

Penerapan Quizizz Mode Kertas untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Materi Jati Diri dan Lingkunganku pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Anak Agung Putu Agung Adhitya Satria Utama^{1*}

¹SD Negeri 3 Tegalcangkring, Jembrana, Indonesia

*Corresponding author: adhityaagunk@gmail.com

Abstract

Quizizz adalah sumber belajar mutakhir yang kini menyertakan fitur baru yang disebut "Mode Kertas" sebagai salah satu pengembangan yang memungkinkan siswa menyelesaikan ujian kertas secara manual. Permasalahan dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan minimnya penggunaan media pada mata pelajaran PPKn. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni meningkatkan hasil belajar PPKn materi Jati Diri dan Lingkunganku pada siswa kelas V sekolah dasar dengan menerapkan Quizizz mode kertas. Pada penelitian ini, design yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 18 siswa kelas V. Hasil belajar yang diukur oleh peneliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam ranah kognitif. Jika pada akhir siklus 80% siswa mencapai nilai KKTP ≥ 70 maka tindakan penelitian ini dianggap berhasil. Penerapan Quizizz mode kertas dapat meningkatkan hasil belajar PPKn materi Jati Diri dan Lingkunganku pada siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan jumlah siswa yang nilainya mencapai KKTP yakni 70 pada prasiklus (27,78%), siklus I (61,11%), dan siklus II (88,89%). Dengan adanya penerapan Quizizz mode kertas dapat membantu pemahaman siswa lebih dalam terhadap materi pelajaran dengan adanya musik dan waktu dalam aplikasi ini menyebabkan siswa semangat dan berkonsentrasi dalam menjawab soal. Implikasi penelitian terhadap perkembangan keilmuan yaitu untuk meningkatkan pemahaman tentang penerapan pembelajaran PPKn yang inovatif dan berkualitas dengan memanfaatkan gamifikasi melalui Quizizz mode kertas.

Kata kunci: quizizz, ppkn, hasil belajar

Abstract

Quizizz is a learning resource that now includes a new feature called "Paper Mode" as one of the developments that allows students to complete paper exams manually. The problem in this research is related to the minimal use of media in Civics subjects. The aim of this research is to improve Civics learning outcomes on Jati Diri dan Lingkunganku material for fifth grade elementary school students by implementing Quizizz paper mode. In this research, the design used is classroom action research. The subjects used in this research were 18 class fifth students. The learning outcomes measured by researchers in this research were learning outcomes in the cognitive domain. If at the end of the cycle 80% of students achieve a KKTP score ≥ 70 then this research action is considered successful. The application of Quizizz paper mode can improve Civics learning outcomes on Jati Diri dan Lingkunganku for fifth grade elementary school students. This can be seen from the increase in the number of students whose scores reached the KKTP, namely 70 in pre-cycle (27,78%), cycle I (61,11%), and cycle II (88,89%). By implementing Quizizz paper mode, it can help students understand the subject matter more deeply. The presence of music and time in this application causes students to be enthusiastic and concentrate in answering questions. The implications of the research for scientific developments are to increase understanding of the implementation of innovative and quality Civics learning by utilizing gamification through Quizizz paper mode.

Keywords: quizizz, civics, learning outcomes

PENDAHULUAN

Salah satu elemen kunci yang mempengaruhi kemakmuran suatu negara di masa depan adalah tingkat pendidikannya (Cahya, 2023). Khususnya di bidang pembelajaran interaktif, teknologi pendidikan telah sangat maju. Quizizz adalah sumber belajar mutakhir yang memungkinkan pendidik merancang tes online yang menarik untuk siswa. Quizizz juga menyertakan fitur baru yang disebut "Mode Kertas" sebagai salah satu pengembangan, yang

