PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ* BERBANTUAN GAME *PAPER MODE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD INPRES 12/79 MATUJU KABUPATEN BONE

Abd. Hafid[1], Satriani[2], Sudirman[3], Risnarita Rahmiati[4]
[1,2,3,4]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar
[1]abd.hafid@unm.ac.id , [2]satriani@unm.ac.id, [3]dirman64@gmail.com,
[4]risnaaritaa@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to describe the use of Quizizz media assisted by Game Paper mode in improving the learning motivation of fourth-grade students at SD Inpres 12/79 Matuju, Bone Regency. This research employed a descriptive qualitative approach with Classroom Action Research (CAR) as the research design. The subjects of the study consisted of all 13 fourth-grade students and the classroom teacher. The research instruments included observation sheets and student learning motivation questionnaires. Data were collected through observation and questionnaires, while data analysis techniques involved data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the use of Quizizz assisted by Game Paper mode improved students' learning motivation. This was indicated by the increase in teacher activity from 72.22% in Cycle I, categorized as good, to 94.44% in Cycle II, categorized as very good. In addition, the average score of students' learning motivation increased from 1.6 in Cycle I, categorized as low, to 3.4 in Cycle II, categorized as high. It can be concluded that the use of Quizizz media assisted by Game Paper mode effectively improved the learning motivation of fourth-grade students at SD Inpres 12/79 Matuju, Bone Regency.

Keywords: Quizizz, Game Paper mode, learning motivation, classroom action research, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media *Quizizz* berbantuan Game *Paper mode* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Matuju Kabupaten Bone. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 13 orang serta guru kelas IV. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan angket motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan penyebaran angket, sedangkan teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* berbantuan Game *Paper mode* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan aktivitas guru dari 72,22% pada siklus I dengan kategori baik menjadi 94,44% pada siklus II dengan kategori sangat baik.

Selain itu, rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat dari 1,6 pada siklus I dengan kategori rendah menjadi 3,4 pada siklus II dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* berbantuan Game *Paper mode* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Matuju Kabupaten Bone.

Kata Kunci: *Quizizz*, *Game Paper mode*, motivasi belajar, penelitian tindakan kelas, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan siswa membaca, menulis, berbicara, dan menyimak, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan memahami informasi. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa belajar menyampaikan ide, pendapat, dan perasaannya dengan baik serta memahami berbagai informasi yang mereka terima. Kemampuan berbahasa yang baik sangat penting karena mendukung keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran lainnya.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan agar siswa mampu memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi melalui berbagai jenis teks. Siswa tidak hanya belajar memahami isi bacaan, tetapi juga dilatih untuk menulis, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat secara percaya diri. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang aktif, kreatif, dan komunikatif.

Keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya dipengaruhi oleh materi dan cara mengajar guru, tetapi juga oleh motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan yang membuat siswa semangat untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi biasanya lebih aktif mengikuti pelajaran, rajin mengerjakan tugas, dan berusaha memahami materi yang diberikan. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung kurang bersemangat dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena keterampilan berbahasa memerlukan latihan yang terus-menerus. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih tertarik untuk membaca, menulis, berdiskusi, dan mengembangkan kemampuan berbahasanya. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan motivasi belajar yang baik, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat tercapai secara optimal dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mendorong siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran, menyelesaikan tugas, dan mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan (Christidamayani and Kristanto 2020).

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan melalui wawancara pada tanggal 10–11 Juli 2025 di SD Inpres 12/79 Matuju Kabupaten Bone, diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Dari 13 siswa, hanya 2 siswa (15%) yang memiliki motivasi belajar tinggi, 5 siswa (38%) memiliki motivasi belajar sedang, dan 6 siswa (46%) memiliki motivasi belajar rendah. Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12–15 Juli 2025 menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa papan tulis, buku teks, dan lembar kerja sehingga pembelajaran cenderung monoton. Selain itu, siswa kurang memperhatikan tugas yang diberikan, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta menunjukkan gejala kejenuhan selama proses belajar berlangsung.

Kondisi tersebut belum sepenuhnya sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran yang inovatif, fleksibel, dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (2025) menjelaksan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka mendorong penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, termasuk pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Purba Lamsari 2019).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah *Quizizz* berbantuan *Game Paper mode*. *Quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang menyediakan berbagai fitur interaktif sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Menurut (Tarigan et al. 2024) *Quizizz* mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui tantangan, umpan balik langsung, dan sistem penilaian yang menarik. Selain itu, (Awal et al. 2025) menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar karena format permainan yang digunakan mampu menumbuhkan rasa antusias dan kompetitif secara positif pada diri siswa (Hanafi 2022).

