



# Penggunaan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Paper Mode Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Pengumuman Dan Antusiasme Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora

Wahyu Utami

Universitas Negeri Semarang

Panca Dewi Purwati

Dosen Universitas Negeri Semarang

Yuli Ibawati

Guru Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg

Jl. Raya Beringin No.15, Wonosari, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50244

Korespondensi penulis: [wahyutamii15@students.unnes.ac.id](mailto:wahyutamii15@students.unnes.ac.id)

**Abstract.** *This research was motivated by class V students at SD Negeri 1 Gedebeg who seemed bored and not interested in implementing learning evaluations because evaluations were considered a burden and class teachers also felt that the learning evaluations given still seemed monotonous because usually the evaluations used were only written tests in the form of multiple choice questions and descriptions. This research aims to describe the use of quizizz paper mode-based evaluation tools in increasing the enthusiasm and learning outcomes of class V students at SD Negeri 1 Gedebeg, Blora Regency. This type of research is descriptive qualitative research with the research subjects being class V teachers and class V students with a total of 15 students. Data collection techniques in this research include tests, questionnaires, interviews, observation and documentation. The results of research using quizizz paper mode based evaluation tools can increase learning outcomes with learning success (class accuracy) of announcement text material using the quizizz paper mode platform by 82% and can increase student enthusiasm with indicators of response, attention, willingness, concentration and awareness to involve themselves in learning which on average has a very high level of enthusiasm.*

**Keywords:** *Quizizz Paper Mode, Learning Results, Enthusiasm.*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedebeg yang terkesan bosan dan tidak tertarik terhadap pelaksanaan evaluasi pembelajaran karena evaluasi dianggap sebagai sebuah beban dan guru kelas juga merasa evaluasi pembelajaran yang diberikan masih terkesan monoton karena biasanya evaluasi yang digunakan hanya berupa tes tertulis berupa soal-soal pilihan ganda dan uraian. penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode dalam meningkatkan antusiasme dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru kelas V dan peserta didik kelas V dengan jumlah 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode dapat meningkatkan hasil belajar dengan keberhasilan belajar (*class accuracy*) materi teks pengumuman dengan penggunaan platform quizizz paper mode sebesar 82% dan dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dengan indikator respon, perhatian, kemauan, konsentrasi, dan kesadaran untuk melibatkan diri dalam pembelajaran yang rata-rata memiliki tingkat antusiasme sangat tinggi.

**Kata kunci:** Quizizz Paper Mode, Hasil Belajar, Antusiasme.

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan upaya pengembangan manusia yang bertujuan untuk menciptakan peserta didik sebagai insan yang memiliki potensi unggul dalam menjalankan kodratnya sebagai manusia individual dan memiliki sikap sosial. Hal ini didasarkan pada sistem pendidikan di Indonesia yang diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional, yang berbunyi “Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab”. Pada pelaksanaan pembelajaran diperlukan kesiapan dari pendidik mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, penilaian atau evaluasi, hingga tindak lanjut. Secara umum, keberhasilan pembelajaran di sekolah dapat dilihat dari hasil evaluasi peserta didik.

Menurut Magdalena, I. (2023), evaluasi pembelajaran memiliki tujuan untuk mengukur sejauh mana efektifitas proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Istilah yang sering muncul dalam evaluasi pembelajaran adalah penilaian. Dalam hal ini, keduanya memiliki arti yang sama. Penilaian merupakan serangkaian kegiatan yang sistematis dan berkelanjutan untuk memperoleh informasi terkait proses dan hasil belajar peserta didik dengan kriteria tertentu. Sehingga dapat diartikan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu menuntaskan evaluasi pembelajaran yang baik pula. Menurut Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D (2020), evaluasi dalam suatu pembelajaran penting karena evaluasi diperlukan agar proses pembelajaran tersebut mengalami perkembangan. Evaluasi dapat diibaratkan sebagai jantung dari proses pembelajaran yang efektif, karena memberikan pemahaman mendalam tentang sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, sekaligus memberikan umpan balik yang berharga bagi pendidik untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian. Evaluasi pembelajaran tidak hanya memungkinkan penilaian terhadap pencapaian akademis peserta didik, tetapi juga mencakup aspek-aspek seperti pengembangan keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, dan sikap belajar peserta didik.

