



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 12449-12460

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penggunaan *Quizizz Paper Mode* Terhadap Penilaian Formatif  
Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam  
Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar

Meylinda Ambar Pamungkas<sup>1✉</sup>, Tri Joko Raharjo<sup>2</sup>

(1) SD N 3 Penganten, Indonesia

(2) Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: [meylindaambar@gmail.com](mailto:meylindaambar@gmail.com)<sup>1✉</sup>

Abstrak

Quizizz Paper Mode adalah media pembelajaran berbasis kuis interaktif dengan menggunakan kertas yang berisikan Q Cards/ QR. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media Quizizz Paper Mode terhadap penilaian formatif dan motivasi belajar peserta didik kelas VI dalam kurikulum merdeka Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain Quasi Experimental Design dengan bentuk Non Equivalent Control Group Design. Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Penganten, Kec. Klambu, Kab. Grobogan . Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI, dan sampel dalam penelitian adalah 27 peserta didik yang diambil secara acak. Peneliti menggunakan teknik tes untuk menghitung penilaian formatif dan angket motivasi belajar untuk mengumpulkan data, berupa Pretest dan Posttest, lalu hasil dari analisis tersebut dianalisis menggunakan SPSS 29. Hasil uji t-test yaitu  $0,001 < 0,05$  sehingga H1 diterima dan H0 ditolak, hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh media Quizizz Paper Mode terhadap penilaian formatif dan motivasi belajar peserta didik kelas VI dalam kurikulum merdeka Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *Quizizz Paper Mode, Penilaian Formatif, Motivasi Belajar*

## Abstrack

Quizizz Paper Mode is an interactive quiz-based learning media using paper containing Q Cards/QR. The purpose of this research is to determine the influence of the Quizizz Paper Mode media on the formative assessment and learning motivation of class VI students in the independent elementary school curriculum. This research is a quantitative experimental research with a Quasi Experimental Design in the form of a Non Equivalent Control Group Design. This research was conducted at SDN 3 Penganten, Kec. Klambu, Kab. Grobogan. The population in this study were all sixth grade students, and the sample in the study was 27 students taken at random. Researchers used test techniques to calculate formative assessments and learning motivation questionnaires to collect data, in the form of Pretest and Posttest, then the results of the analysis were analyzed using SPSS 29. The results of the t-test were  $0.001 < 0.05$  so that H1 was accepted and H0 was rejected, the results This shows that there is an influence of the Quizizz Paper Mode media on the formative assessment and learning motivation of class VI students in the independent elementary school curriculum.

Keyword : *Quizizz Paper Mode, Formative Assessment, Learning Motivation*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam pembentukan generasi muda yang berkompeten dan siap menghadapi tantangan masa depan. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, pendekatan interaktif telah menjadi fokus utama bagi para pendidik pada era digital saat ini. Pembelajaran interaktif melibatkan partisipasi aktif siswa melalui berbagai alat dan teknologi yang memungkinkan mereka terlibat secara langsung dalam proses belajar-mengajar.

Dengan berkembangnya zaman dan berkembangnya teknologi dengan pesat mengharuskan guru melek terhadap teknologi dalam pembelajaran, namun kenyataannya pada proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Selama peneliti melakukan observasi di SDN 3 Penganten, ditemukan hasil bahwa peserta didik memiliki hasil nilai tes formatif (ulangan) yang cenderung rendah. Rendahnya hasil tes formatif siswa diketahui oleh tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Guru masih menggunakan *paper test* untuk siswa. Hal ini menyebabkan rasa malas siswa untuk membaca soal tes yang rendah, siswa merasa tidak adanya media yang dapat membuat mereka fokus dalam mengerjakan soal tes formatif.

Baden (2015) menyatakan bahwa Penilaian / tes formatif dapat dilakukan secara formal maupun informal. Penilaian formatif informal merupakan penilaian yang meliputi kegiatan tanya jawab yang spontan dan menanggapi jawaban selama proses pembelajaran berlangsung . Selain hasil tes formatif peserta didik, ada pula temuan hasil motivasi belajar

peserta didik di kelas VI SDN 3 Penganten yang cenderung rendah. Biasanya hal ini saling kebergantungan. Jika tingkat motivasi belajar peserta didik rendah, maka akan mempengaruhi hasil tes formatif peserta didik.

Uno (2019: 23) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah sebuah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mendapatkan perubahan perilaku dengan didukung beberapa indikator yang mendukung.

Peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar, menulis, berbicara, apabila guru menerapkan media pembelajaran, sehingga akan terbangun imajinasi mereka. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan belajar dikelas.

Guru seharusnya memiliki kemampuan dalam menggunakan media yang efektif dan efisien agar siswa mempunyai peran aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Luhur Wicaksono, 2016 : 15) media pembelajaran sangat penting agar siswa dapat menangkap serta memahami materi yang diberikan oleh guru dengan cepat dan maksimal. Media berfungsi untuk membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien (Karo-Karo & Rohani, 2018 : 93).

Penggunaan *Quizizz* dapat dilakukan dengan menggunakan alat bantu seperti Laptop, handphone, bahkan terbaru dapat menggunakan kertas barcode sebagai model penggunaan pengaplikasian *Quizizz* tersebut.

*Quizizz* sebagai aplikasi berbasis web, memudahkan peserta didik untuk menjawab soal *quiz* atau *test*, karena penggunaan *Quizizz* dinyatakan efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain mudah digunakan, *Quizizz* dapat menyajikan hasil penilaian dengan cepat (Arditya Isti et al., 2020).

Tetapi permasalahan yang baru muncul, kondisi latar belakang peserta didik di SDN 3 Penganten adalah mayoritas menengah kebawah. Dari data observasi yang ditemukan, peserta didik yang memiliki handphone hanya sedikit, serta di SDN 3 Penganten tidak memiliki akses wifi di sekolah untuk penunjang siswa. Jadi, peneliti akan menggunakan media pembelajaran yang tetap ramah dan hemat untuk penelitian, yaitu menggunakan *Quizizz Paper Mode*.

*Quizizz paper Mode* adalah kuis interaktif yang dapat dilakukan secara Offline menggunakan lembar kertas yang bergambar *QR Code (Q-Cards)*.

*Quizizz* dengan fitur *Paper Mode* menggunakan QR Code pada lembar kertas yang bisa digunakan pada pembelajaran *Offline* hal ini untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran tatap muka yang inovatif berbasis kuis interaktif dan efisien.

(Purba, 2019 : 31) menjelaskan ada berbagai kelebihan lain dari *Quizizz Paper Mode* yakni :

1. *Quizizz Paper Mode* siswa tidak membutuhkan Gadget dan tidak membutuhkan jaringan internet.
2. Guru dapat men-scan barcode atau Q- Cards (*Quizizz Cards*) jawaban siswa dan guru langsung mengetahui siswa yang telah menjawab dengan benar dan salah.
3. Lembar barcode atau Q-Cards (*Quizizz Cards*) jawaban untuk siswa dapat digunakan berulang kali dengan materi kuis yang berbeda-beda.
4. Setiap siswa memiliki 1 lembar Q-Cards jawaban.
5. Lembar Q-Cards antar siswa berbeda sehingga siswa tidak bisa untuk meniru jawaban teman.

Selain kelebihan, *Quizizz Paper Mode* ini juga terdapat kelemahan, yakni :

1. Guru menggunakan 2 perangkat yakni Handphone dan Laptop
2. Guru harus mendownload dan menginstall aplikasi *Quizizz* di Handphone
3. *Quizizz Paper Mode* hanya bisa digunakan untuk soal kuis pilihan ganda dengan 2, 3 dan 4 opsi jawaban.

Penelitian serupa yang pernah dilakukan oleh Enggar Damayanti pada tahun 2021 yang berjudul "Pengaruh Media Quizizz terhadap hasil belajar PPKN siswa kelas V SD". Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan Pembelajaran menggunakan Quizizz mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan proses pembelajaran tanpa menggunakan Quizizz, sehingga terdapat pengaruh positif pada penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Tegaldowo Bantul.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan diatas, peneliti akan melaksanakan penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan *Quizizz Paper Mode* Terhadap Penilaian Formatif dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen pre-test postnon equivalent design*, dengan *pretest* dilakukan satu kali sebelum dilakukan treatment (perlakuan) dan post test dilakukan satu kali setelah dilakukan.(Sugilar & Juandi, 2013). Penelitian dilakukan di SDN 3 Penganten dengan populasi adalah Peserta didik Kelas VI dengan jumlah 32 peserta didik. Dan sampel yang diambil adalah secara simple random sampling dalam satu kelas yaitu kelas VI sebanyak 27 siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi dan tes, yakni Pretest dan Postest. Soal yang digunakan dalam penelitian harus diuji terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kevalidan soal dan tingkat reliabilitas instrumen. Teknik yang digunakan dalam

menganalisis yakni uji validitas soal dan uji reliabilitas soal, hal tersebut merupakan syarat wajib peneliti untuk menguji instrumen yang disajikan dalam penelitian. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen telah valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian. Peneliti melakukan uji kevalidan instrumen menggunakan uji validitas product moment dengan SPSS versi 29.