Fitur Game *Paper mode* pada *Quizizz* memungkinkan pelaksanaan pembelajaran secara luring melalui penggunaan lembar kertas yang dilengkapi kode QR (Mustaffa, Najid, and Sawari 2023). Fitur ini menjadi alternatif yang efektif bagi sekolah yang memiliki keterbatasan akses internet. Menurut (Lesviza et al. 2024) *Quizizz* berbantuan Game *Paper mode* dapat menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, menantang, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

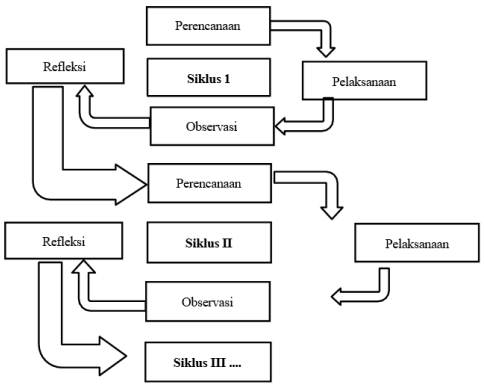
Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. (Amalia et al. 2024) menemukan bahwa media game edukasi *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian (Ningsih 2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan semangat belajar, motivasi belajar, serta aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian (Wijayanti, Hermanto, and Zainudin 2021) mengungkapkan bahwa *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya menggunakan *Quizizz* secara daring dan belum banyak mengkaji penggunaan fitur Game *Paper mode* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kebutuhan untuk mengkaji

penggunaan *Quizizz* berbantuan Game *Paper mode* sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan fitur Game *Paper mode* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar, khususnya di SD Inpres 12/79 Matuju Kabupaten Bone. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penggunaan media *Quizizz* berbantuan Game *Paper mode* serta mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa setelah penerapan media tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era Kurikulum Merdeka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian bertujuan mendeskripsikan penggunaan media *Quizizz* berbantuan Game *Paper mode* dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Matuju Kabupaten Bone. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 13 siswa kelas IV yang terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan serta guru kelas IV. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Alur penelitian mengacu pada model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan McTaggart

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan angket motivasi belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran serta angket untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah penerapan media *Quizizz* berbantuan Game

Paper mode. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif deskriptif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan indikator proses dan indikator hasil. Indikator proses tercapai apabila keterlaksanaan pembelajaran mencapai minimal 75% dengan kategori baik, sedangkan indikator hasil tercapai apabila rata-rata skor motivasi belajar siswa mencapai 2,6 kategori tinggi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Peningkatan Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media *Quizizz* Berbantuan Game *Paper mode*

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* berbantuan game *paper mode* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Matuju Kabupaten Bone. Peningkatan tersebut terlihat dari aktivitas guru dan aktivitas siswa pada setiap siklus.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama sebesar 58,33% (kategori sedang) dan meningkat menjadi 72,22% (kategori baik) pada pertemuan kedua. Pada siklus II, persentase aktivitas guru meningkat menjadi 88,88% pada pertemuan pertama dan 94,44% pada pertemuan kedua dengan kategori sangat baik.

Demikian pula aktivitas siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan pertama diperoleh persentase sebesar 51,85% (kategori sedang) dan meningkat menjadi 66,66% (kategori baik) pada pertemuan kedua. Selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 85,18% dan 92,59% dengan kategori sangat baik.

Tabel 1. Peningkatan Proses Pembelajaran

Aspek	Siklus I (P1)	Siklus I (P2)	Siklus II (P1)	Siklus II (P2)
Aktivitas Guru	58,33%	72,22%	88,88%	94,44%
Aktivitas Siswa	51,85	66,66%	85,18%	92,59%

Data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap pertemuan setelah penggunaan media *Quizizz* berbantuan game *paper mode*.

Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa

Motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan pada akhir setiap siklus. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus I diperoleh rata-rata skor motivasi belajar sebesar 1,6 dengan persentase keberhasilan 32,23% yang termasuk kategori rendah. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, rata-rata skor motivasi belajar meningkat menjadi 3,4 dengan persentase 69,08% dan berada pada kategori tinggi.

