

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MURID KELAS VIII
MELALUI MEDIA GAME EDUKATIF QUIZIZZ MODE KERTAS PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SMPN 13 MADIUN**

Fahmi Motik¹, Sudarmiani²

^{1,2}Universitas PGRI Madiun

¹fahmi_2401202074L@mhs.unipma.ac.id, ²aniwidjiati@unipma.ac.id

ABSTRACT

This classroom action research addresses low student motivation and learning outcomes in Social Studies at SMPN 13 Madiun, where traditional teaching methods resulted in monotonous learning experiences. The study aims to describe the implementation process, examine motivation improvement, and assess learning outcome enhancement through Quizizz Mode Kertas educational game media. Employing collaborative classroom action research over two cycles from June to November 2025, this study involved 32 eighth-grade students. Data collection utilized observation, documentation, and tests, analyzed through quantitative and qualitative approaches. Findings reveal significant improvements: student motivation increased from 47% (moderate) in Cycle I to 68% (high) in Cycle II, a 21% enhancement. Learning activity progressed from adequate (11.09) to good (16.84). Classical completeness improved dramatically from 46.9% pre-cycle to 63% in Cycle I, reaching 84% in Cycle II, surpassing the 80% target. Quizizz Mode Kertas effectively creates dynamic, interactive learning while maintaining gamification elements without requiring personal digital devices. Recommendations include broader implementation across subjects, improved time management, difficulty adjustments, institutional support, and further research in diverse contexts to maximize learning quality.

Keywords: Learning Motivation, Learning Outcomes, Educational Game Media Quizizz Mode Kertas

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini membahas rendahnya motivasi siswa dan hasil belajar dalam mata pelajaran Ilmu Sosial di SMPN 13 Madiun, di mana metode pengajaran tradisional menghasilkan pengalaman belajar yang monoton. Studi ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi, menguji peningkatan motivasi, dan menilai peningkatan hasil belajar melalui media permainan edukatif Quizizz mode kertas. Dengan menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif selama dua siklus dari Juni hingga November 2025, studi ini melibatkan 32 siswa kelas delapan. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes, yang dianalisis melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Temuan menunjukkan peningkatan yang signifikan: motivasi siswa meningkat dari 47% (sedang) pada Siklus I menjadi 68% (tinggi) pada Siklus II, peningkatan sebesar 21%. Aktivitas belajar berkembang dari memadai (11,09) menjadi baik (16,84). Ketuntasan klasikal meningkat dari 47% sebelum siklus menjadi 63% pada Siklus I, mencapai 84% pada Siklus II, melampaui target 80%. Quizizz mode kertas secara efektif menciptakan

pembelajaran dinamis dan interaktif sambil mempertahankan elemen gamifikasi tanpa memerlukan perangkat digital pribadi. Rekomendasi mencakup implementasi yang lebih luas di berbagai mata pelajaran, manajemen waktu yang lebih baik, penyesuaian tingkat kesulitan, dukungan kelembagaan, dan penelitian lebih lanjut dalam berbagai konteks untuk memaksimalkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Media Game Edukatif Quizizz Mode Kertas*

A. PENDAHULUAN

Karakter dan literasi sosial siswa dibentuk secara strategis melalui pendidikan studi sosial (IPS) mereka. Menanamkan nilai-nilai kebanggaan terhadap warisan budaya negara dan mengembangkan kemampuan analitis tentang situasi sosial yang dinamis merupakan tujuan dari mata pelajaran ini (Huong, 2022). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS kerap disampaikan secara monoton dengan minimnya inovasi dan kurang kontekstual terhadap kehidupan sehari-hari peserta didik. Permasalahan tersebut menjadi semakin kompleks ketika dihadapkan pada keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Observasi di SMPN 13 Madiun, khususnya pada kelas VIII-F, mengindikasikan adanya tantangan serius terkait motivasi belajar peserta didik. Fenomena ini terlihat dari perilaku yang kurang kondusif selama proses pembelajaran, seperti kesulitan fokus, minimnya partisipasi

aktif, serta kecenderungan peserta didik laki-laki yang tidak dapat duduk tenang dan sering melakukan aktivitas yang mengganggu konsentrasi (Solikhah, 2023). Kondisi ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang kurang motivasi untuk belajar menjadi tidak aktif dan merasa kesulitan untuk menyerap informasi sebaik mungkin.

