

Penerapan *quizizz* dalam bentuk *QR-Code* pada siswa kelas IV untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS

Sabrina Asni Widyastuti¹, Henry Januar Syahputra²

^{1,2} Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

¹ ppg.sabrinawidyastuti94@program.belajar.id, ² henryjanuar@upgris.ac.id

Abstract

The background of this study is due to the low motivation of students to learn and IPAS learning which is still not understood by students. This study aims to determine the application of quizizzes in the form of paper mode (QR-Code) to increase students' learning motivation in IPAS lessons on Force material in class IVA Al Madina Islamic Elementary School Semarang in the odd semester of the 2023/2024 learning year. This research is a type of Classroom Action Research. The data analysis technique used is quantitative descriptive and qualitative descriptive analysis techniques. The results of observations on the learning process are explained that some qualitative data while the results of questionnaires and student evacuation tests are discussed as quantitative data. This study shows that there is an increase in the learning motivation of IVA class students of Al Madina Semarang Islamic Elementary School in the subject of IPAS Force material. This is indicated by the increase in the average motivation of students with initial conditions of 56% included in the category less. In cycle I it increased to 73% in the sufficient category, while in cycle II the average motivation of students to learn became 79% in the good category. This is also supported by the evaluation results in cycle I there were 18 students who were complete and increased in cycle II to 26 students.

Keywords: Increased motivation, QR-Code mode *quizizz* paper, IPAS.

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini yaitu karena rendahnya motivasi belajar peserta didik dan pembelajaran IPAS yang masih kurangnya dipahami oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *quizizz* dalam bentuk *paper mode (QR-Code)* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS materi Gaya dikelas IVA SD Islam Al Madina Semarang pada semester ganjil tahunpelajaran 2023/2024. Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil observasi pada proses pembelajaran di jelaskan bahwa sebagian 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 SD Islam Al Madina Semarang pada mata pelajaran IPAS materi Gaya. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata motivasi belajar peserta didik dengan kondisi awal sebesar 56% termasuk dalam kategori kurang. Pada siklus I meningkat menjadi 73% dalam kategori cukup, sedangkan pada siklus II rata-rata motivasi belajar peserta didik menjadi 79% dalam kategori baik. Hal tersebut juga didukung dengan hasil evaluasi pada siklus I terdapat 18 peserta didik yang tuntas dan meningkat pada siklus II menjadi 26 peserta didik.

Kata Kunci: Peningkatan motivasi, *quizizz paper mode QR-Code*, IPAS.

1. Pendahuluan

Pendidikan kini menjadi suatu kegiatan yang wajib dilakukan oleh setiap orang agar dapat menjadi manusia yang berguna dan berharga. Hal ini didukung oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tentang tujuan pendidikan di Indonesia yang menyatakan bahwa “Pendidikan nasional mempunyai misi mengembangkan keterampilan dan membentuk karakter serta peradaban manusia”. Yang dimaksud dengan “Intelektual” adalah peserta didik yang mempunyai keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, serta mengembangkan potensi menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 4, Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Keberhasilan pelatihan tergantung pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran dinilai berhasil dalam hal pemahaman konsep, pembelajaran siswa, penguasaan materi, ketepatan pemilihan dan penerapan model dan media pembelajaran, serta tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Salah satu komponen yang harus ada dalam pembelajaran adalah sumber belajar.

Keberhasilan pelatihan tergantung pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dinilai berhasil dalam hal pemahaman konsep, pembelajaran peserta didik, penguasaan materi, ketepatan pemilihan dan penerapan model dan media pembelajaran, serta tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Salah satu komponen yang harus ada dalam pembelajaran adalah sumber belajar. Dengan menggunakan ini akan membuat pembelajaran lebih efektif.

Motivasi belajar peserta didik dalam segala kegiatan pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar pada semua mata pelajaran, termasuk IPAS. IPAS adalah ilmu yang mempelajari tentang benda hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan ilmu yang mempelajari kehidupan manusia sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dalam berinteraksi dengan lingkungan. Keterampilan tersebut dapat mengembangkan potensi dan kemampuan seseorang dalam berbagai bidang keilmuan. Pemahaman tersebut dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan dan mencari solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip dasar metodologi saintifik dalam pembelajaran IPAS menumbuhkan sikap ilmiah yang menghasilkan kebijaksanaan pada diri peserta didik, rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir kritis dan analitis, serta kemampuan menarik kesimpulan yang tepat.

