

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ PAPER MODE DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS III SDN SAMBIREJO 148 BANJARSARI SURAKARTA

Choirul Ardian Susanto¹, Anita Trisiana², Mukhlis Mustofa³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi Surakarta^{1,2,3}
Email:ardianchoirul@gmail.com

Corresponding author:

Anita Trisiana
Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran Matematika serta minat belajar peserta didik kelas III SDN Sambirejo 148 Banjarsari Surakarta. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan durasi selama dua minggu. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz Paper Mode efektif dalam pembelajaran Matematika. Peserta didik menjadi lebih termotivasi dan minat belajar mereka meningkat dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional sebelumnya yang cenderung membuat peserta didik merasa bosan. Peningkatan minat belajar ini juga tercermin dari nilai hasil belajar yang melampaui standar capaian pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media Quizizz Paper Mode dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SDN Sambirejo 148 Banjarsari Surakarta.

Kata Kunci: Quizizz Paper Mode, media pembelajaran, minat belajar, matematika, SDN Sambirejo 148, pembelajaran efektif

Abstract: This study aims to examine the use of Quizizz Paper Mode as a learning media in Mathematics and the students' learning interest in grade III at SDN Sambirejo 148 Banjarsari Surakarta. This qualitative research was conducted over a period of two weeks, using observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The results indicate that the use of Quizizz Paper Mode is effective in Mathematics learning. Students became more motivated and showed increased interest in learning compared to conventional learning methods that tended to cause boredom. The improvement in learning interest is also reflected in students' achievement scores, which exceeded the expected learning outcomes. Therefore, the use of Quizizz Paper Mode can be applied as a beneficial learning strategy to enhance students' interest in learning at SDN Sambirejo 148 Banjarsari Surakarta.

Keywords: Quizizz Paper Mode, learning media, learning interest, mathematics, SDN Sambirejo 148, effective learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan perpaduan antara dua aspek utama, yaitu belajar dan mengajar (Haris, 2022). Belajar berfokus pada aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan, sementara mengajar berorientasi pada peran pendidik dalam menyampaikan materi serta membimbing peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan dalam menyampaikan sebuah informasi atau materi yang mencakup *feedback* atau hubungan dua arah antara pendidik dengan peserta didik. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi hubungan timbal balik yang bertujuan guna mencapai target belajar yang maksimal.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif sesuai dengan mata pelajaran atau materi yang diajarkan. Di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat, guru dituntut untuk terus beradaptasi dan menguasai perkembangan teknologi agar dapat menunjang proses pembelajaran secara optimal (Sari, 2020). Namun, masih banyak kendala yang muncul dalam pembelajaran, terutama akibat penerapan metode pengajaran konvensional yang sering membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh (Hidayati, 2019). Kondisi ini secara langsung berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik sehingga efektivitas pembelajaran menjadi menurun dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal (Arifin, 2018).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu melakukan inovasi dalam metode penyampaian materi dengan cara yang lebih kreatif dan menarik agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan menyenangkan bagi peserta didik (Nurhayati, 2021). Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi Quizizz Paper Mode, yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika (Prasetyo, 2022). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu mencapai target pembelajaran secara optimal.

Oleh sebabnya, pendidik dituntut untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya melalui pemanfaatan media dalam pembelajaran yang interaktif dan bisa menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkan peserta didik. Proses pembelajaran mempunyai faktor yang dapat digolongkan ke dalam dua jenis utama, yakni faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar peserta didik serta faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri.

Salah satu faktor dari luar peserta didik yakni apabila peserta didik mempunyai daya tarik dalam minat belajar yang sangat tinggi, maka hasil belajarnya pun akan lebih optimal. Sebaliknya, apabila dari faktor dalam diri peserta didik tidak timbul maka hal tersebut sangat mempengaruhi minat belajar peserta didik tersebut. Jika minat belajar peserta didik minim, dapat dipastikan dari hasil proses belajarnya yang akan dicapai tidak maksimal. Dengan demikian, minat menjadi aspek krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Minat belajar dari peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti halnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dalam menyampaikan sebuah materi. Peserta didik akan merasa jenuh apabila seorang pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang monoton atau bahkan tidak menggunakan media sama sekali. Hal ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan membuat siswa kurang termotivasi. Terlebih di era modern seperti saat ini, pendidik dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menguasai teknologi, agar mendapatkan hasil belajar yang lebih inovatif, interaktif, kreatif dan memikat bagi peserta didik. Beberapa hak peserta didik di sekolah adalah mendapatkan atau menerima pelajaran dari guru dan dapat menggunakan fasilitas sekolah yang ada.

