



Pemanfaatan Quizziz Mode Kertas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 6 SDN 44 Mataram

Diana Sukandi^{1*}, A.A Sukarso², Mohamad Junaidi Wirawan³

^{1,2,3}Universitas Mataram, Pendidikan Profesi Guru, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.777>

Article Info

Received: 23 January 2025

Revised: 06 April 2025

Accepted: 20 April 2025

Correspondence:

Phone: +62 859-4281-8890

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika di SDN 44 Mataram Kelas 6 yang berjumlah 17 orang melalui penerapan Quizziz mode kertas. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada pra-siklus, hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata ketuntasan sebesar 60%, yang mengindikasikan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Intervensi pertama dilakukan pada siklus I dengan mengintegrasikan Quizziz mode kertas sebagai media pembelajaran. Hasil menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan hingga mencapai 76%. Pada siklus II, setelah dilakukan beberapa perbaikan dalam penerapan media pembelajaran, hasil belajar siswa meningkat lebih signifikan, mencapai persentase ketuntasan sebesar 90%. Hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa Quizziz mode kertas mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini tidak hanya memfasilitasi siswa dalam memahami konsep-konsep Matematika secara lebih baik, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, siswa diajak untuk berpartisipasi secara individu maupun kelompok, yang secara tidak langsung meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama mereka. Selain itu, pendekatan ini memberikan fleksibilitas kepada guru dalam menyampaikan materi, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Keberhasilan ini tidak lepas dari beberapa faktor pendukung. Pertama, Quizziz mode kertas dirancang untuk menyediakan soal-soal yang variatif dan menantang, yang membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik. Kedua, suasana kompetitif yang sehat tercipta melalui pemberian skor dan evaluasi hasil kerja siswa secara transparan, yang memotivasi mereka untuk berusaha lebih baik. Ketiga, metode ini mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif.

Keyword: Quizziz Mode Kertas, Matematika, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas,

Citation: Sukandi, D., Sukarso, A., A., & Wirawan, J., M. (2025). Pemanfaatan Quizziz Mode Kertas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 6 SDN 44 Mataram. *Journal Pendidikan dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 911-915. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.777>

Pendahuluan

Dalam era modern yang didominasi oleh perkembangan teknologi dan informasi, pendidikan menjadi salah satu bidang yang mengalami transformasi signifikan. Proses pembelajaran di sekolah

saat ini dituntut untuk lebih responsif terhadap perubahan, tidak hanya dalam hal metode, tetapi juga pendekatan yang digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. Meskipun berbagai upaya telah dilakukan untuk

Email: dianasukandi042@gmail.com

meningkatkan kualitas pendidikan, sistem pendidikan di Indonesia masih menghadapi tantangan besar. Menurut Nurhasanah, Aisah, dan Yusnarti (2024), pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis siswa agar siap menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks. Meskipun demikian, sistem pendidikan di Indonesia masih menghadapi tantangan signifikan, seperti akses yang belum merata terhadap pendidikan berkualitas dan kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran. Elemen utama dan yang berpengaruh besar di dunia Pendidikan adalah seorang pendidik atau sering dikenal dengan seorang guru.

Guru memiliki peran penting dalam memastikan siswa mendapatkan pembelajaran yang relevan dan bermakna. Sebagaimana diungkapkan oleh Ahmad et al. (2024), guru abad ke-21 harus mampu mengintegrasikan berbagai pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk memenuhi kebutuhan siswa di era modern. Pendekatan ini mencakup penerapan metode interaktif yang mengedepankan kolaborasi, keterlibatan aktif, dan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Guru juga diharapkan untuk memahami kebutuhan siswa berdasarkan karakteristik mereka, termasuk gaya belajar dan tingkat pemahaman. Menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan siswa akan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan efektif.

Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya ditandai oleh keberhasilan siswa dalam memahami materi, tetapi juga oleh bagaimana mereka dapat terlibat aktif dalam proses belajar. Junaedi (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif melibatkan interaksi yang dinamis antara guru, siswa, dan materi pembelajaran. Dalam hal ini, pendekatan interaktif yang melibatkan diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah menjadi sangat relevan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Dalam konteks Matematika, yang sering kali membutuhkan representasi visual untuk mempermudah pemahaman, pendekatan ini menjadi sangat penting. Anggraini (2021) mengungkapkan bahwa kesulitan siswa dalam belajar Matematika tidak hanya disebabkan oleh kerumitan materi, tetapi juga oleh kurangnya variasi dalam metode pengajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengadopsi pendekatan yang kreatif dan inovatif agar pembelajaran Matematika menjadi lebih menarik. Vebrianto et al. (2021) menjelaskan bahwa pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui kegiatan eksplorasi dan kolaborasi. Konteks

pendidikan dasar, penerapan pembelajaran berbasis pemecahan masalah membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menganalisis informasi. Oleh karena itu, metode ini menjadi salah satu strategi yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran seperti Matematika.

