungkinkan para peserta didik untuk belajar secara mandiri dan memperluas pengetahuan mereka di luar ruang kelas. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga memungkinkan adanya interaksi antara guru dan peserta didik yang lebih dinamis. Misalnya, penggunaan perangkat lunak presentasi, aplikasi

pembelajaran, dan *platform* komunikasi *online* membuka kesempatan bagi guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif [1].

Motivasi merupakan dorongan internal yang menggerakkan seseorang untuk bertindak, melibatkan emosi, pengetahuan, dan kebutuhan. Ini terkait erat dengan motif atau kecenderungan alami yang mendorong individu untuk bertindak [2]. Motivasi dalam belajar sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran untuk membangkitkan antusias belajar peserta didik sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik [3]. Memahami motivasi belajar sangat penting dalam konteks pendidikan karena dapat mempengaruhi seberapa efektif peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka [4]. Media pembelajaran, baik dalam bentuk perangkat lunak maupun keras, bertujuan untuk menghidupkan proses belajar dengan merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik. Tujuan utamanya adalah agar peserta didik dapat dengan lebih mudah memahami materi yang diajarkan, sedangkan fungsi utamanya adalah sebagai sarana untuk mengantar informasi kepada peserta didik sehingga mereka dapat menangkap dan memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah [5].

Quizizz merupakan sebuah aplikasi edukasi yang mengubah latihan di kelas menjadi pengalaman bermain yang seru dan interaktif. Dengan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan melalui perangkat elektronik mereka secara langsung di kelas. Berbeda dengan aplikasi lainnya, Quizizz menonjolkan elemen permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik [6]. Selain dapat dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi pembelajaran, Quizizz juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan [7].

Menggunakan teknologi seperti aplikasi Quizizz untuk mengevaluasi peserta didik dapat meningkatkan motivasi mereka dan mendorong mereka untuk lebih berhati-hati saat memecahkan masalah. Pertanyaan interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan berbagai pertanyaan yang disajikan kepada peserta didik dan mengurangi atau bahkan menghilangkan kebosanan. Pertanyaan interaktif menarik minat peserta didik lebih dari pertanyaan atau tes tradisional yang diberikan di atas kertas. Quizizz akan menampilkan pertanyaan pilihan ganda dengan jawaban dua, tiga, atau empat poin sehingga peserta didik dapat menjawab dengan cepat dan meninjau jawaban mereka nanti. Partisipasi peserta didik dalam mengevaluasi hasil belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan Quizizz di kelas sebagai alat untuk mengevaluasi interaktivitas [8]. Quizizz memiliki fitur menarik bagi peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar. Selain mudah digunakan, Quizizz memberikan pengalaman baru dalam kegiatan belajar bagi peserta didik. Bagi guru, Quizizz adalah media belajar alternatif yang membuatnya sangat mudah menyampaikan materi kepada peserta didik, dan memberikan warna baru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar [9].

Dengan didasarkan pada permasalahan tersebut, maka pada penelitian ini akan membahas hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam memahami teks informatif di SDN 2 Barenglor. Dalam pengembangan media pembelajaran, perlu dipertimbangkan tahapan perkembangan kognitif peserta didik sesuai teori Piaget. Anak-anak mengalami empat tahap perkembangan kognitif yang berurutan, dari sensorimotor hingga operasional formal. Media pembelajaran harus sesuai dengan tahapan tersebut untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV yang berusia rata-rata 9 hingga 10 tahun sesuai dengan tahap operasional konkret. Dengan Quizizz, mereka dapat berpartisipasi dalam aktivitas berpikir konkret, memproses informasi, dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, meningkatkan pengalaman pembelajaran mereka [10]. Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik [11]. Hasil penelitian Ariyanto menunjukkan bahwa Penerapan evaluasi pembelajaran berbasis daring melalui aplikasi Quizizz secara virtual digital dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 01 Jatipurwo, Kecamatan Jatipuro, Kabupaten Karanganyar, pada tahun

pelajaran 2020/2021. Hasil dari pra siklus menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam kegiatan penilaian pembelajaran meningkatkan tingkat aktivitas belajar dari 40% menjadi 46,7% pada Siklus I, dan mencapai 93,3% pada Siklus II. Sementara itu, tingkat ketuntasan belajar peserta didik pada saat penerapan aplikasi Quizizz dalam kegiatan penilaian pembelajaran meningkat dari 33,3% pada siklus sebelumnya menjadi 46,6% pada Siklus I, dan mencapai 86,7% pada Siklus II [12]. Hal ini sesuai dengan temuan Azzahra & Pramudiani, bahwa hasil akhir pengujian hipotesis menunjukkan t hitung $8,768 > t$ tabel $2,011$. Jadi, dapat diambil kesimpulan Quizizz sebagai media interaktif mempengaruhi minat peserta didik pada pembelajaran matematika kelas 5 SDN Cipete Selatan 03 Pagi. Quizizz dengan fitur *lesson* ini dapat menjadikan pembelajaran matematika lebih menarik dan interaktif sehingga membuat peserta didik lebih senang dan tertarik untuk terus belajar baik dari rumah maupun secara langsung di Sekolah [13].

2. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu metode penelitian yang dilaksanakan oleh seorang guru atau kelompok guru di lingkungan kelasnya sendiri dengan tujuan utama untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Metode ini melibatkan guru secara langsung dalam mengidentifikasi masalah yang ada di kelas, merencanakan tindakan untuk mengatasi masalah tersebut, melaksanakan tindakan, dan kemudian mengevaluasi hasilnya [14]. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, *self-report*, dan tes yang berupa soal evaluasi peserta didik melalui Quizizz. Skala yang digunakan pada angket dalam penelitian ini adalah skala Likert. Salah satu jenis skala yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan mengukur data kualitatif adalah skala Likert. Informasi dikumpulkan untuk mengetahui perspektif, sikap, dan pendapat individu tentang fenomena tersebut. Skala likert dikembangkan dan kini banyak digunakan sebagai alat untuk melakukan survei di berbagai bidang, seperti pendidikan dan ilmu-ilmu sosial, dimana data yang dianalisis cenderung diukur secara kuantitatif [15]. Teknik uji validitas data meliputi triangulasi sumber, dan triangulasi teknik. Sedangkan, pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif komparatif dengan diperoleh dari hasil observasi dan siklus I serta siklus II. Peneliti juga menggunakan analisis data interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Proses awal adalah mengumpulkan data dari berbagai sumber yang relevan dengan penelitian. Data kemudian disederhanakan atau direduksi dengan mengidentifikasi pola-pola, tren, atau aspek penting dari data. Ini bisa melibatkan pengkategorian data ke dalam unit-unit konseptual atau kategori-kategori yang relevan. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk yang dapat dipahami dengan lebih baik, seperti tabel, grafik, atau diagram. Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan. Selain itu, peneliti juga memverifikasi kesimpulan tersebut melalui langkah-langkah tertentu untuk memastikan keakuratan dan keandalannya [16].

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Barenglor, Jl. Veteran No. 86, Bareng Lor, Kec. Klaten Utara, Kab. Klaten, Prov. Jawa Tengah. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Barenglor, Klaten tahun ajaran 2023/2024. Penelitian dimulai dengan melakukan observasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV tanggal 28 November 2023. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa pemahaman peserta didik tentang teks informatif masih terbilang rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penerapan media pembelajaran yang sesuai oleh guru di kelas IV SDN 2 Barenglor, Klaten. Materi disampaikan menggunakan buku paket, yang menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang menarik bagi peserta didik. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran juga membuat beberapa peserta didik kesulitan memahami materi, khususnya teks informatif. Berdasarkan hasil penelitian pada Selasa, 28 November 2023, maka dilakukan tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam memahami teks informatif di SDN 2 Barenglor berupa penggunaan media pembelajaran Quizizz.

Pada siklus 1, peneliti melaksanakan tindakan dengan mengajar langsung materi dan penggunaan Quizizz kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran Quizizz ini berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman peserta didik mengenai teks informatif.

Tabel 1. Nilai hasil soal evaluasi siklus I

Rank	First Name	Last Name	Attempt #	Accuracy	Score
1	Angellina	Devi Rastanti	10	90%	5400
2	Mirza	Arkhan Bahtiar	10	90%	5400
3	Elizabeth	Claristha Avariella	10	90%	5400
4	Kaia	Azzahra Husina Haq	10	90%	5400
5	Nadila	Al Hasya	10	80%	4800
6	Jihan	Zahrani Anwar Puteri	10	80%	4800
7	Khanza	Nayla Azzahra	10	70%	4200
8	Anendra	Mezzaluna Qotrunnada	10	70%	4200
9	Nurjevan	Oktaviano	10	70%	4200
10	Anandyo	Rizky Pamungkas	10	70%	4200
11	Muhammad	Luqman Arrasyid	10	60%	3600
12	Alviyan	Yoga Pratama	10	60%	3600
13	Duala	Citra Larasati	10	60%	3600
14	Muhammad	Adnan Rusiawan	10	50%	3000
15	Tara	Adinata Ar Rayyan Phitulung	10	50%	3000
16	Kevin	Pratama	10	50%	3000
17	Muhammad	Yudhistira Naga Atmadja Susanto	10	50%	3000
18	Ramadhan	Al Luqman Syah	10	50%	3000
19	Muhammad	Kevan Ramadhan	10	50%	3000
20	Najwaa	Ghinaa Ramadhani	10	40%	2400
21	Ardio	Evan Pratama	10	30%	1800
22	Andriant	Yoga Pratama	10	20%	1200
23	Ashifah	Maharani	10	10%	600