Dorongan internal dan eksternal mendasar yang menyebabkan perubahan perilaku dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dikenal sebagai motivasi belajar. Motivasi memainkan peran penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan ilmu sosial (Hernanz *et al.*, 2024). Siswa yang tidak termotivasi untuk belajar menunjukkan ketidakpedulian terhadap proses tersebut, yang pada akhirnya menyebabkan hasil belajar yang kurang memuaskan (Ziadah, 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan kreatif untuk

menggunakan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik guna membangkitkan kembali semangat belajar siswa (Putri, 2025). Era digital saat ini menawarkan peluang signifikan dalam transformasi proses pembelajaran melalui integrasi teknologi pendidikan. Menurut penelitian, pembelajaran berbasis game digital dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif yang membuat siswa ingin berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka daripada merasa terbebani (Saqjuddin, 2025). *Telah terbukti bahwa permainan edukatif meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Melalui fitur permainan yang menarik seperti papan peringkat, sistem poin, dan umpan balik langsung, platform pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Quizizz telah mendapatkan pengakuan luas di kalangan pendidik karena kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Chaiyo, 2017).*

Quizizz Mode Kertas hadir sebagai inovasi yang memadukan pengalaman pembelajaran digital dengan interaksi fisik (Janah, 2024).

Fitur ini dirancang khusus untuk memberikan variasi dalam pelaksanaan asesmen formatif, mengatasi potensi kejenuhan akibat penggunaan perangkat digital secara terus-menerus, serta membentuk karakter kejujuran dan fokus pada peserta didik (Balqis & Andriani, 2024). Berbeda dengan asesmen formatif konvensional yang cenderung membosankan, Quizizz Mode Kertas menawarkan pengalaman yang lebih interaktif dan menantang (Fatimah, 2025). Telah terbukti bahwa penggunaan platform Quizizz meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam sejumlah mata pelajaran, termasuk studi sosial. Menurut penelitian, penggunaan Quizizz di kelas dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa secara signifikan dan memberikan umpan balik yang cepat dan mudah kepada guru untuk merevisi dan mengevaluasi temuan penilaian formatif (Chen & Chen, 2021). Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas Quizizz dalam pembelajaran, masih terdapat celah penelitian terkait implementasi Quizizz Mode Kertas secara spesifik pada pembelajaran IPS di jenjang SMP, khususnya dalam hal meningkatkan

motivasi dan prestasi akademik siswa dengan karakteristik yang kurang menguntungkan (Nawir *et al.*, 2025). Dengan menyelidiki penggunaan media permainan edukatif Quizizz Mode Kertas sebagai solusi alternatif, penelitian ini bertujuan untuk menutup kesenjangan ini dan meningkatkan motivasi serta prestasi akademik siswa kelas VIII-F di SMPN 13 Madiun dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini sangat penting mengingat kebutuhan untuk menyediakan bahan pembelajaran yang tidak hanya instruktif tetapi juga mampu menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, serta kebutuhan mendesak untuk menciptakan strategi pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan unik siswa di era digital (Kartika & Novianti, 2024).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMPN 13 Kota Madiun. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-F SMPN 13 Kota Madiun Tahun Pelajaran 2025/2026 berjumlah 32 siswa terdiri dari 18 murid laki-laki dan 14 murid perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah

metode observasi, tes dan dokumentasi. Prosedur penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan oleh peneliti direncanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan interpretasi serta analisis dan refleksi.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Kondisi Awal Sebelum Penelitian

Sebelum pelaksanaan tindakan, kegiatan observasi pendahuluan dilakukan untuk menentukan lingkungan belajar dan karakteristik siswa. Observasi ini juga bertujuan untuk menilai sumber daya yang tersedia untuk kegiatan pengajaran dan pembelajaran serta taktik pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Temuan dari observasi ini menjadi dasar untuk membuat desain akhir Penelitian Tindakan Kelas. Kelas VIII-F SMPN 13 Madiun dipilih sebagai topik penelitian oleh peneliti karena minat dan prestasi akademik siswa masih berada pada kisaran yang buruk. Perangkat pre-test dan post-test digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian

ini. Permainan edukasi Quizizz mode kertas digunakan untuk memberikan pre-test kepada siswa sebelum intervensi pembelajaran, dan post-test diberikan setelah intervensi. Efektivitas aplikasi media dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dinilai menggunakan kedua alat ini. Untuk memastikan keterampilan awal siswa, pre-test diberikan sebelum tindakan penelitian. Temuan evaluasi awal menunjukkan masalah pembelajaran spesifik yang perlu diperhatikan. Tabel berikut menampilkan informasi tentang prestasi belajar siswa pra-siklus.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Murid Prasiklus

No.	Keterangan	Skor
1.	Rata-rata kelas	61,7
2.	Nilai tertinggi	75
3.	Nilai terendah	40
4.	Jumlah murid tuntas	15
5.	Jumlah murid tidak tuntas	17
6.	Ketuntasan belajar klasikal	46,90%

Berdasarkan data pra-siklus, persentase penyelesaian mata pelajaran klasik adalah 46,9%, dan nilai rata-rata kelas hanya 61,7. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi Kriteria Penyelesaian Minimum yang telah ditetapkan. Akibatnya, intervensi pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