Setelah soal dinyatakan valid maka dapat dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu instrumen dapat dipercaya apabila digunakan sebagai alat pengumpul data. Menurut (Sugiyono, 2015 : 173) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang jika digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula. Peneliti menggunakan teknik Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS 29. Dengan kriteria jika Cronbach's Alpha  $> 0,60$  maka instrumen dapat dinyatakan reliabel, jika Cronbach's Alpha  $< 0,60$  maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Setelah diperoleh hasil dari *pre test* dan *post test*, selanjutnya peneliti menganalisis hasil tes tersebut, yakni dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji t-test ternormalisasi.. Penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk pada SPSS 29 dengan tingkat signifikansi 5% dengan kriteria yakni Jika Asymp Sig  $> \alpha (0,05)$ , maka data berdistribusi normal sedangkan Jika Asymp Sig  $< \alpha (0,05)$ , maka data tidak berdistribusi normal (S. Siregar, 2014 : 167).

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui varians pada kelas sampel. Penelitian ini menggunakan analisis Uji Levene's Test pada SPSS 29, dengan kriteria yakni jika nilai signifikansi lebih besar dari  $\alpha (5\%)$  maka data bersifat homogen. Sedangkan data bersifat tidak homogen jika nilai signifikansi kurang dari  $\alpha (5\%)$ . Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis t-test. Uji ini digunakan untuk menguji hipotesis yang telah disampaikan. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dengan analisis SPSS 29 pada uji *Uji T-Test Sampel Independen* dengan kriteria yakni Jika nilai *thitung* kurang dari *ttabel* maka  $H_0$  diterima.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

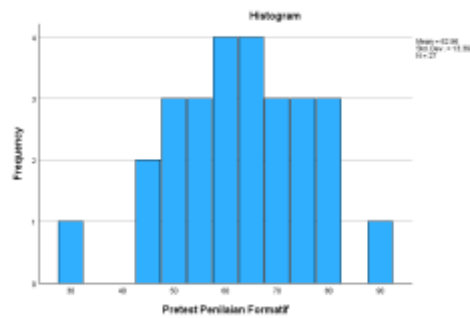
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz Paper Mode terhadap Penilaian formatif dan motivasi belajar peserta didik kelas VI dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. Sebelumnya peneliti telah melakukan observasi pada SDN 3 Penganten, yang ditemukan hasil bahwa rendahnya motivasi belajar peserta didik yang berdampak pada rendahnya hasil tes formatif peserta didik.

Pada kelas sampel pertama, peneliti memberikan tes berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal yang sebelumnya telah diuji kevalidan soalnya. Pada kelas ini, pembelajaran masih

konvensional atau belum diberikan treatment. Setelah pemberian soal, peneliti memberikan angket kepada peserta didik sejumlah 22 pernyataan, yang juga telah diuji ke validannya.

Pada penelitian berikutnya, peneliti telah menggunakan media Quizizz Paper Mode kepada peserta didik kelas VI dengan perlakuan sama yaitu memberikan soal tes sejumlah 20 soal pilihan ganda, dan angket motivasi belajar peserta didik.

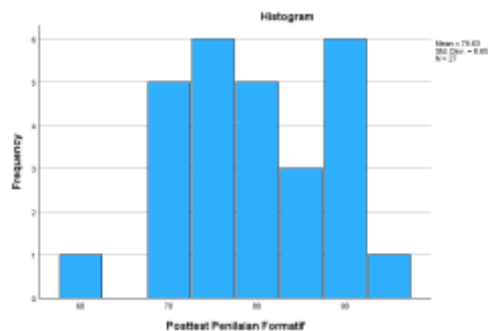
Berikut ini adalah penyajian data Pengaruh Penggunaan *Quizizz Paper Mode* terhadap Penilaian Formatif peserta didik sebelum dan sesudah melakukan *treatment* dalam bentuk grafik/histogram:



Gambar 4.1

Histogram perolehan Nilai Penilaian Formatif Sebelum *Treatment / Pretest*

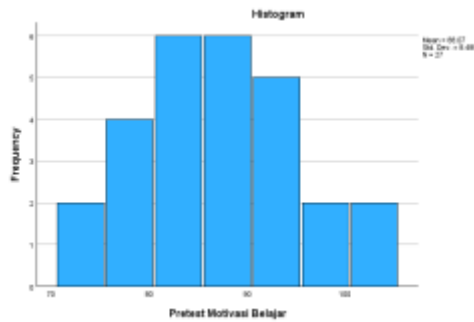
Dari data gambar histogram diatas, ditemukan hasil yang menunjukkan nilai terendah peserta didik adalah 30 yang didapatkan oleh 1 peserta didik, nilai 35 yang diperoleh 2 peserta didik, nilai 45 diperoleh 2 peserta didik, nilai 50 diperoleh 3 peserta didik, nilai 55, 60, 65 diperoleh masing – masing 4 peserta didik, nilai 70,75,80 diperoleh masing – masing 3 peserta didik, dan nilai 90 diperoleh 1 peserta didik.



Gambar 4.2

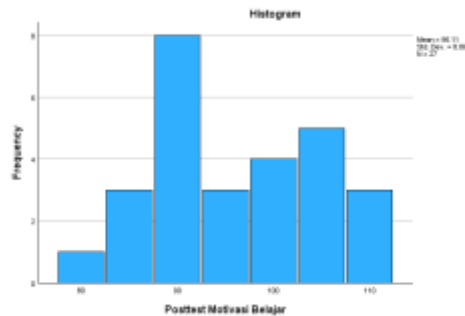
Histogram perolehan Nilai Penilaian Formatif Sesudah *Treatment / Posttest*

Berikut penyajian data hasil Pengaruh Penggunaan *Quizizz Paper Mode* terhadap Motivasi Belajar menggunakan angket sebelum dan sesudah dalam bentuk grafik/histogram:



Gambar 4.3

Histogram perolehan skor Angket Motivasi Belajar Sebelum *Treatment / Pretest*  
Berikut ini data grafik / histogram sesudah treatment / *Posttest*.



Gambar 4.4

Histogram perolehan Skor Angket Motivasi Belajar Sesudah *Treatment / Posttest*  
Data histogram diatas adalah hasil perolehan angket Motivasi belajar peserta didik yang sudah dipengaruhi oleh penggunaan *Quizizz Paper Mode*. Diketahui bahwa ada 1 peserta didik yang mendapatkan hasil angket dengan rentang nilai 71 hingga 80, ada 10 peserta didik yang mendapatkan hasil angket dengan rentang nilai 81-90, 6 peserta didik yang mendapatkan hasil angket dengan rentang 91-100, dan ada 10 peserta didik yang mendapatkan hasil angket dengan rentang nilai 101-110.

Dari data tabel dan kedua data histogram diatas, dapat diperoleh data kenaikan rata – rata hasil nilai angket sebelum dan sesudah *treatment* yakni dari 86,07 menjadi naik 96,11. Selisih antar rata – rata adalah 8,04. Pada skor minimum memiliki perbedaan antara 73 dan 80, sehingga selisihnya 7. Sedangkan pada skor maksimal diperoleh perbedaan Antara 105 dan 110, hingga selisihnya 5. Jadi dapat disimpulkan dari perolehan data diatas, bahwa Motivasi Belajar peserta didik mengalami kenaikan setelah dipengaruhi oleh *Quizizz Paper Mode*.

Selanjutnya peneliti melakukan uji berikutnya yakni uji reliabilitas. Menurut (Arikunto, 2010 : 221) reliabilitas bertujuan untuk mengetahui bahwa instrumen penelitian yang dibuat dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah valid sehingga menghasilkan data yang dapat dipercaya dan jika digunakan untuk mengukur berkali-kali akan menghasilkan data yang sama. uji reliabilitas dalam penelitian

ini menggunakan teknik Cronbach's Alpha. Dibawah ini adalah hasil uji reliabilitas dengan bantuan SPSS 29.

Tabel 1. Hasil Uji Reabilitas Penilaian Formatif

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.862	.862	20

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas Motivasi Belajar

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.895	.902	22

Dari kedua data tabel diatas, diketahui bahwa nilai Croncach's Alpha Penilaian Formatif adalah 0,862. Nilai koefisien reliabilitas penilaian formatif sebesar  $0,862 > 0,60$  hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen penilaian formatif dinyatakan reliabel sedangkan Nilai koefisien reliabilitas angket motivasi belajar sebesar  $0,895 > 0,60$  hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen angket motivasi belajar dinyatakan reliabel.