Detail nilai hasil soal evaluasi peserta didik yang diperoleh selama pelaksanaan siklus I, ditemukan bahwa nilai hasil soal evaluasi peserta didik mengenai pemahaman teks informatif menunjukkan 6 peserta didik memperoleh persentase di atas 75%, sementara 17 peserta didik memperoleh persentase di bawah 75%.

Tabel 2. Persentase hasil rata-rata kelas soal evaluasi siklus I

Name	Value
Game Started On	Thu 07 Dec 2023,09:27 AM
Game Type	Report

Participants	23
Total Attempts	23
Class Accuracy	60%
Game Ends On	Thu 07 Dec 2023,09:42 AM

Persentase hasil rata-rata peserta didik yang diperoleh selama pelaksanaan siklus I menunjukkan rata-rata kelas sebesar 60%, dengan persentase ketercapaian tujuan pembelajaran sebesar 75% dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada 75.

Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum memahami materi pembelajaran mengenai teks informatif dengan baik.

Belum tercapainya target penelitian ini disebabkan karena peserta didik belum memahami materi teks informatif dengan maksimal dan peserta didik belum memahami jika soal evaluasi yang mereka kerjakan terdapat sistem *rank* atau peringkat. Oleh karena itu, perbaikan yang perlu dilakukan adalah dengan mengulang materi pada siklus I. Diharapkan dengan mengulang materi pada siklus I, peserta didik dapat lebih maksimal dalam memahami materi teks informatif dan memotivasi mereka untuk berlomba-lomba mencapai hasil yang terbaik.

Tabel 3. Jumlah skor angket siklus I

NO	NAMA PESERTA DIDIK	SKOR	HASIL	PERSENTASE	KATEGORI
1	Anendra Mezzaluna Qotrunnada	29	73	73%	Setuju
2	Anandyo Rizky Pamungkas	32	80	80%	Sangat Setuju
3	Duala Citra Larasati	33	83	83%	Sangat Setuju
4	Muhammad Yudhistira Naga Atmadja Susanto	30	75	75%	Setuju
5	Andriant Yoga Pratama	40	100	100%	Sangat Setuju
6	Nadila Al Hasya	27	68	68%	Setuju
7	Muhammad Luqman Arrasyid	36	90	90%	Sangat Setuju
8	Jihan Zahrani Anwar Puteri	33	83	83%	Sangat Setuju
9	Ramadhan Al Luqman Syah	40	100	100%	Sangat Setuju
10	Muhammad Kevan Ramadhan	29	73	73%	Setuju
11	Najwaa Ghinaa Ramadhani	30	75	75%	Setuju
12	Tara Adinata Ar Rayyan Phitulung	31	77,5	78%	Sangat Setuju
13	Nurjevan Oktaviano	29	72,5	73%	Setuju
14	Mirza Arkhan Bahtiar	39	97,5	98%	Sangat Setuju
15	Elizabeth Claristha Avariella	33	82,5	83%	Sangat Setuju
16	Muhammad Adnan Rusiawan	33	82,5	83%	Sangat Setuju
17	Alviyan Yoga Pratama	28	70	70%	Setuju
18	Kevin Pratama	30	75	75%	Setuju
19	Ardio Evan Pratama	39	97,5	98%	Sangat Setuju
20	Kaia Azzahra Husina Haq	38	95	95%	Sangat Setuju
21	Angellina Devi Rastanti	32	80	80%	Sangat Setuju
22	Khanza Nayla Azzahra	36	90	90%	Sangat Setuju
23	Ashifah Maharani	40	100	100%	Sangat Setuju

Sedangkan persentase angket peserta didik pada siklus I didapatkan hasil 65% atau 15 peserta didik sangat setuju bahwa media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik

dalam memahami teks informatif, sementara 35% atau 8 peserta didik setuju terhadap hal tersebut, data ditunjukkan pada gambar 1.