2. Hasil Penelitian Tindakan Kelas

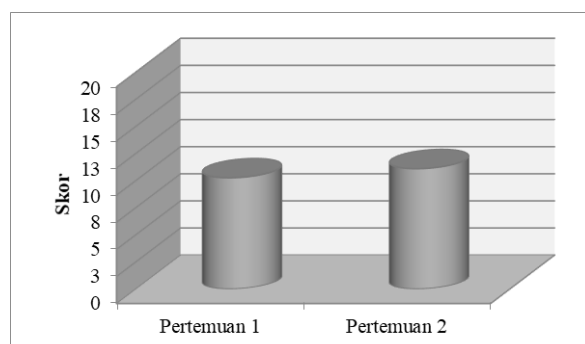
a. Implementasi Siklus I

Pada tanggal 4 dan 5 Agustus 2025, dua sesi diadakan untuk melaksanakan siklus pertama. Dampak proses geografis terhadap keanekaragaman alam Indonesia dibahas dalam konferensi pertama, sedangkan dampaknya terhadap keanekaragaman sosial budaya negara dibahas dalam konferensi kedua. Media permainan edukatif Quizizz diintegrasikan dalam mode kertas untuk memfasilitasi pembelajaran. Siswa memilih jawaban dengan memutar lembar sesuai dengan pilihan yang tersedia, dan instruktur mendemonstrasikan cara menggunakan lembar jawaban. Untuk mendapatkan umpan balik langsung, guru kemudian menggunakan aplikasi Quizizz untuk memindai kode QR pada halaman jawaban. Meskipun masih dalam kelompok yang memadai, temuan observasi aktivitas belajar siswa pada siklus pertama menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Tabel berikut menampilkan

informasi tentang observasi aktivitas siswa.

Tabel 2. Data Observasi Aktivitas Murid Siklus I

No.	Indikator	P1		P2	
		Skor	Rata-rata	Skor	Rata-rata
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran	45	1,41	48	1,5
2	Partisipasi menjawab soal quizz mode kertas	50	1,56	54	1,69
3	Ketelitian menjawab soal quizz mode kertas	47	1,47	53	1,66
4	Antusiasme dan motivasi mengikuti game	50	1,56	56	1,75
5	Kecepatan menyelesaikan soal	48	1,5	51	1,59
6	Kepatuhan terhadap aturan dan instruksi	44	1,38	46	1,44
7	Kemandirian dalam menjawab soal	44	1,38	47	1,47
Jumlah skor yang diperoleh		328		355	
Rata-rata skor			10,25		11,09
Kategori			Cukup		Cukup



Gambar 1. Data Observasi Aktivitas Murid Siklus I

Meskipun tetap berada dalam kisaran moderat, motivasi belajar siswa juga meningkat pada siklus I. Tabel berikut menampilkan data tentang motivasi belajar.

Tabel 3. Data Motivasi Belajar Murid Siklus I

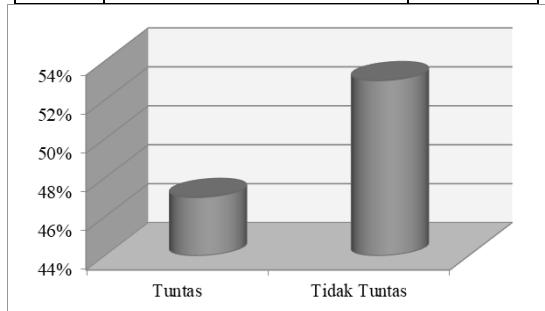
No.	Indikator	P1		P2	
		Skor	Rata-rata	Skor	Rata-rata
1	Ketekunan dalam belajar	52	41%	70	55%
2	Minat terhadap pelajaran	49	38%	71	55%
3	Keaktifan dalam kegiatan belajar	51	40%	69	54%
4	Tanggung jawab terhadap tugas	50	39%	68	53%
5	Kemandirian belajar	49	38%	70	55%
Jumlah skor yang diperoleh		251	39%	348	54%
Rata-rata skor		47%			

Tujuan pembelajaran bagi siswa dalam satu siklus. Meskipun saya tidak mencapai tujuan penguasaan klasik yang telah ditentukan, saya menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi sebelum siklus. Tabel berikut menampilkan data hasil pembelajaran siklus I.