Namun dalam praktiknya, evaluasi pembelajaran masih belum dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Gedebeg, selama proses evaluasi pembelajaran peserta didik sering merasa bosan dan kurang antusias karena evaluasi dianggap sebagai sebuah beban. Guru juga merasa evaluasi atau penilaian pembelajaran yang dilakukannya masih terkesan monoton karena biasanya evaluasi yang digunakan hanya berupa tes tertulis berupa soal-soal pilihan ganda dan uraian. Antusiasme peserta didik merupakan salah satu faktor kunci dalam kesuksesan proses pembelajaran. Apabila peserta didik masih

merasa bosan dan tidak antusias dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, maka dapat berdampak buruk terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran atau rendahnya hasil belajar peserta didik. Terlebih lagi pada materi yang bersifat literasi seperti materi teks pengumuman pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Pada evaluasi materi tersebut, guru kelas menyatakan beberapa peserta didik tidak antusias dan hasil belajarnya kurang. Dengan kondisi tersebut, maka diperlukan inovasi terhadap evaluasi pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dan lebih antusias agar ketercapaian tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Hal ini juga selaras dengan pendapat Ekawati, K. (2022) yang menyatakan bahwa dalam meningkatkan kembali semangat peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran diperlukan inovasi yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik.

Salah satu inovasi yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah dengan pemanfaatan kemajuan teknologi. Menurut Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019) pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, kualitas proses belajar dan hasil belajar. Pemanfaatan teknologi meluas tidak hanya dalam proses kegiatan pembelajaran itu sendiri melainkan dapat digunakan juga dalam proses evaluasi pembelajaran, teknologi tidak hanya memungkinkan pendidik untuk mengumpulkan data dengan lebih cepat dan mudah, tetapi juga memberikan kemampuan untuk menganalisis data secara mendalam, mengidentifikasi pola-pola belajar peserta didik, dan merancang strategi pembelajaran yang lebih personal dan efektif. Selain itu, teknologi juga memungkinkan penggunaan berbagai metode evaluasi yang inovatif, seperti ujian online, pembelajaran berbasis game, dan alat-alat analisis data yang canggih.

Menurut Taufik Hidayat, N., & Mulyono, R. (2023), penggunaan media belajar dan teknologi yang pas dan sesuai dapat menjadi alternatif pilihan bagi pengajar untuk menciptakan antusias para peserta didik. Salah satu platform pembelajaran digital yang dinilai mampu untuk menunjang proses pembelajaran adalah Quizizz. Platform ini menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif yang menarik dan menantang bagi peserta didik. Dengan berbagai fitur yang disediakan, Quizizz memungkinkan pendidik untuk membuat kuis yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran mereka, serta memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik tentang hasil kuis yang mereka selesaikan. Menurut Hazimatunnabila, U., Restian, A., & Supradana, A. (2023), Penggunaan media Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Begitu juga dengan hasil penelitian Asria, L., dkk. (2021) yang menyatakan bahwa peningkatan antusiasme peserta didik dalam evaluasi

pembelajaran dapat menggunakan platform quizizz sekaligus untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini memilih platform quizizz yang diharapkan mampu menjadi solusi dari permasalahan rendahnya antusiasme dan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia materi teks pengumuman. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode sebagai upaya peningkatan hasil belajar materi teks pengumuman dan antusiasme peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Evaluasi Belajar Berbasis Quizizz Paper Mode**

Menurut Purba (dalam Asria, L., dkk. 2021) quizizz merupakan aplikasi berbasis game yang dapat melibatkan peserta didik sebagai multi pemain yang dimanfaatkan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang interaktif. Quizizz dengan fitur paper mode merupakan salah satu kuis interaktif dari quizizz yang dapat dimainkan secara offline dengan memanfaatkan QR Code sebagai lembar jawaban peserta didik yang dapat di scan oleh guru (Pamungkas, M. A., & Raharjo, T. J., 2024).

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perolehan nilai peserta didik yang berupa angka ataupun kriteria tertentu setelah mengikuti evaluasi pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dapat ditandai dengan tercapainya indikator keberhasilan dan terjadi peningkatan pembelajaran peserta didik. Indikator keberhasilan belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan empat kategori keberhasilan yang umum, yaitu 0-25% (tidak berhasil), 26-50% (cukup berhasil), 51-75% (berhasil), dan 76-100% (sangat berhasil) dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 70 dari 100.

### **Antusiasme Belajar**

Antusiasme belajar merupakan sikap positif yang mewakili kesenangan dan gairah semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang berasal dari spontanitas peserta didik atau dengan tindakan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Afdhal, M. (dalam Intaniasari, Y. & Utami, R. D., 2022) indikator antusiasme dalam belajar dinilai ada apabila terlihat peserta didik memberikan sebuah respon, perhatian, kemauan, konsentrasi, dan kesadaran untuk melibatkan diri dalam pembelajaran. Oleh karena itu, indikator yang menjadi

bahan penilaian antusiasme belajar sikap peserta didik yang melibatkan diri tanpa adanya suruhan dan paksaan dengan kriteria sebagai berikut.