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh setiap peserta

didik di jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Namun, kenyataannya banyak peserta didik merasa bahwa matematika, khususnya materi pecahan, merupakan salah satu materi yang paling sulit untuk dipahami. Materi pecahan sendiri berkaitan dengan bilangan yang mewakili bagian dari suatu keseluruhan, dan secara matematis dilambangkan dengan " a/b ". Kesulitan ini tidak hanya muncul karena kompleksitas konsep, tetapi juga disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, cenderung monoton, dan kurang menarik minat belajar siswa. Pendidik sering kali belum menerapkan strategi atau media yang mampu memfasilitasi pemahaman siswa secara optimal. Arvanitaki et al. (2025) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa penerapan model blended learning dengan kombinasi media interaktif berbasis mobile dan alat peraga konkret secara signifikan meningkatkan pemahaman konseptual dan prosedural siswa terhadap pecahan. Hal serupa juga ditemukan oleh Baroroh et al. (2024) yang menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran pecahan di SD IT As-Syafi'iyah Pekanbaru, yang berhasil meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 40,90% menjadi 90,90%. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik, khususnya dalam mengatasi kesulitan memahami materi pecahan.

Berdasarkan pada hasil pengamatan yang sebelumnya dilakukan oleh peneliti selama dilapangan ditemukan sebuah permasalahan bahwasannya peserta didik kelas III SDN Sambirejo dirasa kurang memiliki minat dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Selama proses pembelajaran dirasa kurangnya variasi media pembelajaran yang disajikan oleh pendidik, dimana pendidik masih sering menggunakan media yang seadanya seperti halnya berupa buku dan lainnya. Dengan pesatnya pengaruh teknologi yang saat ini dihadapi, pendidik perlu memanfaatkannya secara optimal agar dapat memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan. Salah satu dari bentuk pemanfaatan teknologi yang ada dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat seperti handphone atau laptop sebagai media pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, berbagai aktivitas dapat dilakukan dengan lebih mudah oleh setiap individu, termasuk dalam ranah pendidikan.

Pemanfaatan teknologi dalam ranah pendidikan dapat dengan mudah dimanfaatkan bagi pendidik serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Keberadaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar. Saat ini, tersedia beragam jenis media berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan dan dirancang untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu media tersebut adalah *Quizizz Paper Mode*, yang dapat dimanfaatkan untuk sarana dalam proses belajar untuk mengajak keterlibatan peserta didik didalamnya ketika pengaplikasian media tersebut.

Quizizz Paper Mode memungkinkan proses pembelajaran dilakukan secara offline atau tatap muka dan peserta didik tidak perlu menggunakan *smartphone* atau komputer melainkan gurulah yang menjadi operator, *Quizizz Paper Mode* menawarkan kemudahan dan kepraktisan dalam penggunaannya, sehingga peserta didik pada jenjang kelas rendah dalam lingkungan