Tabel 4. Data Hasil Belajar Murid Siklus I

No.	Keterangan	Skor
1.	Rata-rata kelas	71,1

2.	Nilai tertinggi	80
3.	Nilai terendah	55
4.	Jumlah murid tuntas	20
5.	Jumlah murid tidak tuntas	12
6.	Ketuntasan belajar klasikal	63%



Gambar 2. Ketuntasan Klasikal Murid Siklus I

Refleksi terhadap pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz, sebuah permainan edukatif berbasis kertas, meningkatkan hasil belajar dan khususnya motivasi siswa. Namun, masih ada sejumlah masalah yang perlu diatasi, seperti manajemen waktu yang tidak efektif, motivasi siswa yang tidak konsisten untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan penyampaian pengajaran yang kurang memadai. Hasil ini mengarah pada pengembangan rencana perbaikan untuk siklus II, yang meliputi peningkatan motivasi siswa, penyediaan penjelasan prosedural yang lebih menyeluruh, modifikasi

tingkat kesulitan pertanyaan, dan peningkatan manajemen waktu.

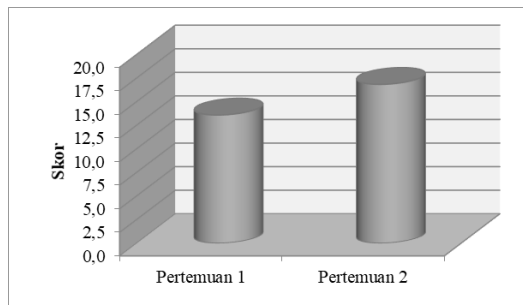
b. Implementasi Siklus II

Siklus II dilaksanakan selama dua sesi, pada tanggal 11 dan 12 Agustus 2025. Pemanfaatan sumber daya alam Indonesia menjadi topik diskusi pada pertemuan kedua, sedangkan pertemuan pertama membahas materi tentang pemahaman potensi sumber daya alam Indonesia. Kegiatan Siklus II dilaksanakan dengan menggunakan proses yang sama seperti Siklus I, tetapi dengan modifikasi berdasarkan temuan refleksi sebelumnya. Jika dibandingkan dengan Siklus I, temuan observasi kegiatan belajar siswa pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Tabel berikut menampilkan informasi tentang observasi kegiatan siswa selama Siklus II.

Tabel 5. Data Observasi Aktivitas Murid Siklus II

No.	Indikator	P1		P2	
		Skor	Rata-rata	Skor	Rata-rata
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran	61	1,91	79	2,47
2	Partisipasi menjawab soal quizizz mode kertas	64	2	79	2,47
3	Ketelitian menjawab soal quizizz mode kertas	63	1,97	68	2,13

No.	Indikator	P1		P2	
		Skor	Rata-rata	Skor	Rata-rata
4	Antusiasme dan motivasi mengikuti game	64	2	76	2,38
5	Kecepatan menyelesaikan soal	57	1,78	81	2,53
6	Kepatuhan terhadap aturan dan instruksi	64	2	73	2,28
7	Kemandirian dalam menjawab soal	62	1,94	83	2,59
Jumlah skor yang diperoleh		435		539	
Rata-rata skor			13,59		16,84
Kategori			Cukup		Baik



Gambar 3. Data Observasi Aktivitas Murid Siklus II

Pada Siklus II, antusiasme siswa untuk belajar juga meningkat secara dramatis dan masuk ke dalam kelompok tinggi. Tabel berikut menampilkan informasi tentang motivasi belajar untuk Siklus II.

Tabel 6. Data Motivasi Belajar Murid Siklus II

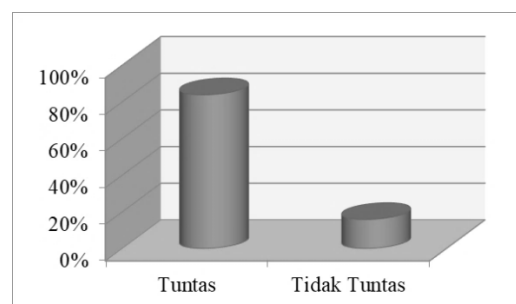
No.	Indikator	P1		P 2	
		Skor	Rata-rata	Skor	Rata-rata
1	Ketekunan dalam belajar	82	64%	93	73%
2	Minat terhadap pelajaran	84	66%	96	75%
3	Keaktifan dalam kegiatan belajar	81	63%	95	74%

No.	Indikator	P1		P 2	
		Skor	Rata-rata	Skor	Rata-rata
4	Tanggung jawab terhadap tugas	80	63%	95	74%
5	Kemandirian belajar	78	61%	91	71%
Jumlah skor yang diperoleh		405	63%	470	73%
Rata-rata skor		68%			

Pada siklus II, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dan mencapai tujuan penguasaan klasik yang telah ditetapkan. Tabel berikut menampilkan data hasil belajar siklus II.