- Peserta didik dinilai memiliki respon dalam pembelajaran, apabila aktif dan cepat dalam merespon guru ataupun peserta didik lain
- Peserta didik dinilai memiliki perhatian dalam pembelajaran, apabila memperhatikan semua tindakan guru dan peserta didik lain yang berkaitan dengan materi pembelajaran
- Peserta didik dinilai memiliki kemauan dalam pembelajaran, apabila selalu mau apabila diminta guru untuk latihan, berpendapat, dan bertanya
- Peserta didik dinilai memiliki konsentrasi belajar apabila selalui mendengarkan dan memahami penjelasan guru, serta tidak ramai sendiri
- Peserta didik dinilai memiliki kesadaran dalam pembelajaran apabila dapat melaksanakan tugasnya seperti mengerjakan PR atau mempelajari materi.

Penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang relevan oleh Asria, L., dkk. (2021) yang berjudul analisis antusiasme siswa dalam evaluasi belajar menggunakan platform quizizz dengan hasil penelitian Quizizz dapat menjadi alternatif guru dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar siswa guna meningkatkan antusiasme siswa dalam evaluasi belajar sebesar 62,38%, serta menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan dan menarik untuk diikuti siswa. Dan penelitian oleh Hidayat, M. L., & Sridiyatmiko, G. (2022) yang berjudul Mode Tim Dalam Media Quizizz Mampu Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN Tanjunganom dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz mode tim dapat meningkatkan motivasi belajar sebesar 52% dan keaktifan siswa sebesar 48%.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Intaniasari, Y & Utami, R. D. (2022) metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengeksplorasi pengetahuan secara luas terhadap objek dengan jangka waktu tertentu. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora dengan subjek penelitian guru kelas V dan peserta didik kelas V dengan jumlah 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dan instrumen yang digunakan adalah lembar wawancara, angket antusiasme peserta didik, dan soal evaluasi berbasis quizizz paper mode. Prosedur penelitian ini yaitu pra-penelitian dan penelitian. Dalam tahap pra-penelitian, yaitu melaksanakan wawancara dengan guru kelas V untuk memperoleh permasalahan, membuat modul ajar sebagai solusi

permasalahan, dan lembar angket antusiasme peserta didik. Pada tahap pelaksanaan penelitian, yaitu mengimplementasikan modul ajar terutama pada penerapan platform quizizz paper mode di evaluasi belajar dan menyebar angket antusiasme peserta didik setelah pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan keadaan pada saat penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Penggunaan Platform Quizizz Paper Mode**

Sebelum menerapkan penggunaan platform quizizz paper mode pada evaluasi pembelajaran, pembelajaran terlaksana sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah disusun dalam modul ajar. Dalam membelajarkan materi teks pengumuman diterapkan model project based learning (PjBL) dengan penugasan menulis pengumuman. Pada sintak pengenalan masalah, tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran teks pengumuman yang disampaikan melalui power point interaktif secara singkat sebagai pengantar untuk menulis teks pengumuman. Setelah menyimak penjelasan power point interaktif, peserta didik dapat mempelajari dan menganalisis isi teks pengumuman. Selama penayangan power point interaktif, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan tenang. Selain itu, juga ada pengimplementasian metode tanya jawab dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik apabila ada materi yang belum dipahami dan membantu guru dalam mengidentifikasi sejauh mana peserta didik telah memahami materi teks pengumuman. Di akhir sintak ini, peserta didik juga dibawa menuju ke masalah utama terkait teks pengumuman dan hubungannya dengan proyek yang akan dikerjakan. Sintak kedua adalah mendesain perencanaan proyek, proyek yang dikerjakan pada pembelajaran ini adalah menulis teks pengumuman. Peserta didik mengerjakan proyek secara berkelompok dengan menerima lembar kerja peserta didik dan pengarahan proyek. Sintak ketiga yaitu menyusun jadwal proyek yang mana terdapat kesepakatan tentang durasi penyelesaian proyek. Sintak keempat pelaksanaan dan monitoring proyek, disini peserta didik menulis teks pengumuman sesuai dengan ilustrasi yang didapatkan oleh kelompoknya dan terdapat pengawasan dari guru. Setelah proyek selesai dilanjutkan dengan sintak kelima yaitu menguji hasil, pada sintak ini peserta didik secara berkelompok mempresentasikan hasil dan memperoleh umpan balik. Dan sintak terakhir yaitu evaluasi dan refleksi pembelajaran dengan mengulas kembali materi dan proyek yang telah diselesaikan.