satuan pendidikan tetap dapat memanfaatkannya saat proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru akan membagikan lembar *Quizizz* dalam bentuk kertas yang telah dicetak dengan barcode. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk membalik atau memutar kertas tersebut guna menunjukkan jawaban mereka sebagai bentuk partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan metode ini, peserta didik diharapkan tetap bisa berinteraksi dengan aktif dalam proses pembelajaran, meskipun tidak menggunakan perangkat digital secara langsung. Setelah semua jawaban dikumpulkan, guru dapat memindai barcode pada kertas tersebut, kemudian menampilkan hasilnya baik melalui proyektor untuk dilihat bersama oleh seluruh kelas maupun hanya pada layar laptop guru. Cara ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi jawaban peserta didik dengan lebih praktis serta memberikan umpan balik secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif. Sebelumnya pada penelitian terdahulu tentang penggunaan media *Quizizz Paper Mode* yang dilakukan oleh Fauziah dan Hadi (2023); Angelina, dkk (2023), dapat diketahui bahwasannya pemanfaatan media *Quizizz Paper Mode* menunjukkan efektivitas tinggi untuk meningkatkan partisipasi peserta didik saat pembelajaran. Penggunaan alat ini diharapkan dapat mengajak peserta didik ikut serta berkorelasi secara atraktif dan semangat dengan materi yang diajarkan dan memperkuat pemahaman dari masing-masing peserta didik. Dengan demikian penelitian ini ingin menggunakan media pembelajaran tersebut karena dirasa kurangnya Antusiasme belajar peserta didik, terutama saat pembelajaran matematika di SDN Sambirejo 148 Banjarsari Surakarta.

Oleh sebab itu, diperlukan strategi yang sistematis guna meningkatkan pemahaman peserta didik pada proses belajar Matematika. Upaya yang bisa ditempuh oleh pendidik yaitu dengan mengaplikasikan berbagai bentuk metode, memanfaatkan sebuah media ajar, dan menghadirkan variasi dalam proses belajar. Contoh dari media yang dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran serta pembinaan ini adalah *Quizizz Paper Mode*. Penggunaan media ini mempunyai tujuan salah satunya supaya dapat merangsang minat belajar dan membangun semangat belajar peserta didik saat pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi Matematika dapat lebih optimal.

Berdasarkan pemaparan latar belakang sebelumnya, peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian yang berfokus pada pemanfaatan *Quizizz Paper Mode* yang diharapkan mampu menjadi solusi dari permasalahan rendahnya antusiasme atau minat belajar peserta didik saat mempelajari materi pecahan pada mata pelajaran Matematika. Sebabnya, peneliti sangat tertarik dengan melakukan penelitian yang sesuai dengan tema “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas III SDN Sambirejo 148 Banjarsari Surakarta”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap fenomena sosial atau

perilaku manusia melalui penyajian informasi secara terperinci, menyeluruh, dan mendalam.

Menurut Sugiyono (2022), metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan pendekatan yang didasarkan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi yang alamiah, di mana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci. Penelitian ini tidak memanipulasi variabel, melainkan mengamati dan menggali data sebagaimana adanya, dengan menekankan pada makna yang terkandung di balik fenomena yang diamati.

Dalam penelitian ini, peneliti terlibat langsung dalam proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Seluruh proses dilakukan di lapangan atau lingkungan alami objek penelitian, tanpa adanya intervensi berlebihan. Data yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil penelitian dapat menggambarkan secara utuh dan kompleks realitas sosial yang diteliti, dalam bentuk deskripsi naratif yang merefleksikan pandangan subjek serta konteks sosialnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian akan dideskripsikan secara jelas serta diperkuat dengan teori-teori yang relevan. Oleh karena itu, temuan penelitian ini mampu menyajikan gambaran yang lebih rinci. dan mendalam terkait fenomena yang diteliti.

Pembelajaran di SDN Sambirejo 148 sendiri sebelum menggunakan media *Quizizz Paper Mode*, yang pertama guru menjelaskan materi pecahan dengan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti yaitu dengan media kelinci dan bola pecahan. Setelah dijelaskan dengan rinci dan dirasa peserta didik sudah paham dengan apa itu pecahan, lalu guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok guna mengerjakan LKPD kelompok yang telah disediakan dengan cara berdiskusi dengan kelompok masing masing untuk membuat suatu pecahan dengan menggunakan dough/malam dan perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya.