memungkinkan siswa menyelesaikan ujian kertas secara manual. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pemilihan media pembelajaran yang tepat adalah untuk memastikan isi dan karakteristik siswa sesuai dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, untuk memperlancar proses pembelajaran, seorang guru harus mampu memilih bahan ajar yang tepat. Indah Wahyuni (2019) berpendapat bahwa segala sesuatu yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan ketersediaan informasi dianggap sebagai media pembelajaran, sehingga media tersebut dapat secara efektif mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Keberhasilan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat perguruan tinggi tidak lepas dari penyelenggaraannya di sekolah dasar. Siswa harus terlibat dalam pembelajaran bermakna agar materi PPKn dapat dipahami secara utuh. Pada kenyataannya, guru masih menghadapi beberapa tantangan dalam melaksanakan pembelajaran PPKn yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak dapat memenuhi kriteria yang telah ditentukan (Kasminah, 2019). Beberapa permasalahan yang dialami oleh guru dalam penerapan pendidikan pancasila salah satunya berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Rini (2023) menunjukkan bahwa sejumlah masalah, termasuk kepadatan materi pembelajaran yang berlebihan, menghalangi siswa untuk memenuhi ekspektasi tertinggi atas keterampilan mereka karena terlalu banyak hal yang harus mereka pelajari. Hal ini turut menyebabkan tidak adanya hasil pembelajaran PPKn seperti belum adanya penerapan sikap Pancasila untuk membangun karakter jiwa nasionalisme bagi siswa.

Penerapan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD Negeri 3 Tegalcangkring saat ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang terdiri atas 18 siswa. Dimana siswa kelas V tersebut baru menerapkan Kurikulum Merdeka pada tahun pelajaran 2023/2024. Permasalahan dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi Jati Diri dan Lingkunganku. Peserta didik masih bingung dalam menghargai perbedaan yang ada di lingkungan masyarakat seperti adanya perbedaan ciri fisik, agama, pendapat, hobi, maupun kebiasaan hidup sehari-hari. Media berperan penting untuk dapat mendukung proses pembelajaran. Media grafis merupakan media yang paling sesuai untuk mendukung pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar.

Adapun tujuan dari penelitian ini yakni meningkatkan hasil belajar PPKn materi Jati Diri dan Lingkunganku pada siswa kelas V sekolah dasar dengan menerapkan Quizizz mode kertas. Guru harus memberikan pemahaman lebih mengenai jati diri dan lingkungannya sehingga dapat menerima berbagai perbedaan yang ada di sekitarnya. Peneliti melakukan praktek mengajar dengan menggunakan panduan modul ajar yang dibuat sendiri berdasarkan permasalahan dan solusi yang ditetapkan dalam mengatasi masalah. Peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas V SD Negeri 3 Tegalcangkring dalam proses pelaksanaan pembelajaran sampai tahap evaluasi. Peneliti melakukan kebaruan dalam proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan media Quizizz mode kertas yang menyesuaikan perkembangan zaman dengan melakukan gamifikasi. Media yang sesuai sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Indah Wahyuni (2019) bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan dalam menentukan media yang sesuai sehingga mendukung proses pembelajaran yang akan dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di kelas V SD Negeri 3 Tegalcangkring telah menggunakan perangkat digital seperti laptop dan proyektor dalam menyampaikan materi. Namun, saat pemberian tugas maupun kuis, siswa

masih menggunakan lembaran kertas dan guru harus memasukkan rekapan nilai secara manual. Hal ini menyebabkan kurang maksimalnya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil wawancara kepada beberapa siswa menyatakan bahwa saat menggunakan proyektor, guru hanya menyampaikan materi berupa power point dengan gambar dan teks yang dibaca bersama-sama sehingga terkesan kurang menarik. Hal ini menyebabkan siswa kurang memperhatikan materi dan merasa bosan hanya diajak membaca bersama melalui tayangan slide. Hal ini menyebabkan masih banyak siswa mendapatkan nilai rendah yakni di bawah KKTP. Terbukti dari 18 siswa kelas V SDN 3 Tegalcangkring yang mengikuti pretest memperoleh rata-rata yaitu 59,72. Angka tersebut masih di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Di kelas V yang jumlahnya 18 siswa, sebanyak 13 siswa nilainya di bawah KKTP dengan nilai terendah 45 dan hanya 5 siswa yang nilainya mencapai KKTP. Oleh karena itu, diperlukan adanya solusi agar suasana pembelajaran dapat menyenangkan sesuai dengan kodrat zaman siswa yang nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Meskipun hasil pembelajaran yang efektif harus menjadi tujuan dari setiap proses pembelajaran, kenyataannya tidak selalu demikian. Hasil pembelajaran ini menunjukkan kualitas, bakat, dan watak siswa sebagai konsekuensi dari pengalaman pendidikan mereka. (Utomo, 2020). Sebagaimana menurut Rini (2023), hasil belajar merupakan pencapaian siswa setelah mengikuti pembelajaran terhadap suatu materi tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru. Hasil belajar ini juga merupakan proses evaluasi, kemampuan dan keterampilan yang dimiliki siswa selama pembelajaran diukur. Kriteria ketuntasan yang telah ditentukan menjadi tolok ukur efektivitas proses pembelajaran itulah yang menentukan kualitas hasil pembelajaran. Guru dapat menggunakan evaluasi yang disesuaikan dengan kebutuhannya untuk menentukan hasil suatu proses pembelajaran. Di era digital saat ini, guru dapat langsung memberikan penilaian terhadap hasil belajar siswa, setelah selesainya proses pembelajaran. Baik secara formatif maupun sumatif, pembelajaran dievaluasi. Penilaian sumatif merupakan salah satu jenis evaluasi yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran. Mereka mungkin mencakup berbagai bidang studi, semua konten yang tercakup dalam satu semester, atau penyelesaian fase tertentu.