Setelah mengimplementasikan modul ajar, pembelajaran dilanjutkan dengan evaluasi pembelajaran dengan penggunaan platform quizizz paper mode. Quizizz dengan fitur paper

mode merupakan salah satu kuis interaktif dari quizizz yang dapat dimainkan secara offline dengan memanfaatkan QR Code sebagai lembar jawaban peserta didik yang dapat di scan oleh guru (Pamungkas, M. A., & Raharjo, T. J., 2024). Penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut.

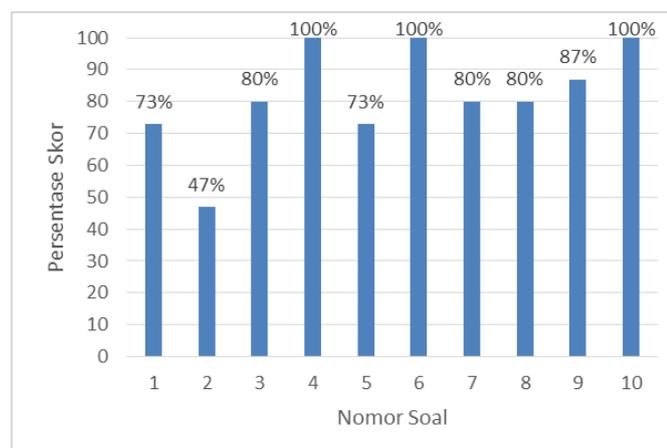
1. Guru menyiapkan 2 perangkat (laptop untuk menayangkan tampilan soal dan HP untuk men-scan QR Code peserta didik)
2. Guru membagikan QR Code dengan nomor kode dibagikan kepada peserta didik sesuai urutan presensi agar mempermudah proses pengurutan perolehan skor jawaban peserta didik
3. Guru mengaktifkan quiz paper mode dengan soal yang sudah dibuat sebelumnya dengan laptop
4. Sebelum memulai quiz, guru menjelaskan cara penggunaan QR Code yaitu dengan mencari posisi opsi pilihan ganda (a, b, c, d) dan apabila jawaban soal adalah opsi (a) maka peserta didik mengatur posisi kertas dengan opsi (a) di bagian atas, serta menunjukkan ke arah kamera HP guru
5. Guru memulai quiz paper mode dengan HP
6. Akan muncul pertanyaan berupa soal pilihan ganda
7. Peserta didik menjawab dengan memposisikan QR Code sesuai dengan opsi jawaban yang dipilih
8. Guru men-scan jawaban peserta didik dan mengecek jumlah scan yang masuk (pastikan jumlah scan sesuai dengan jumlah peserta didik dan terus scan apabila belum lengkap)
9. Setelah jumlah data scan QR Code peserta didik lengkap, guru mensubmit hasil scan dan akan muncul tampilan skor sementara yang diperoleh peserta didik (guru menjelaskan bahwa skor yang paling atas adalah peringkat 1 agar peserta didik memiliki antusias untuk berkompetisi dengan teman)
10. Guru melanjutkan ke soal-soal berikutnya hingga selesai dan terdapat hasil akhir perolehan skor peserta didik beserta urutan peringkat skor terbanyak.



**Gambar 1.** Penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode

### **Hasil Belajar Peserta Didik**

Penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode bertujuan untuk memberikan evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks pengumuman. Output dari penggunaan alat evaluasi ini adalah skor penilaian atau hasil belajar peserta didik materi teks pengumuman yang didasarkan pada capaian pembelajaran elemen menyimak: Peserta didik mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasi ciri objek dan urutan proses kejadian dan nilai-nilai dari berbagai jenis teks informatif dan fiksi yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar) dan audio. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai meliputi, 1) Peserta didik dapat mempelajari materi teks pengumuman (C1), 2) Peserta didik dapat menganalisis isi dari teks pengumuman (C5), dan 3) Peserta didik dapat menyimpulkan informasi dari teks pengumuman (C5). Pada soal evaluasi tersebut, terdapat 10 butir soal pilihan ganda dengan hasil penilaian melalui platform quizizz paper mode dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.