Setelah dirasa cukup, kemudian guru mengenalkan apa itu *Quizizz Paper Mode* dan bagaimana cara penggunaannya, setelah paham dengan cara penggunaannya guru kemudian mengakses situs *web Quizizz* dan menuju ke menu *paper mode* dimana soal yang tertera telah disediakan oleh guru, kemudian guru membagikan kertas *barcode* yang telah dibuat, setiap kertas *barcode* memiliki bentuk yang berbeda beda sehingga peserta didik tidak dapat menyontek dengan teman yang lainnya. Peserta didik hanya mengangkat kertas *barcode* tersebut sesuai jawaban yang benar, lalu guru *menscan* jawaban dari peserta didik melalui *handphone* guru. Setelah *terscan* maka jawaban peserta didik otomatis terpampang di papan layar tampilan *Quizizz* itu tadi, sehingga guru juga tidak perlu repot-repot untuk mengoreksi dan menilai pekerjaan peserta didik.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, sebelum menutup kegiatan, guru dan peserta didik melakukan sesi tanya jawab untuk membahas kesulitan serta kelebihan yang dialami selama pembelajaran pecahan berlangsung. Setelah itu, peserta didik dibimbing dalam

merangkum dan menyusun kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Sebagai penutup, guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a.

Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya aplikasi *quizizz paper mode* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dalam belajar peserta didik dan sangat berpengaruh positif. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Keberadaan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya lebih mudah memahami materi yang diajarkan, tetapi juga dapat merasakan manfaat pembelajaran secara lebih optimal. Dalam pemilihan media pembelajaran tidak boleh asal-asalan dan pastinya harus disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran, serta kemampuan dari peserta didik dalam belajar sangat berpengaruh pada keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

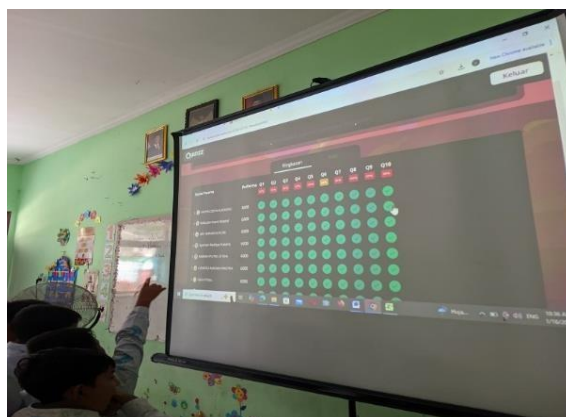
Apabila seorang peserta didik tertantang kemudian termotivasi dengan media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang pendidik, maka materi akan lebih mudah untuk bisa dipahami jika digabungkan dengan media pembelajaran tersebut, dan peserta didik akan lebih bersemangat dalam belajar. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar, kualitas belajar dan keberhasilan dalam suatu proses kegiatan belajar akan berjalan secara optimal.

Media pembelajaran berbasis teknologi seperti ini merupakan salah satu media yang seharusnya dapat digunakan pada zaman sekarang, dimana dalam dunia pendidikan teknologi juga sangat berperan penting. Maka dari itu seorang pendidik di era sekarang juga dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman. Aplikasi *Quizizz* dapat memberikan banyak manfaat dan juga pengaruh untuk kemudahan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan cara membaca materi pelajaran, membaca power point yang diberikan oleh pendidik, selanjutnya dapat melihat video yang sesuai dengan pembelajaran sehingga diharapkan dari peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja, tidak hanya belajar di kelas. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan saat ini seharusnya memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam menjalankan proses belajar mengajar karena dapat memanfaatkannya. Desain tampilan pada aplikasi *Quizizz* bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, pendidik dapat mengirim tugas dan materi dari jarak jauh. Pemilihan tema didalam aplikasi *Quizizz* juga lebih beragam dan bervariasi. Salah satu tema yang ada dalam *Quizizz* yaitu *Paper mode* atau mode kertas.

Quizizz Paper Mode dapat dilakukan pada pembelajaran *offline* atau tatap muka. Sesuai peraturan yang telah ada yang dimana adanya larangan peserta didik membawa alat elektronik ketika disekolah. *Quizizz Paper Mode* hadir dengan cara peserta didik tidak perlu menggunakan *smartphone* atau komputer melainkan gurulah yang menjadi operator, *Paper Mode* sangat praktis dan mudah aplikasikan sehingga peserta didik kelas rendah di satuan pendidikan bisa memanfaatkan *Quizizz*. Dengan cara, guru akan memberikan peserta didik *Quizizz* berbentuk kertas barcode yang dicetak. Kemudian, peserta didik diharuskan memutar

kertas untuk menunjukkan jawaban mereka untuk berpartisipasi. Dengan demikian, peserta didik dapat tetap terlibat dalam pelajaran, sementara kertas hasil jawaban tersebut dipindai dan ditampilkan oleh guru baik di proyektor maupun hanya di laptop guru.