Tabel 7. Data Hasil Belajar Murid Siklus II

No.	Keterangan	Skor
1.	Rata-rata kelas	78,9
2.	Nilai tertinggi	85
3.	Nilai terendah	65
4.	Jumlah murid tuntas	27
5.	Jumlah murid tidak tuntas	5
6.	Ketuntasan belajar klasikal	84%



Gambar 4. Ketuntasan Klasikal Murid Siklus II

Tinjauan implementasi siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif berbasis kertas Quizizz telah secara efektif meningkatkan motivasi siswa dan

menghasilkan hasil pembelajaran terbaik. Siswa berpartisipasi lebih antusias, motivasi belajar meningkat secara merata, dan pembelajaran terjadi lebih efisien. Target 80% terlampaui oleh persentase penyelesaian tradisional sebesar 84%. Karena keberhasilan ini, penelitian dianggap efektif dan tidak perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya. Di kelas VIII-F SMPN 13 Madiun, media permainan edukatif berbasis kertas Quizizz telah terbukti sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran studi sosial.

Pembahasan

1. Proses Penerapan Media Game Edukatif Quizizz Mode Kertas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Kelas VIII-F SMPN 13 Madiun pada Mata Pelajaran IPS

Strategi penelitian tindakan kelas yang mencakup dua siklus menyeluruh digunakan untuk menerapkan media permainan edukatif Quizizz Mode Kertas dalam pengajaran studi sosial. Sebagai komponen penting dari proses peningkatan berkelanjutan, setiap siklus pembelajaran dibuat dengan

mengikuti empat tahapan metodis: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dinamika pengajaran di kelas mengalami perubahan dramatis dengan diluncurkannya permainan edukatif Quizizz Mode Kertas. Siswa pertama kali diperkenalkan dengan format permainan selama fase inisiasi. Format ini adalah versi kertas dari program digital Quizizz, tetapi lebih mudah digunakan dan lebih mudah diakses. Solusi kreatif ini berhasil mengatasi tantangan yang ditimbulkan oleh infrastruktur teknologi sekolah yang tidak memadai sekaligus menawarkan alternatif untuk pengajaran di kelas tradisional yang menarik dan menyenangkan. Menurut pandangan Suryadi (2020), media pembelajaran berfungsi sebagai alat dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk memfasilitasi penyebaran materi sehingga siswa dapat memahami isi pembelajaran secara lebih efektif. Atmosfer kelas mengalami perubahan substansial selama proses pembelajaran berlangsung, menampilkan suasana yang jauh lebih dinamis dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional (Kartini & Sriyanto, 2023). Antusiasme peserta didik

meningkat secara nyata ketika pendidik mulai mendistribusikan lembar jawaban yang dilengkapi dengan kode QR, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pengerjaan soal tradisional. Keberadaan sistem penilaian dan pemantauan skor secara *real-time* memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan soal dengan tingkat keseriusan dan semangat yang lebih tinggi. Kondisi pembelajaran yang tercipta ini mengindikasikan bahwa elemen gamifikasi mampu menumbuhkan motivasi intrinsik, yaitu dorongan belajar yang berasal dari dalam diri peserta didik karena merasa tertantang dan berkeinginan untuk meraih pencapaian skor optimal (Purwanti & Ardhana, 2017).

Konsistensi dengan pandangan (Arsyad, 2017) Studi ini menyoroti bagaimana materi pendidikan interaktif dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme siswa untuk belajar. Karena konten disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, materi pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan aktivitas belajar siswa. Quizizz Mode Kertas telah menunjukkan

kemampuannya untuk memberikan materi yang berfungsi sebagai alat dan motivator untuk belajar dalam konteks studi ini. Seiring dengan implementasi lebih lanjut, peningkatan motivasi siswa secara bertahap terlihat. (Lieberoth, 2015). Peserta didik yang pada awalnya menunjukkan sikap pasif dalam pembelajaran mulai menampilkan partisipasi yang lebih aktif dan konstruktif. Mereka menunjukkan peningkatan kepercayaan diri saat merespons pertanyaan dan mengerjakan soal-soal yang diberikan. Sesuai dengan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno (2017) ketekunan dalam belajar, kegigihan dalam menghadapi kesulitan, dan dorongan untuk mencapai keunggulan lingkungan kompetitif yang positif mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab yang lebih besar atas pekerjaan mereka.

Penggunaan Quizizz Mode Kertas meningkatkan hasil belajar siswa secara terukur. Temuan evaluasi setiap siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan baseline pra-intervensi. Siswa dapat berlatih secara langsung dan kontekstual

memahami topik melalui pertanyaan bergaya permainan. Siswa dapat melihat kesalahan mereka dengan segera karena prosedur verifikasi respons cepat, yang membuat penyesuaian konseptual lebih efektif dan efisien. Setelah permainan, respons cepat guru bertindak sebagai penguatan, mendorong siswa untuk mempertimbangkan dan menilai pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Manajemen waktu tidak sepenuhnya dioptimalkan pada Siklus I, dan beberapa siswa terus mengalami kesulitan memahami alur permainan. Namun, Siklus II mencapai kemajuan yang jauh lebih besar ketika modifikasi dilakukan melalui penjelasan yang lebih metodis, perubahan tingkat kesulitan pertanyaan, dan penguatan yang lebih positif. Hasil ini menunjukkan bahwa efektivitas implementasi media pembelajaran tidak hanya bergantung pada fitur alat tersebut, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh metode dan keterampilan guru dalam mengawasi dan mendukung proses pembelajaran (S. M. Putri & Sari, 2019). Refleksi dan perbaikan berkelanjutan menjadi kunci dalam optimalisasi penggunaan media pembelajaran inovatif.