Media pembelajaran berbasis teknologi telah terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Zahwa dan Syafi'i (2022) menyoroti bahwa pengembangan media berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penyampaian materi yang lebih menarik, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu inovasi yang relevan dalam hal ini adalah aplikasi Quizziz. Fitur yang memungkinkan integrasi antara evaluasi manual dan digital, aplikasi ini memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengombinasikan pendekatan tradisional dan modern dalam pembelajaran. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran Matematika, di mana siswa memerlukan metode yang bervariasi untuk memahami konsep-konsep abstrak.

Quizziz dengan mode kertas menawarkan keunikan tersendiri dalam proses pembelajaran. Dengan memadukan fitur teknologi dan evaluasi manual, siswa dapat menikmati pembelajaran yang interaktif sekaligus mempertahankan keterlibatan mereka melalui aktivitas berbasis kertas. Muhson (2010) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, terutama jika media tersebut dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang spesifik. Mode ini juga relevan dalam pembelajaran Matematika, yang memerlukan penguatan konsep melalui latihan dan evaluasi yang bervariasi. Belva Saskia Permana et al. (2024) menambahkan bahwa teknologi pendidikan tidak hanya memberikan alternatif inovatif, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang inklusif dan fleksibel, sehingga siswa dengan berbagai karakteristik dapat berpartisipasi aktif.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar Matematika siswa kelas 6 di SDN 44 Mataram melalui penggunaan aplikasi Quizziz dalam mode kertas. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang melibatkan beberapa tahapan siklus guna mengevaluasi keberhasilan pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Harapannya, penelitian ini mampu menghasilkan strategi belajar yang lebih kreatif, menarik, dan menyenangkan, sehingga tidak hanya meningkatkan capaian akademik siswa, tetapi juga

menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan berkesan bagi mereka.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas 6 SDN 44 Mataram melalui penerapan aplikasi Quizziz mode kertas. PTK dipilih karena pendekatan ini memberikan peluang bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap melalui siklus-siklus yang terstruktur dan sistematis. Sebagaimana diungkapkan oleh Tanjung et al. (2024), PTK adalah suatu pendekatan penelitian yang dirancang untuk memecahkan permasalahan nyata yang dihadapi di kelas, dengan tujuan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui serangkaian siklus yang melibatkan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan selama empat minggu dengan melibatkan siswa kelas 6 SDN 44 Mataram yang berjumlah 17 orang sebagai subjek penelitian.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun instrumen penelitian, seperti lembar observasi, serta soal evaluasi hasil belajar yang sesuai dengan materi Matematika. Selain itu, kuis berbasis Quizziz mode kertas juga dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengintegrasikan Quizziz mode kertas ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, siswa terlibat secara aktif dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan melalui media Quizziz mode kertas. Media ini dirancang untuk memberikan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, pembelajaran ini dirancang untuk melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara mandiri dan berkelompok.

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Peneliti mencatat aktivitas siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Beberapa indikator yang diamati meliputi keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Data observasi ini digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran serta menilai tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap refleksi dilakukan setelah siklus pertama dan kedua selesai. Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil observasi dan data evaluasi hasil belajar siswa

untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan dalam penerapan Quizziz mode kertas. Analisis ini bertujuan untuk menentukan langkah perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pada akhir penelitian, ditemukan bahwa penerapan Quizziz mode kertas mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Rata-rata nilai ketuntasan siswa meningkat dari 60% pada pra-siklus menjadi 76% pada siklus I dan mencapai 90% pada siklus II.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan selama empat minggu dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas 6 di SDN 44 Mataram melalui penerapan aplikasi Quizziz mode kertas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II, yang masing-masing dirancang untuk memantau perkembangan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Tabel Data hasil belajar

Tahap	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas (%)	Rata-Rata Nilai
Pra-Siklus	17	60%	70
Siklus I	17	76%	80
Siklus II	17	90%	90

Dari tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai dan persentase ketuntasan siswa meningkat secara konsisten dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, sebagian besar siswa belum memenuhi KKM dengan rata-rata nilai hanya 70 dan tingkat ketuntasan 60%. Namun, setelah dilakukan intervensi pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan rata-rata nilai menjadi 80 dan ketuntasan mencapai 76%. Peningkatan ini semakin optimal pada siklus II, dengan rata-rata nilai siswa meningkat hingga 90 dan ketuntasan mencapai 90%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan ketercapaian hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar ini juga dapat divisualisasikan dalam bentuk grafik berikut:

Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa



Peningkatan hasil belajar ini dapat didistribusikan pada beberapa faktor utama. Pertama, media Quizziz mode kertas mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Kedua, media ini memungkinkan siswa untuk berlatih soal secara mandiri maupun dalam kelompok, yang mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah. Ketiga, pemberian umpan balik langsung dari hasil evaluasi membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman terhadap materi.