Pada Fase B, peserta didik mengidentifikasi hubungan antara pengetahuan yang baru saja, mereka peroleh dan menemukan bagaimana konsep-konsep dari ilmu alam dan ilmu sosial saling terkait dalam lingkungan sekitar mereka sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran ditunjukkan dengan mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian peserta didik mengajukan ide/alasan, melakukan penyelidikan/survei/eksperimen, mengkomunikasikan, menalar, merefleksikan, menerapkan, dan menindaklanjuti proses penelitian yang dilakukannya.

Sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, kami berharap melalui IPAS peserta didik dapat menggali kekayaan kearifan lokal yang terkait dengan IPAS dan menggunakannya untuk memecahkan permasalahan. Oleh karena itu, fokus utama pembelajaran IPAS di sekolah dasar bukanlah seberapa banyak isi materi yang dapat diserap peserta didik, melainkan seberapa banyak peserta didik dapat menggunakan pengetahuan tersebut.

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan terus berkembang. Apa yang kita kenal sebagai kebenaran ilmiah di masa lalu mungkin saja berubah di masa kini dan masa depan. Oleh karena itu sains bersifat dinamis dan merupakan upaya manusia yang berkelanjutan untuk mengungkap kebenaran dan memanfaatkannya sepanjang kehidupan (Sammel, 2014).

Kemampuan alam dalam memenuhi kebutuhan manusia pun semakin menurun seiring berjalannya waktu. Pertumbuhan penduduk yang pesat juga membawa banyak permasalahan. Dalam banyak kasus, permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan hanya dengan melihat dari sudut pandang ilmu alam atau ilmu sosial saja, melainkan memerlukan pendekatan yang lebih konsisten yang mencakup berbagai bidang disiplin ilmu (Yanitsky, 2017).

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi kemungkinan besar akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajarnya. Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu faktor eksternal (situasi yang berasal dari luar siswa dan dapat mendorong partisipasi dalam kegiatan pembelajaran) dan faktor internal (situasi yang berasal dari dalam diri siswa) yang akan dilakukannya.

Mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Contoh faktor eksternal yang mempengaruhi antara lain fasilitas pembelajaran, cara guru menyampaikan materi, dan media pembelajaran yang digunakan. Hal-hal tersebut akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan

membantunya mencapai kesuksesan. Pembelajaran yang efektif terjadi bila interaksi antara guru dan peserta didik aktif dan efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi yang menjamin guru dan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap kelas IVA di SD Islam Al Madina 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. Selain itu, model pembelajaran juga berperan penting dalam berjalannya kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah seni mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, sehingga guru dapat menerapkan model yang sesuai agar memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep pada materi yang disampaikan.

Seperti pada saat proses pengerjaan tugas sekolah, pekerjaan dirumah, soal kuis ataupun ulangan harian adalah hal yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran, proses tersebut adalah penentu seberapa paham peserta didik dalam memahami konsep yang disampaikan guru. Rendahnya pemahaman konsep matematis tidak hanya dari belum optimalnya penerapan model pembelajaran, namun bisa jadi karena motivasi belajar pada masing-masing peserta didik. Tinggi rendahnya motivasi belajar dapat mempengaruhi pula tinggi rendahnya pemahaman peserta didik.

Aplikasi Quizizz memungkinkan Anda membuat kuis dalam mode kertas atau disebut kode QR. Menurut Rubiati dan Harahap (2019), kode QR merupakan gambar berbentuk matriks dua dimensi yang dapat menyimpan data. Kode QR merupakan pengembangan lebih lanjut dari barcode atau kode batang. Barcode diartikan sebagai suatu simbol pada suatu benda fisik yang mempunyai pola batang berwarna hitam putih dan dapat dipindai oleh komputer. Kode QR pada aplikasi kuis berfungsi sebagai penghubung atau jawaban kuis yang dapat menghubungkan ponsel cerdas Anda dengan komputer/laptop. Guru cukup menampilkan soal kuis di komputernya, siswa dapat menjawab dengan menunjukkan kode QR yang dibagikan, dan guru dapat membaca kode tersebut melalui ponsel pintarnya.