Selanjutnya adalah pengujian normalitas. Tujuan dilakukan uji normalitas ini supaya diketahui apakah sebaran atau distribusi data dalam variabel yang digunakan memiliki distribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas *Saphiro-Wilk*. Pengujian ini dilakukan denganbantuan *SPSS 29.0*.

Tabel 3.

Hasil Uji Normalitas Penilaian Formatif dan Angket Motivasi Belajar

No	Variabel	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	<i>Pretest</i> Penilaian Formatif	.878	Normal
	<i>Posttest</i> Penilaian Formatif	.121	Normal
2	<i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar	.559	Normal
	<i>Posttest</i> Angket Motivasi Belajar	.106	Normal

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh nilai signifikansi pada *Asymp. Sig. (2- tailed)* untuk *Pretest* Penilaian Formatif adalah 0,878. Sedangkan nilai signifikansi pada *Asymp. Sig. (2- tailed)* untuk *Posttest* Penilaian Formatif adalah 0,121. Dari kriteria pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa jika nilai probabilitas (sig) =  $0,878 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima, artinya dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal, serta jika nilai probabilitas (sig) =  $0,121 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima, artinya dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Nilai signifikansi pada *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk *Pretest* Angket Motivasi Belajar adalah 0,559. Sedangkan nilai signifikansi pada *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk *Posttest* Angket Motivasi Belajar adalah 0,106. Dari kriteria pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa jika nilai probabilitas ( $\text{sig} = 0,559 > 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima, artinya dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal, serta jika nilai probabilitas ( $\text{sig} = 0,106 > 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima, artinya dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Apabila data telah berdistribusi dengan normal, maka selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui varians pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan analisis *Uji Levene's Test* pada SPSS 29.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Penilaian Formatif

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	4.018	1	52	.050

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Angket Motivasi Belajar

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.497	1	52	.484

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,50 untuk Penilaian Formatif dan nilai signifikansi Angket Motivasi Belajar adalah 0,484. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan yang telah ditentukan menunjukkan bahwa 0,50 dan 0,484  $> 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak, artinya varians dari dua kelompok dikatakan sama atau homogeny.

Setelah data berdistribusi dengan normal dan memiliki varians data yang homogen, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis T-Test Sampel Independen untuk menguji hipotesis yang telah disampaikan.

Tabel 6. Uji T-Test Penilaian Formatif

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	df1	df2	Mean Difference	95% Confidence Interval	Lower Bound	Upper Bound
Pretest	Angket Motivasi Belajar	4.018	.050	5.432	52	52	52	0.001	0.001	0.001	0.001
	Penilaian Formatif										
Posttest	Angket Motivasi Belajar										
	Penilaian Formatif										

Berdasarkan tabel 6. pada kolom *Equal Variances assumed* dan baris *Levene's test for Equality Variances* diperoleh  $F = 4.018$  dengan angka sig.  $0,050 > 0,05$  yang berarti varians sampel sama atau homogen, maka akan dipilih kolom *Equal Variances assumed* dan pada baris *t-test for Equality of Means* diperoleh harga  $t = 5.432$ ,  $df = 52$  dengan  $t_{\text{tabel}} = 2,030$  sehingga  $t = 5.432 > t_{\text{tabel}} = 2,030$  dan nilai signifikansi (2 – tailed)  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap Penilaian Formatif Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar.

Tabel 7. Hasil Uji T-Test Angket Motivasi belajar

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval Lower Bound	95% Confidence Interval Upper Bound
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.497	.484	3.402	52	.001 <sup>a</sup>	2.367	1.776	3.156
	Unequal variances assumed			3.401	51.983	.001 <sup>a</sup>	2.367	1.776	3.156

Berdasarkan tabel 4.7 pada kolom *Equal Variances assumed* dan baris *Levene's test for Equality Vriances* diperoleh  $F = .497$  dengan angka sig.  $0,484 > 0,05$  yang berarti varians sampel sama atau homogen, maka akan dipilih kolom *Equal Variances assumed* dan pada baris *t-test for Equality of Means* diperoleh harga  $t = 3.402$ ,  $df = 52$  dengan  $t_{tabel} = 2,030$  sehingga  $t = 3.402 > t_{tabel} = 2,030$  dan nilai signifikansi (2 – tailed)  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar.