Pendapat dari penelitian sebelumnya mendukung temuan ini. Abadi, Afrizal, dan Wahyuni (2023) dalam penelitian mereka tentang penggunaan Quizziz Paper Mode di SD Negeri Lemahireng 05 menemukan bahwa aplikasi ini sangat praktis untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Mereka mencatat bahwa Quizziz Paper Mode membantu siswa lebih fokus saat menjawab soal, karena siswa merasa tertantang dengan cara evaluasi yang variatif.

Selain itu, Nurfadhillah et al. (2021) juga melaporkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizziz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Dalam penelitian mereka di SDN Karang Tengah 06, ditemukan bahwa penggunaan Quizziz membantu siswa lebih memahami materi dengan pendekatan interaktif. Hal ini mendukung hasil penelitian ini, di mana penggunaan Quizziz mode kertas berhasil membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa penerapan Quizziz mode kertas memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Matematika

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi Quizziz mode kertas berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mata pelajaran Matematika. Selama empat minggu penelitian, terlihat adanya kemajuan signifikan dalam capaian belajar siswa. Pada tahap awal, rata-rata nilai siswa berada di bawah standar yang ditetapkan. Intervensi dengan Quizziz mode kertas pada tahapan berikutnya menghasilkan peningkatan yang konsisten, baik dalam hal nilai rata-rata maupun persentase siswa yang mencapai ketuntasan.

Media ini berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik

perhatian siswa. Metode ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang interaktif, tetapi juga memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Melalui proses ini, siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta menyelesaikan tugas-tugas dengan lebih percaya diri. Disisi lain, pemberian umpan balik secara langsung memungkinkan siswa memahami area yang perlu diperbaiki, sehingga mereka mampu meningkatkan penguasaan materi. Dukungan ini menjadikan Quizziz mode kertas sebagai media yang efektif untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan studi lain yang membuktikan bahwa teknologi pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Oleh karena itu, Quizziz mode kertas dapat diadopsi sebagai salah satu strategi inovatif dalam pengajaran Matematika di tingkat sekolah dasar. Media ini berpotensi mendukung peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan dengan memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa. Dengan hasil yang diperoleh, guru diharapkan dapat memanfaatkan media serupa untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hal ini diharapkan dapat menjadi langkah awal menuju peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

- Abadi, I., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (2023). *Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05*. Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(10).
- Ahmad, Margayanti, D., Maslahah, F. N., Manazila, S. I., Puspitawedana, D., Yuliyantika, S., & Luthfi, S. (2024). *Transformasi Pembelajaran Matematika: Panduan untuk Guru Abad 21*. AMU Press, 1(1), 1-132.
- Anggraini, Y. (2021). *Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(4), 2415-2422.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). *Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi*. Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora, 4(1), 19-28.
- Ernawati, D. (2017). *Peran Guru Kelas Dalam Menangani Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa*. Universitas PGRI Yogyakarta. Yogyakarta.
- Fakhrurrazi, F. (2018). *Hakikat Pembelajaran Yang Efektif*. At-Tafkir, 11(1), 85-99.

<https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/at/article/view/529>

- Fendrik, M., Putri, D. F., Pebriana, P. H., Sidik, G. S., & Ramadhani, D. (2022). *The Analisis Kecenderungan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 793–809.
- Junaedi, I. (2019). *Proses Pembelajaran yang Efektif*. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Kurniawan, R. (2017). *Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik*. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), 491–506.
- Nasution, M. (2020). *Teori dan Praktik Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nisa, Y. K., Riswari, L. A., & Setiadi, G. (2023). *Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2). <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/5486>
- Nurhasanah, E., Aisah, S., & Yusnarti, M. (2024). *Peran Guru Sekolah Dasar dalam Pembentukan Karakter Siswa*. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 21–26.
- Muhson, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10.
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android melalui Aplikasi Quiziz pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06*. *PENSA*, 3(2), 280–296. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1359>
- Ragil Kurniawan, M. (2017). *Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik*. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), 491–506. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/4319>
- Tanjung, D. S., Pinem, I., Mailani, E., & Ambarwati, N. F. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Vebrianto, R., Susanti, R., Annisa, A., Nurhadi, N., Mutia, D. A., & Ningsih, S. A. (2021). *Problem Based Learning untuk Pembelajaran yang Efektif di SD/MI*. CV. DOTPLUS Publisher.
- Wijaya, T. T., & Hermita, N. (2020). *What is TPMK? The Best Way to Become the Best Math Teacher*. AE Publishing.