Tabel 2. Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa

Siklus	Rata-Rata Skor	Persentase	Kategori
I	1,6	32,23%	Rendah
II	3,4	69,08%	Tinggi



Gambar 2 Diagram Rekapulitasi Motivasi Belajar

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* berbantuan game *paper mode* mampu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Matuju Kabupaten Bone.

Pembahasan

Penggunaan Media *Quizizz* Berbantuan Game *Paper mode* Meningkatkan Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz berbantuan game paper mode mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus. Peningkatan tersebut terjadi karena media *Quizizz* berbantuan game *paper mode*

memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis, media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penggunaan unsur permainan (game) juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih fokus mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* berbantuan game *paper mode* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif serta menyenangkan.

Penggunaan Media *Quizizz* Berbantuan Game *Paper mode* Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia

Temuan penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari kategori rendah pada siklus I menjadi kategori tinggi pada siklus II. Peningkatan ini terjadi karena media *Quizizz* berbantuan game *paper mode* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional.

Adanya tantangan dalam menjawab soal, umpan balik langsung, suasana kompetitif yang sehat, serta pemberian penghargaan sederhana mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih bersemangat, lebih fokus, dan lebih antusias dalam belajar Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Awal et al. 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajarannya dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Selain itu, penelitian (Amalia et al. 2024) juga menunjukkan bahwa media *Quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* berbantuan game *paper mode* mampu meningkatkan proses pembelajaran dan motivasi

belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Matuju Kabupaten Bone. Temuan ini sekaligus menjawab rumusan masalah dan membuktikan bahwa tindakan yang diberikan berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz berbantuan game paper mode mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Matuju Kabupaten Bone. Penggunaan media tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz berbantuan game paper mode merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Putri and Sari 2024).

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan memanfaatkan media Quizizz berbantuan game paper mode sebagai alternatif media pembelajaran yang meningkatkan keterlibatan dapat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda sehingga diperoleh temuan yang lebih luas mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran teknologi dalam berbasis meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, Mega, Muhamad Virgi Pratama, Niken Ayu Pratiwi, and Ari Fujiarti. 2024. “Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 4(01):39–47. doi:10.57008/jjp.v4i01.689.

Awal, M. A. N., M. Shahra, A. Yusuf, N. Awaliyah, and ... 2025. “The Impact of Using Digital Media Quizizz in Mathematics Learning at Elementary Schools.” *Available at SSRN ….* https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=5253417%0Ahttps://papers.ssrn.com/sol3/Delivery.cfm?abstractid=5253417.

Christidamayani, Agatha Puri, and Yosep Dwi Kristanto. 2020. “The Effects of Problem Posing Learning Model on Students’ Learning Achievement and Motivation.” *Indonesian Journal*

on Learning and Advanced Education (IJOLAE) (2008):100–108. doi:10.23917/ijolae.v2i2.9981.

Hanafi, Hafizul Fahri. 2022. "Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-Based Learning Application on Undergraduates' Learning." 3(3):1–5.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Menteri Kebudayaan, Peraturan Pendidikan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pend. Kemendikdasmen.

Lesviza, Rizky, Sestiya Sestiya, Shaskia Maulida Putri, Vina Mustika, and Yudhistira Astuti. 2024. "Penerapan Aplikasi Quizziz Paper Mode Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri 105 Palembang." *Journal of Knowledge and Collaboration* 2(1):455–59. doi:10.59613/v8kwmg70.

Mustaffa, Azlina, Norazura Ezuana Mohd Najid, and Siti Salwa Md. Sawari. 2023. "Students' Perceptions and Attitude towards the Effectiveness of Prezi Uses in Learning Islamic Subject." http://arxiv.org/abs/1312.5481.

Ningsih, Erna Minarti. 2022. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Stad Berbantuan Media Lks Dan Quiziiz Serta Motivasi Pendahuluan." *Jurnal Pendidikan Taman Widya …* 3(9):177–200. http://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/57%0Ahttp://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/download/57/60.

Purba Lamsari, Sanga Leony. 2019. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12(1):29-39.

Putri, Vera, and Mawar Sari. 2024. "Pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD." *Journal of Education Research* 5(4):4269–76.

Tarigan, Agnes Despriana Br, Arrini Shabrina Anshor, Nurhafni Siregar, Irwan Veri, and Ayu Ratna P. Sirumahombar. 2024. "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Berbantuan Quizizz Paper Modepada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V UPT SDN 060827 Medan Amplas." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10(4).

Wijayanti, Rica, Didik Hermanto, and Zainudin Zainudin. 2021. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5(1):347–56. doi:10.31004/cendekia.v5i1.470.