Salah satu inovasi dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan aplikasi kuis berupa pemindaian kode QR untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik memperoleh sumber belajar, memeriksa hasil belajar, dan menerima konten pembelajaran. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Citra, 2020). Menurut Churniawati (2022), Quizizz saat ini merupakan media pembelajaran online yang menunjang proses pembelajaran melalui berbagai fitur interaktif dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Sebab, aplikasi ini menggunakan prinsip “belajar sambil bermain”. Aplikasi Kuis diakses baik melalui aplikasi maupun melalui halaman online.

Menurut penelitian Rahmania Rahman et al., (2020), pelaksanaan kuis dengan aplikasi Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar melalui hasil uji korelasi sebesar 56,25%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa relatif tinggi. Hal ini sesuai dengan penelitian Hanifah dkk. (2020) yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajarnya. Sedangkan menurut penelitian Yulia Isratul (2019), aplikasi Quizizz bersifat inovatif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga penggunaannya dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.

Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul “Penerapan Quizizz dalam Bentuk QR-Code pada Siswa Kelas IV Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS”.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan Pendekatan Tindakan Kelas (PTK) yaitu jenis penelitian yang memaparkan proses, hasil untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Penelitian ini di lakukan di SD Al Madina Semarang, Kecamatan Gajah Mungkur, Kota Semarang. Waktu penelitian adalah serangkaian proses yang dilakukan selama penelitian. Waktu penelitian ini yaitu bulan September – Januari 2023/2024 yaitu pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA SD Islam Al Madina Semarang dengan jumlah peserta didik 28 siswa yang terdiri 16 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Prosedur penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali siklus Dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dan dilaksanakan sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan diakhiri dengan refleksi.

3. Hasil dan Diskusi

Penelitian ini menggunakan Pendekatan Tindakan Kelas yang dilaksanakan di kelas IVA SD Al Madina Semarang dengan jumlah keseluruhan peserta didik di kelas 28 peserta didik. Penelitian Tindakan kelas yang dilakukan yaitu pembelajaran yang berfokus pada mata Pelajaran IPAS. Dari hasil observasi yang dilakukan di kondisi awal menunjukkan hasil tes ulangan yang dilakukan peserta didik masih tergolong rendah. Dari 28 peserta didik, terdapat 13 peserta didik belum tuntas dan 15 peserta didik tuntas. Dari hasil observasi yang telah dilakukan sebelum siklus I terlihat bahwa hanya 8 peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi. Sedangkan lembar angket yang dibagikan memperoleh presentase rata-rata pencapaian motivasi peserta didik pada pembelajaran IPAS masih tergolong sangat kurang sekali.

Peneliti membuat rencana Tindakan kelas pada siklus I untuk memperbaiki motivasi belajar peserta didik dibuat dalam bentuk Modul atau RPP untuk dua kali pertemuan. Modul yang dikembangkan dengan menerapkan media *Quizziz* dalam bentuk (QR-Code) yang disesuaikan dengan Langkah-langkah pembelajaran. Materi yang akan di ajarkan dalam Modul yaitu materi pengaruh gaya terhadap benda. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan setiap pertemuan dilaksanakan selama 2x35 menit.

Dari hasil observasi diperoleh gambaran bahwa motivasi belajar peserta didik tergolong masih rendah. Kurangnya motivasi belajar ini juga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan peserta didik pada pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Dari 28 peserta didik, terdapat 13 peserta didik yang belum tuntas dan 15 peserta didik yang tuntas. Dari hasil observasi yang telah dilakukan sebelum siklus I terlihat bahwa hanya 8 peserta didik yang hanya memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sedangkan lembar angket yang dibagikan ke peserta didik diperoleh presentase rata-rata pencapaian motivasi belajar IPAS tergolong kurang sekali.

Dari 8 indikator motivasi belajar, hanya terdapat 3 indikator yang termasuk kategori cukup. Pencapaian motivasi belajar IPAS peserta didik di kelas IVA pada indicator tekun dalam menghadapi tugas dari guru, Kerjasama dan tidak mudah melepas hal yang diyakini seperti tidak mudah terpengaruh dengan teman termasuk dalam kategori yang cukup yaitu 61%. Sedangkan untuk indicator yang lainnya seperti ulet, minat terhadap bermacam masalah, berani berpendapat, senang belajar IPAS, dan mencari dan memecahkan masalah dalam soal masih alam indicator yang kurang. Pada kondisi awal rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 56% termasuk dalam kategori kurang.