2. Peningkatan Motivasi Murid Kelas VIII-F SMPN 13 Madiun dalam Pembelajaran IPS melalui Media *Game* Edukatif *Quizizz Mode Kertas*

Telah dibuktikan secara ilmiah bahwa penggunaan permainan edukatif *Quizizz Mode Kertas* dalam kelas studi sosial dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam belajar. Menurut data observasi aktivitas siswa Siklus I, skor keseluruhan adalah 328 pada pertemuan pertama dengan rata-rata 10,25, dan meningkat menjadi 355 pada pertemuan kedua dengan rata-rata 11,09. Temuan observasi aktivitas siswa Siklus I tetap berada dalam kisaran yang memadai. Sementara itu, dengan persentase 47%, temuan observasi Siklus I tentang motivasi belajar siswa tetap berada dalam kisaran moderat. Keterlibatan siswa meningkat secara signifikan pada Siklus II ketika pengajaran studi sosial diimplementasikan menggunakan media permainan edukatif *Quizizz Mode Kertas*. Hal ini ditunjukkan pada pertemuan pertama dengan memperoleh skor total 435 dengan rata-rata 13,59. Sebaliknya, skor rata-rata pada pertemuan kedua adalah

16,84, dengan skor total 539. Temuan observasi aktivitas siswa Siklus II termasuk dalam kategori "baik". Dengan persentase 68%, observasi motivasi belajar siswa untuk Siklus II termasuk dalam kategori tinggi, meningkat 21% dibandingkan Siklus I.

Gagasan motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman (2016), yang menyatakan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan pendorong umum dalam diri siswa yang menciptakan aktivitas belajar, menjamin keberlanjutannya, dan memberi mereka arahan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, konsisten dengan peningkatan motivasi dan aktivitas ini. Menurut penelitian ini, media Quizizz Mode Kertas secara efektif merangsang dorongan intrinsik siswa sebagai stimulus eksternal. Manfaat utama media Quizizz Mode Kertas adalah tidak memerlukan perangkat digital individual dari setiap siswa, yang membuatnya ideal untuk pengaturan kelas dengan sumber daya minimal. Keadaan ini konsisten dengan sudut pandang (Prensky, 2001) yang menegaskan bahwa media pembelajaran harus dipilih berdasarkan kemudahan penggunaan serta kesesuaiannya dengan kondisi

dan karakteristik kelas. Prinsip pemilihan media yang tepat guna (*appropriate technology*) menjadi pertimbangan penting dalam konteks pendidikan Indonesia yang memiliki keragaman kondisi infrastruktur.

Antusiasme siswa untuk belajar ditingkatkan sepenuhnya oleh media Quizizz Mode Kertas, yang mendorong lebih banyak aktivitas melalui pengalaman belajar langsung. Selain membaca pertanyaan, siswa terlibat dalam diskusi antar teman sebaya, menggunakan taktik khusus untuk mengantisipasi jawaban, dan dengan antusias menunggu hasilnya setelah proses pemindaian selesai. Pengalaman belajar yang lebih bermakna dihasilkan oleh teknik pembelajaran ini, yang menggabungkan kontak mental dan fisik. Hal ini konsisten dengan pernyataan Uno (2017) bahwa indikator motivasi belajar meliputi dorongan dan kebutuhan untuk belajar, keinginan untuk mencapai sesuatu, tujuan atau ambisi untuk masa depan, apresiasi terhadap pembelajaran, aktivitas belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang mendukung. Elemen gamifikasi yang melekat pada Quizizz seperti skor, peringkat, dan umpan balik visual

tetap dipertahankan dalam *Mode Kertas*, sejalan dengan temuan (Slameto, 2010) Diklaim bahwa komponen-komponen ini menumbuhkan lingkungan kompetitif yang menyenangkan dan sehat. Tanpa menimbulkan stres psikologis yang berlebihan, lingkungan kompetitif yang sehat ini memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan berupaya meraih nilai tertinggi. Kompetisi yang sehat dalam pembelajaran dapat menjadi pendorong motivasi ekstrinsik yang kemudian bertransformasi menjadi motivasi intrinsik ketika peserta didik merasakan kepuasan dari proses belajar itu sendiri.