Peningkatan minat yang didapat peserta didik melalui media Quizizz Paper mode ditunjukkan dengan respon positif, dimana saat sesi wawancara dengan Bapak Fandri Nugroho selaku wali kelas III SDN Sambirejo, beliau menjelaskan bahwa “Media pembelajaran ini termasuk sangat efektif bagi siswa untuk belajar, sifat dari aplikasi ini belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa sangat antusias dalam permainan. Guru juga dapat melakukan penilaian secara langsung melalui sistemnya sehingga mempermudah guru dalam melakukan penilaian.”



Gambar 1. Rasa ingin tau siswa tentang media Quizizz

Keunggulan aplikasi *quizizz* berbasis *paper mode* selain dapat dilakukan secara *offline* sehingga peserta didik tidak diharuskan membawa *handphone*, aplikasi ini juga sangat sesuai sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar peserta didik; dan aplikasi ini sangat digemari peserta didik karena peserta didik saat mengerjakan soal seperti halnya sedang bermain game dan juga adanya kompetitif ketika mengerjakan soal dengan aplikasi tersebut. Dapat diamati dari data hasil penilaian peserta didik, bahwa aplikasi tersebut secara langsung dapat merekam hasil pekerjaan peserta didik, sehingga guru dapat mengetahui jumlah jawaban benar dan jumlah jawaban salah serta nilai yang didapatkan oleh masing-masing peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih dan Pratama (2021) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Ariani & Hidayat (2020) yang menyatakan bahwa Quizizz dapat menjadi media evaluasi yang menyenangkan dan efektif karena menggabungkan unsur edukatif dengan elemen permainan. Lebih lanjut, Yulianingsih dan Lestari (2022) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dalam mode offline (Paper Mode) sangat membantu pelaksanaan pembelajaran di daerah dengan keterbatasan akses teknologi, tanpa mengurangi esensi interaktif dan kompetitif yang dimiliki aplikasi tersebut. Dengan demikian, penggunaan

Quizizz berbasis Paper Mode tidak hanya memberikan solusi teknis terhadap keterbatasan perangkat, tetapi juga menjadi sarana strategis dalam meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Akan tetapi disetiap kelebihan terdapat juga beberapa kelemahan atau kekurangan terhadap aplikasi *Quizizz* yang terjadi dalam penggunaan *Quizizz Paper Mode* ialah masalah sinyal, pendidik ketika ingin mengaplikasikan media ini diharuskan mempunyai sinyal yang kuat agar tidak terjadi kendala saat pengaplikasian. Peneliti juga menemukan kekurangan yang lain saat melakukan penelitian yaitu masalah barcode dapat tersekam dua kali, sehingga yang awal mula jawaban peserta didik itu benar bisa menjadi salah, itu disebabkan karena peserta didik lalai tidak menyembunyikan atau membalik kertas *barcode* yang dibawanya.

Dengan demikian, Pemanfaatan aplikasi *Quizizz Paper Mode* sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dapat diterapkan dan bermanfaat bagi peserta didik di SDN Sambirejo 148 Kadipiro Banjarsari Surakarta.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Sambirejo 148 Kadipiro, Banjarsari, Surakarta mengenai analisis penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika, maka dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya sebagai berikut.

Penggunaan *Quizizz Paper Mode* cenderung efektif dalam pembelajaran Matematika di SDN Sambirejo 148. Dari hasil belajar proses pengamatan peserta didik saat itu, dengan menggunakan media *Quizizz Paper Mode* peserta didik dapat termotivasi untuk belajar Matematika, dengan adanya media *Quizizz Paper Mode* metode atau media pembelajaran yang konvensional dapat diubah lebih bervariasi guna meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar tidak hanya pada mata pelajaran Matematika namun juga mata pelajaran lain.