Tujuan penilaian ini adalah untuk mengukur atau menyimpulkan pemahaman siswa untuk mengidentifikasi bidang kekuatan dan kelemahan mereka. Sedangkan penilaian formatif adalah evaluasi yang memberikan umpan balik pada saat siswa masih belajar. Sistem sekolah semakin menekankan penilaian ini, yang juga dikenal sebagai evaluasi pembelajaran. Banyak siswa biasanya mengalami kecemasan dan kegugupan sebelum ujian, dan akibatnya lingkungan kelas menjadi lebih kaku dan penuh tekanan. Berdasarkan penjelasan di atas, guru memiliki opsi tambahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan platform pembelajaran seperti Quizizz. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa karena dirancang berupa permainan kompetitif dan tata letak yang menarik.

Quizizz mode kertas adalah salah satu media yang menawarkan lingkungan belajar interaktif menggunakan perangkat berbasis kertas. Melalui tanya jawab yang ditampilkan di laptop atau proyektor dan diselesaikan siswa di atas kertas, guru dan siswa dapat berkomunikasi menggunakan Quizizz mode kertas. Quizizz mode kertas merupakan kuis offline interaktif dimana siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan menggunakan *Q Card* yang dibagikan. Guru kemudian memindai jawaban siswa di smartphone (Angelina, Tia, dkk, 2023). Siswa dapat menyampaikan tanggapannya pada kertas yang disediakan sambil melihat pertanyaan dan pilihan jawaban di layar. Penggunaan Quizizz mode kertas berfungsi untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Guru dapat dengan mudah memantau perkembangan setiap siswa dengan memanfaatkan lembar respons dengan empat pilihan jawaban. Hal ini memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan

pelajaran mereka untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa dan memberikan umpan balik dengan cepat. Selanjutnya Kertas Quizizz memberikan alternatif bagi siswa yang mungkin memiliki akses terbatas terhadap perangkat elektronik. Pertanyaan pilihan ganda adalah jenis pertanyaan yang digunakan dalam mode kertas Quizizz. Penilaian dalam bentuk kuis merupakan hal yang lumrah, khususnya dalam konteks penilaian pembelajaran. Soal ujian dengan banyak pilihan jawaban disebut tes pilihan ganda dan siswa diharuskan memilih satu jawaban. Ada beberapa manfaat dari tes menggunakan Quizizz mode kertas yakni penilaian yang lugas, cepat, dan tidak memihak (Adiyanti et al., 2019).

Untuk mengembangkan negara yang bermoral tinggi, sekolah harus membantu siswa mengembangkan prinsip-prinsip moral yang kuat (Nurfaizah, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurafifah, 2021) bahwa prinsip-prinsip yang terkandung dalam Pancasila harus dijunjung dan ditegakkan oleh seluruh negara. Tujuannya adalah untuk mewujudkan masyarakat yang menjunjung tinggi prinsip-prinsip moral yang terdapat dalam Pancasila dan bercirikan akhlak mulia. Namun hingga saat ini, cita-cita tersebut belum sepenuhnya dipahami atau digunakan oleh masyarakat Indonesia. Hal ini diakibatkan oleh belum lengkapnya pemahaman masyarakat Indonesia terhadap prinsip-prinsip kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang tertuang dalam Pancasila yang menjadi landasan negara, pedoman hidup, dan ideologi bangsa.