3. Peningkatan Hasil Belajar Murid Kelas VIII-F SMPN 13 Madiun dalam Pembelajaran IPS melalui Media *Game* Edukatif *Quizizz Mode Kertas*

Perbandingan temuan penilaian di setiap siklus pembelajaran menunjukkan bagaimana media permainan edukatif *Quizizz Mode Kertas* meningkatkan hasil belajar siswa. Karena mereka secara aktif berpartisipasi dalam proses menciptakan pengetahuan, media interaktif dapat membantu siswa dalam memahami informasi

dengan lebih sukses. Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dari satu siklus ke siklus berikutnya dalam penelitian ini menunjukkan proses pembelajaran yang bermakna. Beberapa siswa terus menunjukkan pemahaman yang kurang ideal terhadap materi pelajaran selama fase pertama (Siklus I). Persentase siswa yang belum memenuhi Kriteria Penyelesaian Minimum (KKM) dan tingkat kesalahan yang tinggi saat menjawab pertanyaan penilaian menjadi indikator hal ini. Siswa di Siklus I mencapai skor penyelesaian klasik 63% pada hasil belajar mereka, dengan 20 siswa menyelesaikan dan 12 siswa tidak menyelesaikan. Kondisi ini disebabkan oleh sejumlah hal, seperti fakta bahwa beberapa siswa masih kesulitan memahami mekanisme dan alur permainan, waktu kerja yang sedikit meningkat sebagai akibat dari penyesuaian pertama terhadap media baru, dan antusiasme yang mulai muncul di kelas tetapi tidak tersebar secara merata. Hasil Siklus I perlu ditingkatkan melalui sejumlah taktik: guru mendorong siswa untuk lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran, membantu mereka

fokus lebih baik, dan meningkatkan kemampuan manajemen waktu mereka agar kegiatan pembelajaran lebih terorganisir dan efektif. Prinsip-prinsip penelitian tindakan kelas, yang menekankan refleksi dan pengembangan berkelanjutan, sejalan dengan peningkatan ini.

Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang nyata dan terukur setelah perubahan Siklus II. Tujuan pembelajaran di Siklus II memenuhi ambang batas penyelesaian klasik yang telah ditentukan sebesar 80% dengan persentase penyelesaian klasik sebesar 84%. Peningkatan 21 persen dari Siklus I ke Siklus II, dengan 27 siswa menyelesaikan kursus dan 5 siswa tidak menyelesaikannya, menunjukkan seberapa baik media dan teknik peningkatan tersebut bekerja. Peningkatan ini dihasilkan oleh media Quizizz Mode Kertas, yang membuat lingkungan belajar lebih menarik, hidup, dan menyenangkan. Selain latihan pemecahan masalah, siswa juga berpartisipasi dalam permainan yang menawarkan umpan balik cepat dan tantangan intelektual. Sistem umpan balik waktu nyata yang ditawarkan setelah permainan selesai berdampak

pada peningkatan hasil belajar ini. Proses pembelajaran iteratif dan reflektif tercipta karena siswa dapat langsung menyadari kesalahan mereka dan memperbaikinya di lain waktu. Hal ini mendukung klaim yang dibuat oleh Suyadnya & Suarnaya (2025) bahwa manfaat media Quizizz Mode Kertas adalah umpan balik yang cepat, artinya guru dapat melihat respons siswa langsung setelah memindainya. Umpan balik instan ini memungkinkan pendidik untuk segera mengidentifikasi pemahaman konsep dan area yang memerlukan perhatian lebih lanjut, serta memberikan koreksi atau penjelasan tambahan secara cepat dan tepat sasaran (Yulianto *et al.*, 2020).

Peningkatan hasil belajar diperkuat oleh peningkatan taktik pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II, seperti penjelasan aturan permainan yang lebih metodis dan mudah dipahami, modifikasi kompleksitas pertanyaan agar lebih sesuai dengan kemampuan siswa, dan peningkatan penguatan positif. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz Mode Kertas sebagai permainan edukatif telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa (Cahyani & Putranto, 2024). Melalui proses

pembelajaran yang aktif dan interaktif, media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan tetapi juga membantu pemahaman siswa yang lebih mendalam tentang materi pelajaran. Media ini merupakan alat yang tepat untuk meningkatkan kapasitas kognitif siswa karena menawarkan lingkungan kompetitif yang sehat, umpan balik tepat waktu, tantangan intelektual, dan interaksi. Hal ini terutama berlaku untuk materi yang membutuhkan banyak soal latihan. Hasil ini konsisten dengan pernyataan Rafika (2021) bahwa fitur gamifikasi Quizizz—seperti skor, peringkat, dan umpan balik visual—tetap utuh dalam Mode Kertas, sehingga mendorong lingkungan kompetitif yang positif dan sehat yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan mengincar skor tertinggi. Selain itu, versi kertas dari permainan ini menciptakan lingkungan yang lebih menghibur dan kompetitif, yang meningkatkan motivasi siswa untuk mendapatkan skor terbaik. Siapa pun dapat bergabung karena siswa tidak perlu memiliki komputer atau ponsel pintar. Hal ini menjadikan Quizizz Mode Kertas sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, inklusif,

dan demokratis, terutama untuk sekolah dengan sumber daya terbatas.