Tabel 5. Persentase hasil rata-rata kelas soal evaluasi siklus II

Name	Value
Game Started On	Fri 15 Dec 2023,08:47 AM
Game Type	Report
Participants	23
Total Attempts	23
Class Accuracy	88%
Game Ends On	Fri 15 Dec 2023,08:56 AM

Persentase hasil rata-rata kelas soal evaluasi siklus II menunjukkan hasil 88% dengan persentase indikator ketercapaian tujuan pembelajaran, yakni 75% atau dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75.

Berarti peserta didik sudah sangat memahami mengenai materi teks informatif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa peserta didik telah memahami materi teks informatif. Dikarenakan sudah berhasil melampaui indikator ketercapaian tujuan pembelajaran, maka penelitian dicukupkan hanya sampai siklus II.

Tabel 6. Jumlah skor angket siklus II

NO	NAMA PESERTA DIDIK	SKOR	HASIL	PERSENTASE	KATEGORI
1	Anendra Mezzaluna Qotrunnada	30	75	75%	Setuju
2	Anandyo Rizky Pamungkas	37	93	93%	Sangat Setuju
3	Duala Citra Larasati	34	85	85%	Sangat Setuju
4	Muhammad Yudhistira Naga Atmadja Susanto	30	75	75%	Setuju
5	Andriant Yoga Pratama	40	100	100%	Sangat Setuju
6	Nadila Al Hasya	29	73	73%	Setuju
7	Muhammad Luqman Arrasyid	37	93	93%	Sangat Setuju
8	Jihan Zahrani Anwar Puteri	33	83	83%	Sangat Setuju
9	Ramadhan Al Luqman Syah	35	88	88%	Sangat Setuju
10	Muhammad Kevan Ramadhan	26	65	65%	Setuju
11	Najwaa Ghinaa Ramadhani	31	78	78%	Sangat Setuju
12	Tara Adinata Ar Rayyan Phitulung	35	88	88%	Sangat Setuju
13	Nurjevan Oktaviano	32	80	80%	Sangat Setuju
14	Mirza Arkhan Bahtiar	40	100	100%	Sangat Setuju
15	Elizabeth Claristha Avariella	40	100	100%	Sangat Setuju
16	Muhammad Adnan Rusiawan	33	83	83%	Sangat Setuju
17	Alviyan Yoga Pratama	35	88	88%	Sangat Setuju
18	Kevin Pratama	35	88	88%	Sangat Setuju
19	Ardio Evan Pratama	39	98	98%	Sangat Setuju

20	Kaia Azzahra Husina Haq	34	85	85%	Sangat Setuju
21	Angellina Devi Rastanti	35	88	88%	Sangat Setuju
22	Khanza Nayla Azzahra	36	90	90%	Sangat Setuju
23	Ashifah Maharani	38	95	95%	Sangat Setuju

Sedangkan persentase angket peserta didik pada siklus II pada tabel 6 menunjukkan bahwa 83% atau 19 peserta didik sangat setuju bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam memahami teks informatif, sementara 17% atau 4 peserta didik setuju bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam memahami teks informatif.



Gambar 2. Gambar persentase hasil angket siklus II

4. Kesimpulan

Peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II terlihat dari kenaikan rata-rata persentase hasil tes evaluasi menggunakan Quizizz sebesar 28%, melampaui indikator pencapaian tujuan pembelajaran sebesar 75%. Data mengenai pencapaian persentase oleh peserta didik juga menunjukkan perkembangan yang signifikan. Pada siklus I, hanya 6 peserta didik yang mencapai persentase di atas 75%, sedangkan pada siklus II, jumlah peserta didik yang mencapai persentase tersebut meningkat menjadi 18 peserta didik. Sebaliknya, jumlah peserta didik yang memperoleh persentase di bawah 75% mengalami penurunan dari 17 peserta didik pada siklus I menjadi 5 peserta didik pada siklus II. Dalam hal tanggapan peserta didik terhadap penggunaan Quizizz, terjadi peningkatan signifikan pada siklus II. Persentase peserta didik yang sangat setuju terhadap efektivitas media pembelajaran Quizizz meningkat dari 65% menjadi 83%, sementara persentase peserta didik yang setuju juga mengalami peningkatan dari 35% menjadi 17%. Berdasarkan analisis tingkat motivasi belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar. Pada siklus I, motivasi belajar peserta didik berada pada kategori "cukup" dengan persentase 80%. Hal ini didukung oleh hasil-hasil spesifik, di mana ketekunan belajar mencapai 91%, ketahanan menghadapi kesulitan 63%, minat dan ketajaman perhatian 82%, prestasi belajar 82%, serta kemandirian 84%. Pada siklus II, motivasi belajar meningkat menjadi 85% dengan kategori "tinggi". Peningkatan ini terlihat dari semua indikator, di mana ketekunan menurun sedikit menjadi 85%, ulet menghadapi kesulitan meningkat signifikan menjadi 89%, minat dan ketajaman perhatian naik menjadi 86%, prestasi belajar sedikit menurun menjadi 84%, dan kemandirian menurun menjadi 82%. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran Quizizz berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam memahami teks informatif di SDN 2 Barenglor. Temuan dari penelitian ini memiliki implikasi teoritis yang dapat menjadi rujukan untuk penelitian berikutnya yang mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan motivasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami teks informatif. Demikian pula, penelitian ini memberikan pencerahan yang berharga bagi para pendidik mengenai urgensi pemilihan media