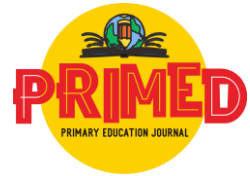
Minat peserta didik dalam pembelajaran Matematika sebelum menggunakan media *Quizizz Paper Mode* masih kurang, karena guru masih menggunakan media pembelajaran atau metode belajar yang konvensional dan cenderung membuat para peserta didik merasa bosan ketika pembelajaran. Hasil nilai yang diperoleh peserta didik dari 29 anak melalui nilai harian yang sudah ada terdapat hanya beberapa peserta didik yang dapat memenuhi hasil capaian pembelajaran. Peningkatan dapat dilihat ketika guru mulai menggunakan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* karena guru sudah dapat menguasai media dan suasana kelas dengan maksimal. Pada tahap pengaplikasian media *Quizizz Paper Mode* ini peningkatan pada nilai peserta didik sudah terlihat namun masih ada beberapa yang perlu ditingkatkan lagi. Minat peserta didik dalam belajar saat menggunakan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* meningkat dan dibuktikan dengan adanya nilai capaian pembelajaran. Jadi, pemanfaatan aplikasi *Quizizz Paper Mode* sebagai media dalam pembelajaran Matematika untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dapat diterapkan dan bermanfaat bagi peserta didik di SDN Sambirejo 148 Kadipiro Banjarsari Surakarta.

Berikut adalah saran yang disusun berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan
DOI: <https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.6811>

diharapkan mampu meningkatkan minat belajar secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang tersedia serta menyesuaikan diri dengan model pembelajaran yang diterapkan. Peserta didik juga harus berkontribusi lebih aktif dalam proses belajar agar pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan dapat berkembang secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, Herliana, dkk. (2023). "Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731 – 3742.
- Ariani, N., & Hidayat, R. (2020). Penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(1), 45–52. <https://doi.org/10.21009/JPEK.013.1.05>
- Arifin, Z. (2018). Pengaruh metode pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 45-52.
- Gamar Al Haddar & Maulana (2021). "Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794 – 4801.
- Hidayati, R. (2019). Dampak metode konvensional terhadap minat belajar peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 23-30.
- Humairoh. (2023). "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa". *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam*, 1(1), 1-12.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). Media Pembelajaran: manual dan digital. *Bogor Ghalia Indonesia*.
- Ningsih, S., & Pratama, R. A. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(2), 87–95. <https://doi.org/10.32505/jptik.v5i2.1930>
- Nurhayati, S. (2021). Inovasi pembelajaran di era digital. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(3), 67-74.
- Pratiwi, M. K., & Indana, S. (2022). "Pengembangan EModul Berbasis QR-Code untuk Melatihkan kemampuan Literasi Digital Siswa pada Materi Perubahan Lingkungan". *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(2), 457–468.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Purnomo, Y. W. (2015). Pembelajaran Matematika untuk PHSD. In *Jakarta : Erlangga*. Erlangga.
- Rini & Ulhaq Zuhdi (2023). "Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik". *JPGSD* 11(1), 65-74.
- Rizka F. & Muhamad S. H. (2023) "Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam DOI: <https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.6811>



Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721-2730

Sarah, Christ. Dkk. (2021) "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Gugus III Cakranegara". *Proges Pendidikan*. 2(1), 13-19.

Sardiman. *Interaksi dan Minat Belajar Mengajar*, Jakarta: CV. Rajawali. 2000.

Sari, M. (2020). Peran teknologi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(4), 11-18.

Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Prof. Dr. Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Prof. Dr. Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tiana, Asna. dkk. (2021) "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2(6), 943-952.

Warul Walidin, S. & T. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*, ed. Masbur, ke 1. In *FTK Ar-Raniry Press*.

Widayati, Y. T. (2017). "Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi Yang Universal". *Jurnal Komputaki*, 3(1), 1–14.

Wijaya, H. (2018). Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi – Hengki Wijaya. *In sekolah tinggi theologia jaffray*.

Winarsih. (2023). "Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Yogyakarta*, 112-123

Yulianingsih, R., & Lestari, S. (2022). Penerapan Quizizz Paper Mode sebagai media evaluasi pembelajaran di daerah dengan keterbatasan akses teknologi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(3), 210–218. <https://doi.org/10.23887/jitp.v8i3.41200>