Penerapan Quizizz sangat membantu guru dan dapat mengaktifkan siswa saat proses pembelajaran dan membantu dalam pembentukan karakter siswa. Hal ini didukung juga oleh penelitian yang dilakukan Purba (2019) yang menyatakan Quizizz dapat membantu dalam pembentukan karakter seperti mengambil keputusan yang tepat dalam waktu singkat. Hal ini dikarenakan dalam Quizizz mode kertas ada batasan waktu dalam menyelesaikan setiap soal. Dalam penelitiannya juga disampaikan bahwa Quizizz digambarkan sebagai teknik pembelajaran yang menyenangkan dan sederhana yang dapat diterapkan pada permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dan memotivasi siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran Quizizz mode kertas diharapkan dapat menjadikan pembelajaran PPKn lebih efisien, menarik, dan tidak kaku. Peneliti kemudian akan melakukan penelitian tindakan di kelas dengan judul “Penerapan Quizizz Mode Kertas untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Materi Jati Diri dan Lingkunganku pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE

Pada penelitian ini, design yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas (PTK) yang juga dikenal dengan istilah *class action research*. PTK merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran (Djajadi, 2019). Langkah awal yang dilakukan yakni dengan mengidentifikasi kesulitan atau masalah yang dihadapi, dilanjutkan dengan tahap perencanaan (plan), dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan Tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 18 siswa kelas V yang terdiri atas 11 laki-laki dan 7 perempuan. Hasil belajar yang diukur oleh peneliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam ranah kognitif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar. Selain itu juga observasi dan dokumentasi. Untuk analisis data menggunakan deskriptif komparatif yaitu hasil tes yang didapatkan akan dianalisis menggunakan analisis hasil evaluasi untuk mengukur ketuntasan belajar. Caranya dengan membandingkan antara hasil penilaian siswa dengan KKTP yakni 70. Kriteria ketuntasan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Predikat Nilai

No	Interval (KKTP 70)	Kriteria	Predikat	Keterangan
1.	91 - 100	A	Sangat Baik	Tuntas
2.	81 - 90	B	Baik	Tuntas
3.	80 - 70	C	Cukup	Tuntas
4.	< 70	D	Kurang	Belum Tuntas

Rata-rata hasil belajar siswa diukur dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N} \quad (1)$$

Keterangan : M : rata-rata hasil belajar
 $\sum X$: jumlah nilai siswa
 N : jumlah siswa

Adapun untuk mengukur persentasi ketuntasan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Banyaknya Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}} \times 100\% \quad (2)$$

Jika pada akhir siklus 80% siswa mencapai nilai KKTP ≥ 70 maka tindakan penelitian ini dianggap berhasil. Hal tersebut menunjukkan siswa telah meningkatkan penguasaan materi yang telah dipelajarinya. Penelitian ini bersumber dari hasil observasi, wawancara, dan hasil belajar siswa. Observasi dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung, wawancara dilakukan pada wali kelas V dan beberapa siswa kelas V, dan data hasil belajar diperoleh dari soal-soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal yang diberikan pada pretes, akhir siklus I, dan akhir siklus II. Saat pretes digunakan soal dengan menggunakan lembar kertas dan untuk siklus I dan II dengan menggunakan Quizizz mode kertas. Penelitian dilaksanakan bulan Februari – April 2024.

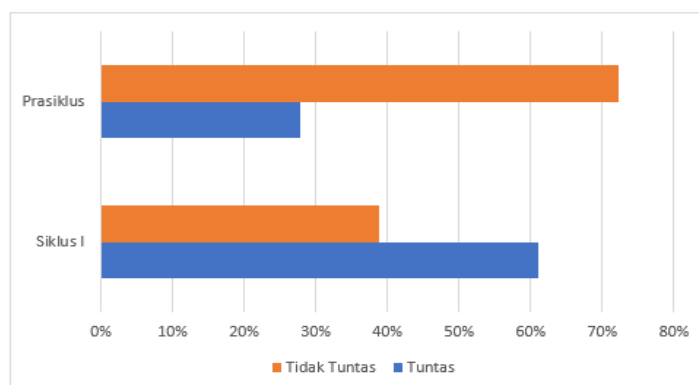
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil tes siklus 1 menunjukkan bahwa siswa memperoleh rata-rata nilai 59,72. Pada siklus 1 ini ada 7 siswa dengan persentase 38,89% yang memperoleh nilai dengan rentang paling rendah yaitu 50-69. Kemudian sebanyak 50% dari jumlah siswa yaitu 9 orang berada pada interval nilai 70-80. Sedangkan sisanya yaitu 11,11% dengan jumlah siswa sebanyak 2 orang memperoleh nilai pada interval 81-90. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa jumlah siswa yang nilainya memenuhi KKTP 70 pada siklus 1 sebanyak 61,11% dengan jumlah siswa sebanyak 11 orang. Sedangkan siswa yang nilainya tidak memenuhi KKTP sebanyak 38,89% atau dengan jumlah siswa sebanyak 7 orang. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada siklus 1 dibandingkan dengan hasil belajar yang diperoleh pada pra siklus, untuk lebih jelasnya perhatikan Tabel 2 dan Gambar 1.