Pada pertemuan terakhir di siklus I peserta didik diberikan angket skala motivasi belajar untuk mengetahui Tingkat motivasi peserta didik pada mata Pelajaran IPAS di kelas IVA di SD Islam Al Madina Semarang, setelah dilakukannya penelitian dengan menggunakan aplikasi *Quizziz* dalam bentuk (QR-Code). motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS pada siklus I mengalami peningkatan pada setiap indikatornya.

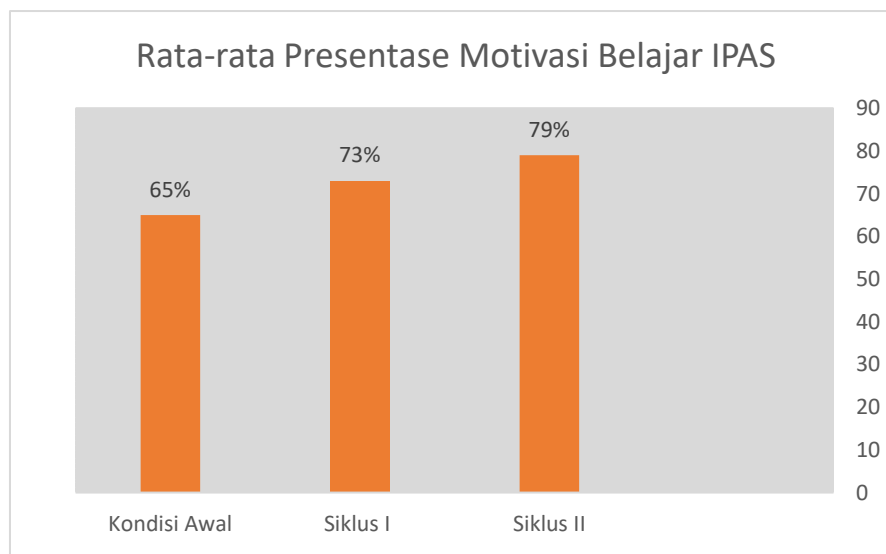
Pencapaian motivasi belajar pada mata Pelajaran IPAS di siklus I yaitu indikator Tekun, berani berpendapat, Kerjasama dan tidak mudah melepas hal yang diyakini mencapai 78%, 76%, 76%, dan

76% termasuk dalam kategori Baik. Sedangkan indikator Ulet 71% termasuk dalam kategori cukup. Minat terhadap bermacam masalah 71% termasuk dalam kategori cukup. Senang belajar IPAS 70% termasuk dalam kategori Cukup. Mencari dan memecahkan masalah 68% termasuk dalam kategori cukup.

Sedangkan pada pertemuan terakhir siklus II, peserta didik juga diberikan angket dengan kala motivasi belajar untuk mengetahui Tingkat motivasi belajar pada mata Pelajaran IPAS di SD Islam Al Madina Semarang setelah dilaksanakannya penelitian dengan menggunakan *Quizziz* dalam bentuk (QR-Code). Motivasi belajar pada mata Pelajaran IPAS pada siklus II mengalami peningkatan pada setiap indikatornya.

Pada setiap indikator motivasi belajar pada mata Pelajaran IPAS pada siklus II indikator yang termasuk kategori Baik mengalami peningkatan, yaitu pada indikator Tekun 82%, Minat terhadap bermacam masalah 77%, Berani berpendapat 78%, Senang belajar IPAS 76%, Mencari dan memecahkan masalah 76% serta Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini 81%.

Dari data hasil angket motivasi belajar dan observasi aktivitas selama pembelajaran IPAS diperoleh hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik. Pada kondisi awal rata-rata motivasi belajar peserta didik dalam mata Pelajaran IPAS sebesar 65% termasuk dalam kategori kurang. Pada siklus I rata-rata motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS menjadi 73% termasuk dalam kategori cukup, sedangkan pada siklus II rata-rata motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS menjadi 79% termasuk dalam kategori baik. Hal ini menandakan adanya peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS setelah diberikan Tindakan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizziz* dalam bentuk (QR-Code) pada soal evaluasi. Berikut adalah table rata-rata presentase pencapaian motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS pada kondisi awal, siklus I hingga siklus II:



Gambar 1. Rata-rata Presentase Pencapaian Motivasi Belajar IPAS

Table 1. Rata-rata Presentase Pencapaian Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPAS

Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
65%	73%	79%
Kurang	Cukup	Baik

Berdasarkan table 1, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media *Quizziz* dalam bentuk (QR-Code) pada soal evaluasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS materi pengaruh gaya terhadap benda. Dari data diatas, motivasi peserta didik meningkat saat menggunakan

media pembelajaran *Quizziz* dalam bentuk (*QR-Code*). Dibawah ini adalah diagram rata-rata presentase pencapaian motivasi belajar pada mata Pelajaran IPAS :

Dari gambar 1 yang menunjukkan peningkatan pada pencapaian motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS. Dari hasil tersebut juga didukung dengan hasil observasi aktivitas yang dilakukan terhadap peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizziz* dalam bentuk (*QR-Code*) juga menunjukkan keaktifan dan peningkatan pada tiap indikator di siklus I dan siklus II. Dari 8 indikator yang ada, terdapat 6 indikator yang mengalami peningkatan menjadi baik.

Pada indikator Tekun saat menerima tugas-tugas dari guru, pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus I, peserta didik sudah menunjukkan siap tekun saat peserta didik menerima tugas-tugas yang diberikan oleh guru, meskipun sesekali peserta didik mengeluhkan akan tetapi tidak membuat peserta didik malas dalam mengerjakan tugas. Pada pertemuan pertama dan di siklus I teramati 20 peserta didik sudah termasuk tekun pada saat diberikan tugas dan pada pertemuan kedua 22 peserta didik. Berdasarkan pengamatan pada siklus II, mengalami peningkatan pada indikator tekun, pada pertemuan pertama di siklus II teramati 22 sudah termasuk tekun saat diberikan tugas dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 23 peserta didik.

Pada indikator ulet dan tidak mudah menyerah pada saat menghadapi tugas yang diberikan oleh guru serta kesulitan, pada siklus I pertemuan pertama sebanyak 19 peserta didik sudah menunjukkan adanya sikap ulet dan tidak mudah menyerah pada saat menghadapi tugas yang diberikan oleh guru serta kesulitan, sedangkan pada pertemuan kedua masih sama dengan pertemuan pertama. Pada siklus II juga menunjukkan adanya peningkatan pada sifat ulet dan tidak mudah menyerah pada saat menghadapi tugas yang diberikan oleh guru serta kesulitan, namun pada siklus II ini terdapat penurunan pada pertemuan pertama dan kedua. Namun tetap masih dapat dikatakan bahwasannya peserta didik sudah mencapai indikator ulet dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tugas dari guru. Pada pertemuan pertama dan kedua di siklus II teramati 23 peserta didik sudah termasuk tekun pada saat diberikan tugas oleh guru.

Indikator yang menunjukkan minat pada masalah-masalah tentang IPAS, pada Tindakan kelas siklus ke I pertemuan pertama, ada 20 peserta didik terlihat menunjukkan adanya ketertarikan terhadap materi IPAS yang disampaikan oleh guru. Pada pertemuan kedua mengalami kenaikan menjadi 21 peserta didik yang minat terhadap pembelajaran IPAS, walaupun demikian sudah lebih dari Sebagian peserta didik menunjukkan antusias dalam memecahkan masalah dan mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru tentang materi yang di sampaikan. Berdasarkan pengamatan pada siklus II menunjukkan peningkatan terhadap indikator minat belajar IPAS. Seperti halnya pada siklus I dengan menggunakan *quizziz* dalam soal evaluasi, peserta didik antusias dalam memecahkan masalah dan lebih tertarik untuk mempelajari materi yang telah diajarkan oleh guru. Pada siklus II pertemuan pertama, terdapat 21 peserta didik terlihat menunjukkan adanya ketertarikan terhadap materi IPAS. Pada pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi 23 peserta didik.

Pada indikator senang bekerja secara mandiri ketika ulangan atau evaluasi yang dilakukan. Dalam penelitian Tindakan kelas pada siklus I pada pertemuan pertama terdapat 21 peserta didik yang masih kebingungan dalam menggunakan *paper mode*. Pada pertemuan kedua sudah terdapat peningkatan terdapat 5 peserta didik yang masih kurang antusias dalam pembelajaran. Saat diberikan tugas, peserta didik masih saling bertanya satu sama lain meskipun begitu beberapa kali guru menegur peserta didik, namun masih sering diulang. Bahkan Ketika mengerjakan soal evaluasi yang seharusnya dikerjakan secara mandiri, peserta didik masih berdiskusi dengan teman sebangkunya. Dalam pengamatan siklus II pada pertemuan pertama terdapat 10 peserta didik yang masih kebingungan dalam menggunakan *paper mode*. Namun, pada pertemuan kedua sudah terdapat peningkatan menjadi 5 peserta didik saja yang kurang antusias.