**Tabel 1.** Hasil Penilaian Melalui Platform Quizizz Paper Mode

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui pada butir soal pertama dan kelima keberhasilan peserta didik menjawab soal dengan benar mencapai 73% dengan rincian sejumlah 11 peserta didik menjawab benar dan 4 peserta didik menjawab salah. Pada butir soal kedua keberhasilan peserta didik menjawab soal dengan benar mencapai 47% dengan rincian sejumlah 7 peserta didik menjawab benar dan 8 peserta didik menjawab salah. Pada butir soal ketiga, ketujuh, dan kedelapan keberhasilan peserta didik menjawab soal dengan benar mencapai 80% dengan rincian sejumlah 12 peserta didik menjawab benar dan 3 peserta didik menjawab salah. Pada butir soal keempat, keenam, dan kesepuluh keberhasilan peserta didik menjawab soal dengan benar mencapai 100% dengan rincian seluruh peserta didik menjawab dengan benar. Dan pada butir soal ke-sembilan keberhasilan peserta didik menjawab soal dengan benar mencapai 87% dengan rincian sejumlah 13 peserta didik menjawab benar dan 2 peserta didik menjawab salah. Secara keseluruhan, perolehan hasil belajar peserta didik dan indikator keberhasilan belajar yang digunakan pada proses evaluasi dengan materi teks pengumuman dapat dilihat pada tabel berikut.

Name	Value
Game Started On	Fri 15 Mar 2024,08:18 AM
Game Type	Report
Participants	15
Total Attempts	15
Class Accuracy	82%
Game Ends On	Fri 15 Mar 2024,08:35 AM



**Tabel 2.** Output Hasil Belajar Quizizz Paper Mode

Indikator Keberhasilan (%)	Kategori
76-100	Sangat berhasil
51-75	Berhasil
26-50	Cukup berhasil
0-25	Tidak berhasil

**Tabel 3.** Indikator Keberhasilan Belajar Peserta Didik

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa keberhasilan belajar (*class accuracy*) materi teks pengumuman dengan penggunaan platform quizizz paper mode sebesar 82% atau rata-rata perolehan nilai sebesar 82. Apabila dikonversi ke dalam indikator keberhasilan belajar peserta didik, maka hasil belajar peserta didik materi teks pengumuman dengan penggunaan platform quizizz paper mode termasuk ke dalam kategori berhasil. Pada pembelajaran bahasa Indonesia sebelumnya, berdasarkan data daftar nilai wali kelas V perolehan rata-rata nilai bahasa Indonesia adalah sebesar 80. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa dalam evaluasi belajar dengan penggunaan platform quizizz paper mode dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hal ini relevan dengan hasil penelitian Citra, C. A., & Rosy, B. (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil belajar siswa atau posttest untuk ranah kognitif di kelas kontrol sebesar 80,7 dan kelas eksperimen sebesar 85,3. Begitu juga dengan penelitian oleh Pamungkas, M. A., & Raharjo, T. J. (2024) dengan hasil penelitian adanya pengaruh media Quizizz Paper Mode terhadap Penilaian Formatif dan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan hasil uji manova dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ .

### **Antusiasme Peserta Didik**

Antusiasme belajar merupakan sikap positif yang mewakili kesenangan dan gairah semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang berasal dari spontanitas peserta didik atau dengan tindakan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Afdhal, M. (dalam Intaniasari, Y. & Utami, R. D., 2022) antusiasme dalam belajar dinilai ada apabila terlihat peserta didik memberikan sebuah respon, perhatian, kemauan, konsentrasi, dan kesadaran untuk melibatkan diri dalam pembelajaran. Oleh karena itu, indikator yang menjadi bahan penilaian antusiasme belajar sikap peserta didik yang melibatkan diri tanpa adanya suruhan dan paksaan dengan kriteria sebagai berikut.

1. Peserta didik dinilai memiliki respon dalam pembelajaran, apabila aktif dan cepat dalam merespon guru maupun peserta didik lain
2. Peserta didik dinilai memiliki perhatian dalam pembelajaran, apabila memperhatikan semua tindakan guru dan peserta didik lain yang berkaitan dengan materi pembelajaran
3. Peserta didik dinilai memiliki kemauan dalam pembelajaran, apabila selalu mau apabila diminta guru untuk latihan, berpendapat, dan bertanya
4. Peserta didik dinilai memiliki konsentrasi belajar apabila selalu mendengarkan dan memahami penjelasan guru, serta tidak ramai sendiri
5. Peserta didik dinilai memiliki kesadaran dalam pembelajaran apabila dapat melaksanakan tugasnya seperti mengerjakan PR atau mempelajari materi.