Tabel 2. Nilai Siswa pada Pra Siklus dan Siklus I

No	Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa	
			Prasiklus	Siklus I
1.	Tuntas	91 -100	0 orang	0 orang
2.	Tuntas	81 – 90	0 orang	2 orang
3.	Tuntas	80 – 70	5 orang	9 orang
4.	Tidak Tuntas	< 70	13 orang	7 orang

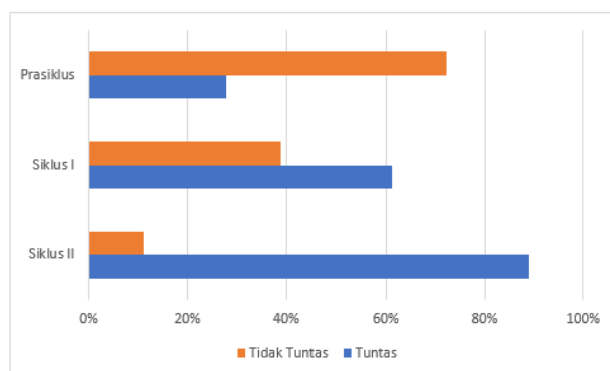
**Gambar 1.** Perbandingan Nilai pada Pra Siklus dan Siklus I

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 1 di atas, dapat dilihat adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan. Sebaliknya, penurunan terjadi pada persentase siswa yang tidak tuntas, dari kondisi awal atau pra siklus ke siklus 1 yaitu dari 72,22% menjadi 38,89%. Kemudian, dapat dilihat juga bahwa persentase ketuntasan siswa mengalami kenaikan dari 27,78% menjadi 61,11%. Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya indikator keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini ialah jika persentase hasil belajar siswa yang tuntas mencapai minimal 80% maka PTK tersebut dinyatakan berhasil. Namun, berdasarkan data di atas, persentase jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan hanya mencapai 61,11%. Oleh sebab itu, penelitian ini harus dilanjutkan pada siklus 2 untuk dilakukannya perbaikan.

Berdasarkan hasil test pada siklus 2, jumlah siswa yang tidak tuntas pada post test siklus ini hanya 11,11%, cukup jauh rentangnya dengan jumlah siswa yang nilainya tuntas yaitu mencapai 88,89%. Dapat dilihat pada tabel 3 di bawah, dimana terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan lanjutan pada siklus 2. Persentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan yaitu 38,89% menjadi 11,11%. Sementara, persentase pada jumlah siswa dengan nilai tuntas mengalami peningkatan yang cukup tinggi yaitu dari 61,11% menjadi 88,89%. Dengan demikian, PTK ini dikatakan sukses karena sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu persentase nilai ketuntasan hasil belajar siswa sudah melewati angka 80%. Dapat dilihat pada gambar 2 bahwa jumlah siswa yang nilainya tuntas sudah mencapai 88,89%. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dinyatakan telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bisa saja terus dilanjutkan sampai siklus 3 untuk melihat konsistensi hasilnya, namun peneliti meyakini bahwa data yang diperoleh dari siklus 1 dan 2 sudah cukup menginterpretasikan hasil dari tindakan tersebut.

Tabel 3. Nilai Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Kategori Nilai		Jumlah Siswa		
			Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Tuntas	91 -100	0 orang	0 orang	3 orang
2.	Tuntas	81 – 90	0 orang	2 orang	5 orang
3.	Tuntas	80 – 70	5 orang	9 orang	8 orang
4.	Tidak Tuntas	< 70	13 orang	7 orang	2 orang

**Gambar 2.** Perbandingan Nilai pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun materi yang disampaikan adalah pada siklus I pertemuan 1 materinya tentang mengenal diri sendiri dan lingkunganku dengan tujuan peserta didik dapat mensyukuri identitas diri dan budaya di lingkungannya sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa. Materi pada siklus I pertemuan 2 yakni mengenal diri sendiri dan lingkunganku dengan tujuan peserta didik dapat berperilaku menghargai keberagaman yang ada di lingkungannya sebagai bentuk sikap menghadapi tantangan dan keuntungan hidup kebinekaan. Pada siklus II pertemuan 1 materinya yakni keberagaman sebagai kekuatan dengan tujuan peserta didik dapat menguraikan keuntungan dan tantangan hidup dalam keberagaman. Adapun materi pada siklus II pertemuan 2 yakni menghargai keberagaman di lingkungan sekitar dengan tujuan peserta didik dapat menceritakan sikap dan perilaku yang dapat menjaga atau merusak kebinekaan di lingkungannya.