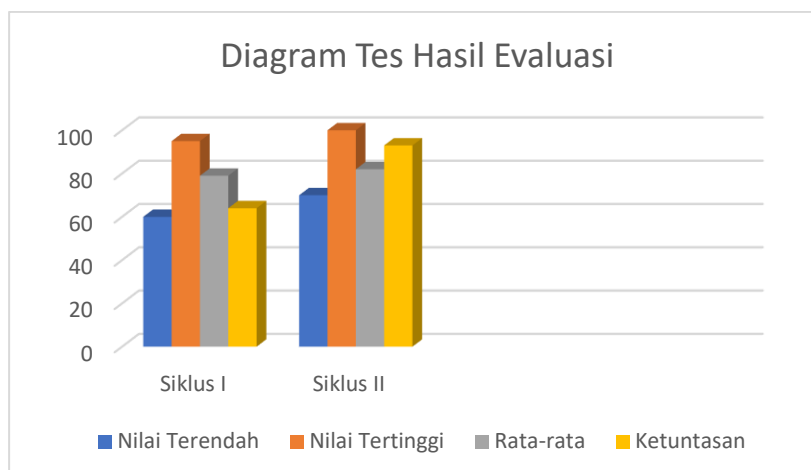
Indikator cepat bosan pada tugas-tugas rutin yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik senang dalam hal-hal yang baru seperti penggunaan aplikasi *quizziz* dalam bentuk *paper mode* (*QR-Code*).

Peserta didik merasa sangat bosan dengan hal-hal rutin yang dilakukannya setiap hari, dengan adanya penggunaan media pembelajaran baru yang belum pernah peserta didik dapatkan sebelumnya membuat peserta didik merasa sangat antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran dari pada biasanya. Pada pertemuan pertama terlihat 24 peserta didik senang dalam menggunakan media pembelajaran yang digunakan. Kemudian pada pertemuan kedua juga mengalami peningkatan menjadi 26 peserta didik. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus II, terjadi penurunan, pada pertemuan pertama terdapat 25 peserta didik yang masih senang dan antusias dalam menggunakan media pembelajaran *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 terdapat beberapa peserta didik yang dapat mempertahankan pendapatnya Ketika berdiskusi dan beberapa peserta didik sudah mempunyai pendirian yang tetap jika ia yakin bahwa pendapatnya benar, peserta didik akan teguh dalam mempertahankan pendapatnya. Pada pertemuan pertama terlihat 20 peserta didik yang dapat mempertahankan pendapatnya, sedangkan pada pertemuan kedua turun menjadi 19 peserta didik. Sedangkan dalam penelitian Tindakan kelas pada siklus II terdapat peningkatan yaitu pada pertemuan pertama terdapat 19 peserta didik yang berani memberikan pendapat dan mempunyai pendirian terhadap pendapatnya. Pada pertemuan kedua di siklus II mengalami peningkatan menjadi 22 peserta didik yang mempunyai pendiriannya dalam mempertahankan pendapatnya.

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 hingga kegiatan evaluasi, beberapa peserta didik masih belum yakin dengan pemikiran pribadinya. Pada kegiatan evaluasi yang dilakukan, peserta didik masih saling melihat jawaban teman sebangku. Namun pada siklus I terdapat peningkatan pada pertemuan pertama dibandingkan dengan pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama terdapat 20 peserta didik yang terlihat tidak mudah terpengaruh dengan temannya, sedangkan pada pertemuan kedua naik menjadi 22 peserta didik. Sedangkan pada siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan dari pertemuan pertama yang awalnya 19 menjadi 22 peserta didik pada pertemuan kedua. Indikator senang mencari dan menemukan masalah dari soal-soal yang terkait dengan materi IPAS yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* dalam bentuk *paper mode* (QR-Code), peserta didik semakin bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Sehingga dengan sendirinya peserta didik menjadi senang dalam menemukan dan mencari soal-soal yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Pada pertemuan pertama terlihat 20 peserta didik yang terlihat senang mencari dan menemukan masalah dan soal terkait pembelajaran IPAS, sedangkan dalam pertemuan kedua naik menjadi 22 peserta didik. Berdasarkan pengamatan pada siklus II, peserta didik yang senang menemukan dan mencari soal-soal lain terkait materi yang disampaikan oleh guru tidak mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah tidak fokus dan merasa bosan. Namun, hal tersebut tetap dapat dikatakan bahwa peserta didik sudah mencapai indikator tersebut.