**Gambar 2.** Pengerjaan angket antusiasme

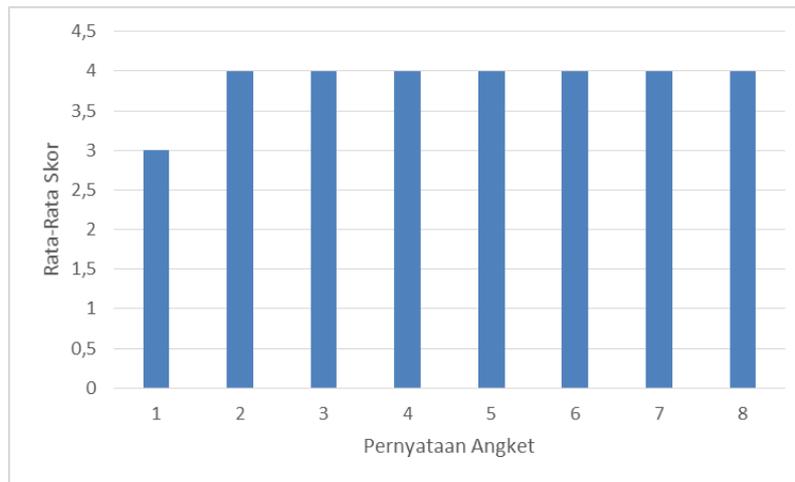
Antusiasme peserta didik pada penelitian ini diukur dengan angket yang dikerjakan oleh peserta didik setelah evaluasi pembelajaran. Indikator antusiasme peserta didik yang diukur dalam angket diantaranya yaitu respon peserta didik terhadap penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode, perhatian peserta didik terhadap alat evaluasi berbasis quizizz paper mode, kemauan peserta didik terhadap alat evaluasi berbasis quizizz paper mode, konsentrasi peserta didik terhadap alat evaluasi berbasis quizizz paper mode, dan kesadaran peserta didik untuk melibatkan diri dalam penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode yang akan diuraikan dengan pedoman pengukuran sebagai berikut.

<b>RATA-RATA SKOR</b>	<b>KATEGORI</b>
4	Sangat berhasil
3	Berhasil
2	Cukup berhasil
1	Tidak berhasil

**Tabel 4.** Pedoman Jawaban Angket Kategori Antusiasme Peserta Didik

Pada penelitian ini, angket antusiasme yang digunakan berbentuk pernyataan persetujuan dengan keterangan masing-masing skor meliputi, skor 4 (sangat setuju dengan pernyataan), skor 3 (setuju dengan pernyataan), skor 2 (tidak setuju dengan pernyataan), dan skor 1 (sangat tidak setuju dengan pernyataan). Setelah pengisian angket oleh peserta didik, hasil perolehan angket setiap indikator akan dihitung rata-rata skor yang diperoleh dalam satu kelas dan dianalisis untuk dikategorikan ke dalam tingkatan antusiasme yang meliputi, antusiasme sangat tinggi (dengan kategori sangat berhasil), antusiasme tinggi (dengan kategori berhasil), antusiasme sedang (dengan kategori cukup berhasil), dan antusiasme rendah (dengan kategori tidak berhasil). Dengan adanya pedoman pengukuran tingkat antusiasme peserta didik tersebut, akan memudahkan untuk analisis data antusiasme dan pengklasifikasian tingkat kategori antusiasme yang diperoleh pada setiap indikator pernyataan. Hasil perolehan tingkat

antusiasme peserta didik setelah penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode dapat dilihat pada tabel berikut.



**Tabel 5.** Tingkat Antusiasme Peserta Didik

Indikator antusiasme peserta didik yang pertama adalah respon peserta didik terhadap penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode. Pada indikator ini memuat tanggapan atau reaksi peserta didik, suasana kelas menunjukkan reaksi peserta didik yang terlihat senang dan memiliki semangat yang tinggi saat evaluasi pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga terkesan puas dan memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap evaluasi pembelajaran dengan penggunaan platform quizizz paper mode karena sebelumnya belum pernah diterapkan di kelas. Pernyataan angket yang mewakili indikator ini adalah pernyataan kedua dan ketiga. Pada pernyataan kedua (saya tertarik mengikuti belajar teks pengumuman dengan penilaian quizizz paper mode) dan pada pernyataan ketiga (saya senang mengikuti belajar teks pengumuman dengan penilaian quizizz paper mode), dapat dilihat bahwa hasil skor rata-rata satu kelas pada pernyataan kedua dan ketiga adalah sebesar 4 yang mana termasuk ke dalam kategori sangat berhasil dengan tingkat antusiasme sangat tinggi.