Pada siklus I yang dilakukan yakni: Tahap perencanaan dengan membuat modul ajar yang materinya disampaikan dengan Quizizz presentasi dengan menyajikan gambar dan video yang menarik. Guru juga menyiapkan barcode untuk semua siswa sebagai persiapan pelaksanaan Quizizz mode kertas. Selanjutnya menyiapkan soal atau pertanyaan melalui aplikasi Quizizz mode kertas berdasarkan materi pembelajaran yang disampaikan di kelas. Tahap pelaksanaan yakni peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun, yang berarti menyampaikan materi seperti biasanya dan mengamati dampak tindakan. Pembelajaran dilaksanakan pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2. Pada pertemuan selanjutnya dilanjutkan dengan melakukan penilaian melalui aplikasi quizizz mode kertas dengan 20 soal pilihan ganda. Siswa hanya menunjukkan barcode berdasarkan pilihannya A, B, C, atau D kemudian guru mengecek jawaban dengan menggunakan HP. Pembelajaran yang dilakukan dengan Quizizz mode kertas membuat siswa bersemangat

untuk mencoba dan menjawab dengan benar karena hasilnya akan tampak di di LCD Proyektor.

Tahap pengamatan kegiatan atau observasi dilakukan untuk melihat dan memperhatikan proses belajar mengajar di kelas agar memudahkan guru menemukan kendala ataupun hambatan yang terjadi. Siswa yang aktif pada saat pembelajaran lebih mudah menyelesaikan pertanyaan yang ada di Quizizz mode kertas. Bagi yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru terlihat kebingungan. Ada juga siswa yang masih bingung dalam menentukan bacode dalam memilih jawaban karena masih belum terbiasa dalam pelaksanaannya. Tahap refleksi yakni untuk mengetahui mengenai hasil belajar, siswa yang sudah mencapai KKTP maka guru harus menyemangatnya supaya bisa mempertahankan dan meningkatkan hasil belajar. Sedangkan siswa yang di bawah nilainya di bawah KKTP, solusinya adalah harus belajar lebih rajin dan giat sehingga hasilnya juga nanti diharapkan bisa lebih baik. Guru juga melakukan pengarahan ulang dalam menggunakan barcode sehingga dapat tepat dalam memilih jawaban yang diinginkan.

Penggunaan media Quizizz mode kertas pada siklus I sudah diimplementasikan oleh guru sesuai dengan prosedur dan strategi yang telah direncanakan. Namun, dalam pelaksanaannya ada beberapa proses yang membutuhkan kreativitas dan inovasi, seperti mengoptimalkan langkah pembelajaran, pemberian umpan balik, dan pemberian tugas. Namun secara keseluruhan, hasil siklus 1 telah membaik dibandingkan kondisi awal dalam hal keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran. Setelah diskusi dan refleksi, ada beberapa cara untuk mengatasi permasalahan yang diangkat pada siklus I : yakni a) Guru harus mampu menghasilkan bahan ajar yang sesuai untuk kelas; b) Guru harus meningkatkan cara pelaksanaan penilaian, memberikan insentif kepada siswa untuk meningkatkan motivasi; c) Guru hendaknya meningkatkan cara mereka memberikan umpan balik, menekankan kesalahan yang dilakukan siswa dan cara memperbaikinya, serta mendorong siswa untuk berlatih dan mengulangi materi yang masih belum mereka pahami; d) Guru juga harus berani memberikan pekerjaan rumah yang lebih menantang kepada siswa.