Selanjutnya peneliti akan melakukan uji manova. Uji manova digunakan untuk mengetahui perbandingan satu atau banyak variabel terikat menggunakan satu atau banyak variabel bebas. Pada penelitian ini uji manova digunakan untuk mengetahui pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap Penilaian Formatif dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar.

Tabel 8. Uji Manova

Multivariate Tests <sup>a</sup>					
Effect		Value	F	Hypoth. small <sup>b</sup>	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.993	3473.030 <sup>b</sup>	2.000	51.000 .001
	Wilk's Lambda	.007	3473.030 <sup>b</sup>	2.000	51.000 .001
	Hotelling's Trace	136.197	3473.030 <sup>b</sup>	2.000	51.000 .001
	Roy's Largest Root	136.167	3473.030 <sup>b</sup>	2.000	51.000 .001
KELAS	Pillai's Trace	.403	17.230 <sup>b</sup>	2.000	51.000 .001
	Wilk's Lambda	.597	17.230 <sup>b</sup>	2.000	51.000 .001
	Hotelling's Trace	.676	17.230 <sup>b</sup>	2.000	51.000 .001
	Roy's Largest Root	.676	17.230 <sup>b</sup>	2.000	51.000 .001

Dari tabel 8. ditemukan bahwa nilai pada kolom *intercept* dan kelas nilai signifikansi *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* sebesar 0,001. Hal ini berarti bahwa nilai kedua *Sig.*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa "Ada pengaruh media *Quizizz Paper Mode* pada penilaian formatif dan motivasi belajar peserta didik kelas VI dalam kurikulum merdeka Sekolah Dasar".

*Game Quizizz* dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian menggunakan kertas ( Mulyati,2020) . Hal tersebut diperjelas oleh pendapat Umi Hanik,dkk (2020) yang menyatakan salah satu media yang dapat digunakan

untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tetapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman siswa serta memanfaatkan teknologi adalah dengan menggunakan permainan.

Menurut (Zhao, 2019) penggunaan media *Quizizz* dengan diadakannya kuis dalam proses pembelajaran menjadikan suasana menjadi lebih menyenangkan, hal ini dapat merangsang semangat dan minat siswa dalam belajar sehingga siswa lebih mudah dan cepat dalam memahami materi pembelajaran dan hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan hasil dari penelitian ini, bahwa penggunaan media *Quizizz Paper Mode* dapat berpengaruh pada hasil penilaian formatif dan motivasi belajar peserta didik kelas VI dalam kurikulum merdeka Sekolah Dasar.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* terhadap penilaian formatif dan motivasi belajar peserta didik kelas VI bahwa, pembelajaran menggunakan Media *Quizizz Paper Mode* memiliki pengaruh terhadap penilaian formatif peserta didik, Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi  $0,049 < 0,05$  maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ . Selain itu Ada pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ . Selain itu setelah diuji dengan uji manova, peneliti menemukan hasil nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ . Hal tersebut berarti Ada pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap Penilaian Formatif dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Setiawan, dkk.. (2019). Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusaintek*. ISBN: 2685-5852 (Semarang: UNIMUS, 2019)
- Arditya Isti, L., Agustiniingsih, A., & Aguk Wardoyo, A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, IV(1), 21–28.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

- Baden Bagus, Pengembangan Model Penilaian Formatif Formal Berbantuan Komputer untuk Membantu Pembelajaran Dinamika Rotasi, *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 5, No. 2, 2016, h. 8
- Hanik Salsabila, Umi dkk. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA". dalam *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4. No. 2: 165-166
- Juandi, D., & Sugilar. 2011. *"Metode Penelitian Pendidikan Matematika"*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Karo-Karo, I. R. & R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, VII(2087 – 8249), 91– 96.
- Luhur Wicaksono. (2016). Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran Luhur Wicaksono. *J P P Journal of Prospective Learning*, 1(2), 9–19. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m>
- Mulyati, Sri & Haniv Evendi. 2020. Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. dalam *jurnal Gauss pendidikan matematika*, Vol. 03, No.01
- 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. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Siregar, Sofyan. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Widayati, Y. T. (2017). Aplikasi Teknologi QR ( Quick Response ) Code Implementasi Yang Universal. *Jurnal Komputaki*, 3(1), 1–14
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>