Indikator antusiasme peserta didik yang kedua adalah perhatian peserta didik terhadap alat evaluasi berbasis quizizz paper mode. Pada indikator ini memuat tentang bagaimana sikap perhatian peserta didik saat evaluasi pembelajaran, hasil pengamatan terhadap peserta didik terlihat selalu memperhatikan penjelasan guru dan memperhatikan tiap-tiap butir soal. Pernyataan angket yang mewakili indikator ini adalah pernyataan keempat (saya mengikuti arahan guru dalam pelaksanaan penilaian dengan quizizz paper mode), dapat dilihat bahwa hasil skor rata-rata satu kelas pada pernyataan keempat adalah sebesar 4 yang mana termasuk ke dalam kategori sangat berhasil dengan tingkat antusiasme sangat tinggi.

Indikator antusiasme peserta didik yang ketiga adalah kemauan peserta didik terhadap alat evaluasi berbasis quizizz paper mode. Pada indikator ini memuat tentang bagaimana sikap kemauan peserta didik saat evaluasi pembelajaran, hasil pengamatan terhadap peserta didik terlihat bahwa peserta didik mau untuk memahami tiap-tiap butir soal tanpa paksaan. Secara sadar, peserta didik juga melaksanakan tanggungjawabnya untuk mau mengikuti rangkaian evaluasi pembelajaran dengan tertib, bahkan keseriusan peserta didik dalam berkompetisi terlihat karena pada papan peringkat selalu muncul perolehan nilai setiap kode sehingga peserta didik termotivasi untuk bersaing. Pernyataan angket yang mewakili indikator ini adalah pernyataan kelima (saya dapat mengerjakan soal penilaian dengan quizizz paper mode) dan pada pernyataan ketujuh (saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal soal penilaian dengan quizizz paper mode), dapat dilihat bahwa hasil skor rata-rata satu kelas pada pernyataan keempat dan ketujuh adalah sebesar 4 yang mana termasuk ke dalam kategori sangat berhasil dengan tingkat antusiasme sangat tinggi.

Indikator antusiasme peserta didik yang keempat adalah konsentrasi peserta didik terhadap alat evaluasi berbasis quizizz paper mode. Pada indikator ini memuat tentang bagaimana peserta didik dapat konsentrasi saat evaluasi pembelajaran, hasil pengamatan terhadap peserta didik terlihat bahwa peserta didik fokus untuk memperhatikan tiap-tiap butir soal dan tidak ada tindakan saling mengganggu antar teman. Pernyataan angket yang mewakili indikator ini adalah pernyataan keenam (saya dapat berkonsentrasi dalam mengerjakan soal penilaian dengan quizizz paper mode), dapat dilihat bahwa hasil skor rata-rata satu kelas pada pernyataan ketujuh sebesar 4 yang mana termasuk ke dalam kategori sangat berhasil dengan tingkat antusiasme sangat tinggi.

Indikator antusiasme peserta didik yang kelima adalah kesadaran peserta didik untuk melibatkan diri dalam penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode. Pada indikator ini memuat tentang bagaimana peserta didik mau melibatkan dirinya dalam mengerjakan soal, pada saat sebelum dan selama pengerjaan terlihat peserta didik menunjukkan ekspresi yang berbeda yaitu terlihat lebih ceria. Pernyataan angket yang mewakili indikator ini adalah pernyataan kesatu (sebelum mengerjakan soal penilaian dengan quizizz paper mode, saya merasakan pembelajaran yang seru) dan pada pernyataan kedelapan (setelah mengerjakan soal penilaian dengan quizizz paper mode, saya merasakan pembelajaran yang seru), dapat dilihat bahwa hasil skor rata-rata satu kelas pada pernyataan kesatu sebesar 3 yang mana termasuk ke dalam kategori berhasil dengan tingkat antusiasme tinggi dan hasil skor rata-rata satu kelas pada pernyataan kedelapan sebesar 4 yang mana termasuk ke dalam kategori sangat berhasil dengan tingkat antusiasme sangat tinggi. Pada indikator ini, terdapat perbedaan pembelajaran

yang lebih seru antara pembelajaran sebelum dan sesudah mengerjakan soal penilaian dengan quizizz paper mode,