Pada siklus II yang dilakukan yakni : 1) Tahap perencanaan dengan memperbaiki modul ajar agar pembelajaran lebih menarik selain menambahkan gambar dan video seperti latihan manual menggunakan barcode sehingga siswa terbiasa. Soal pada siklus II juga disapkan menyesuaikan dengan materi yang telah dibahas pada pertemuan selama siklus II. 2) Tahap pelaksanaan yakni peneliti melakukan pembelajaran sesuai modul ajar yang dirancang kemudian mengamati perubahan yang terjadi. Pada siklus II ini juga dilaksanakan selama dua kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk kegiatan penialain dengan Quizizz mode kertas. Pada proses penilaian dengan Quizizz mode kertas, siswa memilih jawaban dengan menggunakan barcode yang telah disediakan. 3) Tahap pengamatan kegiatan atau observasi dilakukan untuk mengecek adanya perubahan dari pembelajaran sebelumnya. Secara umum siswa sudah mulai terbiasa dalam menggunakan barcode. 4) Tahap refleksi yakni untuk mengetahui mengenai hasil belajar siswa setelah siklus II dilaksanakan. Analisis data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa telah terjadi kemajuan dari awal yaitu prasiklus ke siklus 1 dan 2. Berdasarkan statistik di atas, persentase hasil belajar pada siklus 2 sudah mencapai atau melampaui target atau indikator yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bagaimana penggunaan aplikasi Quizizz mode kertas untuk kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, tujuan yang ditetapkan oleh metrik kinerja PTK ini telah tercapai. Hasil analisis menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran siklus II lebih baik dibandingkan dengan tujuan pembelajaran siklus I.

Quizizz mode kertas adalah platform pendidikan dengan banyak alat untuk membantu pembelajaran di kelas. Desain Quizizz mode kertas yang menarik membuatnya mudah digunakan. Quizizz adalah website yang memfasilitasi proses penilaian siswa bagi instruktur

dengan menawarkan metode menarik berdasarkan permainan edukatif, karena hanya membutuhkan satu perangkat yang berfungsi sebagai operator dan kertas barcode. Quizizz mode kertas menjadi aplikasi yang mudah digunakan di ruang kelas sekolah dasar karena tidak membutuhkan perangkat internet yang banyak, hanya membutuhkan satu perangkat sebagai operator dan kertas barcode sebagai jawaban para siswa (Pramugita, 2023). Hal tersebut sejalan dengan temuan dari penelitian Ardiansyah (2022) menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa secara keseluruhan mencapai 56%, dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Platform Quizizz memiliki dampak terhadap minat belajar matematika. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman konsep siswa berada pada kategori sedang. Hasil serupa ditemukan dalam penelitian oleh Handayani, A. D., Hermansyah, H., & Susanti (2022), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara dua kelas penelitian dalam penggunaan aplikasi Quizizz. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Penggunaan Quizizz mode kertas sangat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Jati Diri dan Lingkunganku dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa menganggap penggunaan Quizizz mode kertas sebagai penggunaan teknologi yang menyenangkan dan sesuai dengan kodrat zaman siswa. Penelitian menunjukkan kegunaan dan keunggulan Quizizz mode kertas mendorong siswa untuk berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan Quizizz mode kertas di kelas sangat bermanfaat dalam meningkatkan tingkat keberhasilan dan keterlibatan siswa. Quizizz Paper Mode memberikan dampak positif terhadap keberhasilan belajar siswa untuk menilai pengetahuannya tentang simbol dan penerapan cita-cita Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan Quizizz mode kertas pada siswa kelas V SD Negeri 3 Tegalcangkring memungkinkan siswa membaca dan mengerjakan tes secara langsung, Mode Kertas dapat membantu pemahaman mereka lebih dalam terhadap materi pelajaran. Musik yang terdapat pada Quizizz juga menambah kenikmatan proses belajar mengajar. Ketika siswa mengikuti kuis PPKn mereka menjadi lebih terlibat dan bersemangat, sehingga membantu mereka belajar dengan tenang dan menghindari kebosanan. Jawaban setelah discan oleh guru juga akan langsung muncul setelah siswa menyelesaikan setiap pertanyaan sehingga menambah keseruan suasana kelas. Pada saat pelaksanaan Quizizz mode kertas, juga menuntut agar siswa fokus dalam mengerjakan soal dan lebih berkonsentrasi pada jawaban sendiri, siswa tidak mampu berkolaborasi dengan orang lain. Kelebihan-kelebihan tersebut menyebabkan penggunaan Quizizz mode kertas telah berhasil terbukti dari adanya peningkatan hasil belajar dan telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yakni : (1) Jaringan internet yang belum stabil, yang menyebabkan tampilan di layar HP dengan slide yang dilihat siswa tidak sama. Hal ini mengakibatkan permainan harus dihentikan beberapa menit, (2) Saat jawaban sudah terlihat terkadang guru tidak memberikan penjelasan. Hal ini mengakibatkan siswa yang menjawab salah akan kebingungan, dan (3) Ada siswa yang sering memberikan kode jawaban sehingga siswa yang lain gampang terpengaruh untuk merubah jawaban. Berdasarkan analisis faktor tersebut maka beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi faktor keterbatasan, antara lain: (1) Guru mengecek terlebih dahulu kestabilan wifi dan jaringan di kelas. Jika di kelas tidak memungkinkan dapat melakukannya di perpustakaan atau di halaman yang sinyalnya mendukung, (2) Guru memberikan penjelasan setelah soal selesai dijawab sehingga siswa yang belum paham atau menjawab salah dapat memahami materinya, dan (3) Guru meyakinkan siswa agar yakin dengan jawabannya sehingga saat mengangkat barcode jawaban tidak melirik jawaban teman lainnya. Berdasarkan keterbatasan