D. Kesimpulan

1. Penerapan media game edukatif *quizizz* mode kertas dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid secara signifikan.
2. Penggunaan media game edukatif *quizizz* mode kertas pada kelas VIII-F SMPN 13 Madiun dapat meningkatkan motivasi belajar murid.
3. Penggunaan media game edukatif *quizizz* mode kertas pada kelas VIII-F SMPN 13 Madiun dapat meningkatkan hasil belajar murid.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Jejak Publisher.

Artikel in Press :

- Balqis, A. S., & Andriani, A. E. (2024). Development of Learning Evaluation Based on Automatic Assessment through Quizizz Mode Kertas to Improve Students' Natural and Social Sciences Learning Outcomes.

- Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 3357–3366.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7251>
- Cahyani, D. F., & Putranto, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Mode Kertas Terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(3), 524–531. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.592>
- Chaiyo, Y. (2017). *The Effect of Kahoot, Quizizz and Google forms on the Student ' s Perception in the Classrooms Response System*.
- Chen, C., & Chen, C. (2021). *The Effect of Digital Game-Based Learning on Learning Motivation and Performance Under Social Cognitive Theory and Entrepreneurial Thinking*. 12(December).
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.750711>
- Fatimah, S. (2025). Enhancing Junior High School Students' Reading Comprehension Through Quizizz-Based Gamified Assessment. *English Language and Literature in Education Journal*, 3(1), 38–57.
<https://doi.org/10.63011/tyn8x842>
- Hernanz, V., Latorre, C., Cristina, C., & Sancho, E. L. (2024). Revitalising learning in three university contexts: Unleashing the power of the Quizizz app to increase and performance. *Education and Information Technologies*, 29(17), 23917–23935.
<https://doi.org/10.1007/s10639-024-12779-9>
- Huong, N. T. (2022). *Using Quizizz Application To Enhance Students' Motivation And Engagement In Online Learning In Response To Covid Pandemic*. 58(6), 96–102.
- Kartika, L., & Novianti, W. (2024). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pai Berbasis Teknologi Pendidikan Di Sma Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai*. 2, 296–301.
- Kartini, A., & Sriyanto, S. (2023). The Effect of the Quizizz Game on Increasing Motivation and Social Studies Learning Outcomes at the Junior High School Level. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(3), 246–262.
<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.3442>
- Lieberoth, A. (2015). Design in mind: How game-based learning affects brain and motivation. *Educational Technology Research and Development*, 63(4), 589–601.
- Nawir, M., Nurpratiwi, A., & Mulyadin, D. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Teknologi Siswa Kelas 8 SMPN 1 Barru. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3(1), 31–38.
<https://doi.org/10.62383/sosial.v3i1.580>
- Purwanti, Y., & Ardhana, Y. (2017). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Kelas VIII B SMP Negeri 1 Gondang. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(1), 1–10.
- Putri, S. M., & Sari, I. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 61(1), 1–12.

- Saqjuddin. (2025). *Pengaruh Integrasi Nilai Multikultural dalam Materi IPS terhadap Sikap Kebhinekaan Siswa Sekolah Dasar*. 5(1).
- Solikhah, N. A. (2023). *Students ' Perception and Motivation In Learning English Towards The Use of Quizizz For Efl Students*. 9(2), 1245–1253.
- Amron, T., Sudarmiani, S., & Nugraha, N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Game Educasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPAS-IPS. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(3), 245-254.
- Suyadnya, I. D. P., & Suarnaya, I. P. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Mode Pembelajaran Games Based Learning Berbantuan Quizizz Mode Kertas. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.37329/metta.v5i1.3532>
- Yulianto, I., Warsono, W., Nasution, N., & Rendy, D. B. (2020). The Effect of Learning Model STAD (Student Team Achievement Division) Assisted by Media Quizizz on Motivation and Learning Outcomes in Class XI Indonesian History Subjects at SMA Trimurti Surabaya. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(11), 923–927. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i11.2746>
- Putri, F. D. (2025). *Student's Engagement in English Language Learning by Using Quizizz at Senior High School*. Universitas PGRI Sumatera Barat.
- Rafika, R. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa SMP Al-Rifa'ie*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ziadah, N. S. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz Mode Kertas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Smp N 2 Petarukan*. UIN KH Abdurrahman Wahid.

Jurnal

- Janah, S. R. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Fitur Mode Kertas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Al-Hasra Kota Depok*. UIN Syarif Hidayatullah.