Berdasarkan hasil analisis data angket antusiasme, dapat disimpulkan bahwa selama evaluasi pembelajaran dengan penggunaan platform quizizz paper mode, peserta didik memiliki tingkat antusiasme yang sangat tinggi yang dibuktikan dengan rata-rata setiap indikator yang termasuk ke dalam kategori berhasil. Sedangkan peningkatan antusiasme peserta didik dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata skor antara sebelum dan sesudah mengerjakan soal penilaian dengan quizizz paper mode yang dinilai evaluasi menjadi lebih seru. Hal ini relevan dengan penelitian oleh Asria, L., dkk. (2021) dengan hasil penelitian bahwa Quizizz dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam evaluasi belajar sebesar 62,38%, serta menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan dan menarik untuk diikuti siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode di kelas V SD Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora terbukti dapat meningkatkan hasil belajar materi teks pengumuman dengan penggunaan platform quizizz paper mode dengan keberhasilan belajar (*class accuracy*) sebesar 82% atau rata-rata perolehan nilai sebesar 82. Penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode juga dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dengan indikator respon, perhatian, kemauan, konsentrasi, dan kesadaran untuk melibatkan diri dalam pembelajaran yang rata-rata memiliki tingkat antusiasme sangat tinggi. Evaluasi pembelajaran juga lebih seru yang dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata skor peserta didik dari sebelum dan sesudah mengerjakan soal penilaian dengan quizizz paper mode.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran bagi guru yang ingin menerapkan evaluasi dengan quizizz paper mode persiapkan proyektor dan jaringan internet yang memadai, serta sesuaikan kesukaran soal evaluasi dengan waktu pengerjaan. Sedangkan kepada pneliti selanjutnya apabila ingin meneliti dengan topik sejenis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan refefrensi.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih peneliti tujukan kepada Ibu Dr. Panca Dewi Purwati, M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah penulisan karya ilmiah di PGSD Universitas Negeri Semarang; Ibu Yuli Irawati, S.Pd. selaku guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg yang telah bersedia memberikan kesempatan dan membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian;

serta untuk seluruh peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg atas partisipasinya dalam menyukseskan penelitian ini.

## DAFTAR REFERENSI

- Afdhal, M. (2015). Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*, 193–200.
- Afria, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). Peranan Penting Evaluasi Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 1–9. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/22>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Ekawati, K. (2022). Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pai Di Kelas 5 Sdn Ngringin Moyudan Sleman.
- Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462>
- Hazimatunnabila, U., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Prosedur Melalui Aplikasi Quizizz Di Kelas 4 Dalam Merdeka Belajar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 114–124. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i2.234>
- Hidayat, M. L., & Sridiyatmiko, G. (2022). Mode Tim Dalam Media Quizizz Mampu Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN Tanjunganom. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 110–118. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.364>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Indrayani, N. N. S. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 18 Sesetan Dengan Media Quizizz. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,

1(2), 21–30.

- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1).  
<https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Lestari, D. (2022). Pemanfaatan Quizizz Untuk Ptm Pada Mata Pelajaran Matematika. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(1), 48–57.  
<https://doi.org/10.51878/teacher.v2i1.1111>
- Lius Ade Boy Nazara. (2023). Upaya Guru PAK Meningkatkan Antusias Peserta Didik Sekolah Dasar (Sd) Dalam Mengerjakan Tugas Dengan Menggunakan Model Project. *Jutipa: Jurnal Teologi Injili Dan Pendidikan Agama, Vol.1, No.(3)*, 3.
- Magdalena, I. (2023). Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Mahartati, I. G. (2017). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik dengan Mengoptimalkan Penerapan Model Discovery Learning di SD Negeri 3 Cakranegara I. *Jurnal Kependidikan, LPPM IKIP Mataram*, 16(3), 245–250.
- Pamungkas, M. A., Studi, P., Dasar, P., & Semarang, U. N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar*. 4, 12449–12460.
- Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855–4861.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960>
- Taufik Hidayat, N., & Mulyono, R. (2023). Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Antusias Siswa Sekolah Dasar. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(2), 650–658.  
[http://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal\\_Risalah/article/view/507](http://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah/article/view/507)
- Usman, Z., Bala, Y., Pakudu, R., & Auna, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04(Januari), 56–83.
- Wahab Syakhrani, A., Tinggi Agama Islam Rakha Prodi Pendidikan Agama Islam, S., Selatan, K., Sekolah Tinggi Agama Islam Rakha Prodi Pendidikan Agama Islam, N., Rahmad Sahri Ramadan Sekolah Tinggi Agama Islam Rakha Prodi Pendidikan Agama Islam, I., & Rahmadani Sekolah Tinggi Agama Islam Rakha Prodi Pendidikan Agama Islam, I. (2022). Sistem Pendidikan Di Negara Indonesia. *Adiba: Journal of Education*, 2(3), 386–398.