tersebut, implikasi artikel terhadap perkembangan keilmuan yaitu untuk meningkatkan pemahaman tentang penerapan pembelajaran PPKn yang inovatif dan berkualitas dengan memanfaatkan gamifikasi melalui Quizizz mode kertas.

SIMPULAN

Permasalahan yang terjadi di SD Negeri 3 Tegalcangkring pada kelas V berkaitan dengan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi Jati Diri dan Lingkunganku. Hal ini dikarenakan siswa kurang fokus dalam pembelajaran yang diterapkan oleh guru karena kurang maksimalnya pemanfaatan media seperti tidak adanya video dan gambar dalam penyampaian materi. Penerapan Quizizz mode kertas dapat meningkatkan hasil belajar PPKn materi Jati Diri dan Lingkunganku pada siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan jumlah siswa yang nilainya mencapai KKTP yakni 70 pada prasiklus (27,78%), siklus I (61,11%), dan siklus II (88,89%). Peningkatan ketuntasan klasikal pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan yakni 80% siswa mencapai nilai KKTP \geq 70. Dengan adanya penerapan Quizizz mode kertas dapat membantu pemahaman mereka lebih dalam terhadap materi pelajaran dengan adanya musik dan waktu dalam aplikasi ini menyebabkan siswa semangat dan berkonsentrasi dalam menjawab soal.

Berdasarkan simpulan di atas, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut. 1) Bagi guru agar dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai kodrat zaman dengan memasukan gamifikasi sehingga menambah semangat siswa dalam belajar, 2) Bagi sekolah agar dapat menyiapkan sarana dan prasarana seperti internet dan laptop sehingga dapat menunjang pembelajaran dengan menggunakan aplikasi baik dalam pembelajaran maupun evaluasinya, dan 3) Bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian, mengingat pelaksanaan penelitian ini baru berjalan 2 siklus, maka peneliti/guru lain diharapkan dapat melanjutkan untuk mendapatkan temuan yang lebih signifikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiyanti, C. A., Aini, I. N., & Pd, M. (2019). Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika (Vol. 560).
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep Matematika. Sap (Susunan Artikel Pendidikan), 6(3).
- Haninda Cahya. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penerapan Nilai – Nilai Pancasila Kelas Ii Sd Negeri Podorejo 02. Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri. Volume 09 Nomor 05.
- Handayani, A. D., Hermansyah, H., & Susanti, D. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Mathematic Education And Application Journal (Meta)*, 4(1), 1-7. Indah Wahyuni (2019)
- Kasminah, K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(6), 1264-1272. Doi: [Http://Dx.Doi.Org/10.33578/Pjr.V3i.6.7886](http://dx.doi.org/10.33578/Pjr.V3i.6.7886)
- Muhammad Djajadi. (2019). Pengantar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran

- Nurfaizah Ap, N. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Jikap Pgsd: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 375-382.
- Nurafifah, Wulan. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa, Dan Bernegara. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* Vol. 1 No. 4.
- Pramugita, (2023). Penggunaan Media Interaktif Youtube Dan Quizizz Paper Mode Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Lemahireng 05 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* Volume 1, Nomor 11.
- 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>
- Rini (2023). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode terhadap hasil belajar materi penerapan sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *JPGSD*. Volume 11 Nomor 1 Tahun 2023, 65-74
- Utomo, H. (2020). Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37-43.