pembelajaran yang cocok guna meningkatkan minat serta pemahaman materi belajar peserta didik. Temuan dari penelitian ini juga memiliki manfaat praktis yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap teks informatif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan mendorong partisipasi aktif dan antusiasme yang lebih tinggi dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pendekatan menggunakan Quizizz berbasis kertas atau Quizizz paper mode dalam penelitian ini memberikan pengalaman pembelajaran yang unik, di mana peserta didik diminta untuk menyusun Q-cards sesuai dengan jawaban yang benar yang terletak di bagian atas.

5. Referensi

- [1] A. Maritsa, U. Hanifah Salsabila, M. Wafiq, P. Rahma Anindya, dan M. Azhar Ma'shum, "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah J. Penelit. dan Kaji. Sos. Keagamaan*, vol. 18, no. 2, hal. 91–100, Des 2021, doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- [2] N. P. J. Saputra, J. I. S. Poerwanti, dan Sularmi, "Hubungan Antara Bimbingan Orang Tua dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 1, hal. 36–41, 2021.
- [3] E. A. Wibawa, A. R. Hakim, R. Darmawan, dan A. Anggraini, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring terhadap Perkembangan Kognitif Siswa," *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 7, no. 2, 2022.
- [4] S. Anggraini Sintia, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 6, hal. 4855–4861, 2022, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>.
- [5] D. K. Wardani dan S. Marmoah, "Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Pendukung Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 10, no. 1, hal. 1–6, 2022.
- [6] M. Sodiq, H. Mahfud, dan F. P. Adi, "Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web 'quizizz' sebagai media pembelajaran di sekolah dasar," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 9, no. 5, 2021, doi: 10.20961/ddi.v9i6.49324.
- [7] D. Hardiansyah, "Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital guna Meningkatkan Nilai Kognitif pada Siswa MAN 3 Medan Kelas XI," *J. Pendidik. dan Media Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, hal. 9–17, 2023, doi: 10.59584/jundikma.v2i2.21.
- [8] J. Slamet dan S. Fatimah, "Quizizz Application-Based English Learning Materials Assessment Instrument Development," *Int. Conf. Art. Des. Educ. Cult. Stud.*, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/download/7945/2392>
- [9] W. Hatoliya dan S. Hidayah, "The Effectiveness of Quizizz Learning Media in Strengthening Numeric Ability Children," in *AIP Conference Proceedings*, Surakarta: AIP Publishing, 2024, hal. 1–10.
- [10] D. P. Hanifah, *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*, 1 ed., no. August. Sukoharjo: PRADINA PUSTAKA, 2023.
- [11] Nurfaizah, A. A. Said, dan N. Latief, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V," *JIKAP PGSD J. Ilm. Ilmu Kependidikan*, vol. 6, no. 2, hal. 375–382, 2022.
- [12] T. P. Ariyanto, T. Harsan, dan K. Hadiprasetyo, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas-IV Melalui Aplikasi Quizizz dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran," *Educ. J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 1, hal. 1–13, 2021, doi: 10.36654/educatif.v5i1.135.
- [13] M. D. Azzahra dan P. Pramudiani, "Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 3, hal. 3203–3213, 2022, doi: 10.31004/cendekia.v6i3.1604.
- [14] Legiman, "Penelitian Tindakan Kelas (PTK)," *LPMP Yogyakarta*, vol. 1, no. 1, hal. 1–15, 2015.
- [15] I. Kusmaryono, D. Wijayanti, dan H. R. Maharani, "Number of Response Options, Reliability,

Validity, and Potential Bias in the Use of the Likert Scale Education and Social Science Research: A Literature Review,” *Int. J. Educ. Methodol.*, vol. 8, no. 4, hal. 625–637, 2022, doi: 10.12973/ijem.8.4.625.

- [16] A. Rijali, “Analisis Data Kualitatif,” *J. Alhadharah*, vol. 17, no. 33, hal. 81, 2019, doi: 10.18592/alhadharah.v17i33.2374.