Dengan meningkatnya motivasi peserta didik juga dapat mempengaruhi hasil belajar pada mata Pelajaran IPAS. Pada setiap akhir pertemuan dan 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 dalam penggunaan media pembelajaran *quizizz* dalam bentuk *paper mode* (QR-Code) dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS peserta didik kelas IVA di SD Islam Al Madina Semarang. Pada tes evaluasi ini terjadi peningkatan pada setiap pertemuan di siklusnya. Pada siklus I terdapat 18 peserta didik yang tuntas dan meningkat menjadi 26 peserta didik pada siklus ke II. Dibawah ini adalah diagram perbandingan tes evaluasi peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IVA.



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

Berdasarkan gambar diagram 2. Diatas menunjukkan hasil tes evaluasi pada pelajaran IPAS dengan aplikasi *quizizz* dalam bentuk *paper mode* (QE-Code) pada siklus I 78,96 dan pada siklus II menjadi 81,71. Preentase ketuntasan belajar pada siklus I 64% dan pada siklus II menjadi 81,71. Preentase ketuntasan belajar pada siklus I 64% dan siklus II menjadi 93%.

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

	Siklus I	Siklus II
Skor Terendah	60	70
Skor Tertinggi	95	100
Rata-rata	78,96	81,71
	64%	93%
Ketuntasan	18 Peserta didik	26 Peserta didik

Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa adanya peningkatan dalam motivasi belajar IPAS peserta didik. Sesuai dengan pendapat Tiana dkk (2021: 950) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan Media pembelajaran game *quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata Pelajaran IPAS di materi pecahan siswa kelas III SD Kanisius Kintelan. Denga demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif baru bagi pihak sekolah manapun 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 penilaian menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran.

Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dari sklus I sebesar 79% dan siklus II sebesar 82% dan motivasi peserta didik dari 73% pada siklus II menjadi 79%.

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 IPAS peserta didik kelas IVA SD Islam Al Madina Semarang pada materi Gaya. Peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan Media Quizizz dalam bentuk Paper Mode (QR-Code) yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IVA SD Islam Al Madina Semarang. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata motivasi belajar peserta didik dengan kondisi awal sebesar 56% termasuk dalam kategori kurang. Pada siklus I meningkat menjadi 73% dalam kategori cukup, sedangkan pada siklus II

rata-rata motivasi belajar peserta didik menjadi 79% dalam kategori baik. Hal tersebut juga didukung dengan hasil evaluasi pada siklus I terdapat 18 peserta didik yang tuntas dan meningkat pada siklus II menjadi 26 peserta didik.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif baru bagi pihak sekolah maupun 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 di kelas, angket dan tes evaluasi terhadap pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *quizizz* dalam bentuk *paper mode (QR-Code)* dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* dalam bentuk *paper mode (QR-Code)* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Gaya di kelas IVA SD Islam Al Madina Semarang.

5. Referensi

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu, Kependidikan. 2(25).2.
- Churniawati, V. D. (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, C. A. (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).
- Hanifah, d. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditegah Pandemi Pada Siswa SMA. . *Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi*, 4 (2). 170.
- Rahman, R. d. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. . *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4 (3).
- Rubiati, N. d. (2019). Aplikasi Absensi Siswa Menggunakan QR-Code Dengan Bahasa Pemrograman Php di SMK IT Zunurain Aqila Zahra Di Pelintung. *Jurnal Informatika. Manajemen Dan Komputer*, 11 (1), 62-70.
- Sammel, A. J. (2014). Science As A Human Endeavour: Outlining Scientific Literacy And Rethinking Why We Teach Science. *Creative Education*, 849-857.
- Tiana Asna, d. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. . *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(6), 943- 952.
- Yanitsky. (2017). Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan IPA Kurikulum Merdeka Belajar" Diajukan sebagai Tugas Mata Kuliah Pendidikan IPA SD.