

PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ PAPER MODE SEBAGAI MEDIA DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Dera Karisma Ningsih¹, Mifdal Zusron Alfaqi^{2*}, Siti Sadiqyah³

¹ PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang

² Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

³ SD Negeri Kasin Malang

Jl. Yulius Usman No.58-60, Kasin, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: mifdal.zusron.fis@um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i32025p564-571

Kata kunci

motivasi siswa
pengembangan soal
kualitas pendidikan dasar
Quizizz

Riwayat artikel

Diserahkan: 6 Juli 2024

Direvisi: 4 Desember 2024

Diterima: 15 Januari 2025

Diterbitkan: 11 Februari 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi *Quizizz paper mode* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, dengan subjek penelitian sebanyak 28 siswa. Instrumen penelitian meliputi soal evaluasi, kuesioner, dan wawancara terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz paper mode* efektif dalam mengevaluasi pembelajaran matematika, dengan rata-rata nilai siswa sebesar 78,5 dan distribusi nilai yang mayoritas berada di atas 70. Persepsi siswa terhadap *Quizizz paper mode* sangat positif, dengan 80 persen siswa merasa metode ini mudah digunakan, 85 persen menyatakan soal-soalnya jelas, dan 70 persen merasa lebih termotivasi. Guru juga mendukung penggunaan metode ini, menyatakan bahwa *Quizizz paper mode* mempermudah penyusunan dan penilaian soal serta meningkatkan antusiasme siswa. Namun, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan format baru. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya meliputi pelatihan lebih lanjut bagi guru, penelitian jangka panjang, dan pengembangan variasi soal yang lebih kreatif. Secara keseluruhan, *Quizizz paper mode* merupakan alternatif yang efektif dan disukai dalam evaluasi pembelajaran matematika, serta berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

1. Pendahuluan

Penilaian merupakan komponen penting dalam proses pendidikan, yang berfungsi untuk mengukur pencapaian belajar siswa serta efektivitas pengajaran guru. Dalam era digital seperti saat ini, berbagai alat dan platform berbasis teknologi telah berkembang untuk membantu guru dalam melakukan penilaian, salah satunya adalah *Quizizz* (Pixyoriza et al., 2024). *Quizizz* adalah platform pembelajaran yang interaktif, yang sering digunakan untuk membuat kuis online (Lim & Yunus, 2021). Namun, selain mode online, *Quizizz* juga menawarkan "paper mode", yang memungkinkan kuis dicetak dan digunakan dalam format tradisional.

Penggunaan *Quizizz paper mode* dalam evaluasi pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar memberikan berbagai keuntungan (Wahyuni et al., 2023). Pertama, metode ini memberikan fleksibilitas bagi guru dalam memilih format penilaian yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Kedua, paper mode memungkinkan siswa untuk mengerjakan kuis dengan cara yang lebih familiar, terutama bagi mereka yang mungkin kurang terbiasa atau tidak memiliki akses ke perangkat digital (Afifah & Hasanudin, 2023; Amorhewin, 2018).

Dalam konteks mata pelajaran matematika, penilaian melalui kuis sangat bermanfaat untuk mengukur pemahaman konsep dasar, keterampilan berhitung, serta kemampuan menyelesaikan masalah. Dengan menggunakan *Quizizz paper mode*, guru dapat dengan mudah menyusun soal-soal yang bervariasi dan menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan kurikulum dan kemampuan siswa (Dhamayanti et al., 2024). Selain itu, hasil kuis dapat dianalisis untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, sehingga membantu dalam perencanaan pembelajaran yang lebih efektif (Rahmawati et al., 2022).

Penggunaan aplikasi *Quizizz paper mode* sebahai hal yang praktis digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran hal ini pula munjukan bahwa dalam menerapkan *Quizizz paper mode* ada sebuah peningkatan keantusiasan peserta didik selain itu adanya keefektifan dan efisien dalam penerapan *Quizizz paper mode* dalam menghitung hasil jawaban yang benar yang sudah di kerjakan peserta didik (Bahri et al., 2021). Selain itu adanya tingkat peningkatan kinerja yang komprehensif melalui berbagai efisiensi dalam dunia pendidikan (Cici, 2023). Aplikasi *quizizz* dapat menungkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan (Alya, 2023; Utami et al., 2018). Menilik pembelajaran matematika, penggunaan aplikasi *Quizizz paper mode* dapat membantu siswa mengembangkan secara mendalam, mengambil sudut pandang yang beragam, dan tentunya tidak memiliki rasa takut akan menghadapi soal evaluasi.

Penggunaan aplikasi *Quizizz paper mode* sebagai media dalam evaluasi pembelajaran matematika semakin mendapatkan perhatian di kalangan pendidik, terutama dengan kemajuan teknologi pendidikan di era Society 5.0. Seperti yang dijelaskan oleh Adnan & Adi (2024), aplikasi *Quizizz* telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai tingkat pendidikan, termasuk dalam pembelajaran teks berita pada siswa kelas 7 SMP. Implementasi *Quizizz* di kelas matematika memberikan kemudahan bagi guru untuk menyajikan soal evaluasi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, Indrawan et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan permainan interaktif berbasis *Quizizz* tidak hanya dapat meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga dapat melatih keterampilan berpikir kritis siswa melalui pendekatan yang lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan Arini & Hidayanto (2024), yang menyoroti peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* dalam metode kolaborasi. Penggunaan *Quizizz paper mode* memungkinkan siswa untuk mengerjakan soal evaluasi dengan cara yang lebih fleksibel, sementara guru dapat dengan mudah memantau kemajuan belajar siswa melalui analisis hasil tes yang disediakan aplikasi ini. Selain itu, Azizah & Hidayat (2024) menambahkan bahwa *Quizizz* sebagai game edukatif memberikan keuntungan tambahan dalam pembelajaran berbasis asesmen digital, yang dapat memberikan feedback instan kepada siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, *Quizizz paper mode* menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam evaluasi pembelajaran matematika, mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan *Quizizz paper mode* dalam evaluasi pembelajaran matematika di kelas IV SDN Kasin Kota Malang, serta untuk mengidentifikasi dampak dari penerapan aplikasi ini terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi, serta tantangan yang dihadapi dalam penerapannya di kelas.

Pentingnya penelitian ini terletak pada potensi aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran matematika dengan cara yang lebih menarik dan efisien. Mengingat perkembangan teknologi yang pesat, penggunaan media digital seperti *Quizizz* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan interaksi dalam kelas, mempercepat proses *feedback*, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini juga penting untuk memberikan wawasan bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang dan mengimplementasikan metode evaluasi yang lebih efektif di sekolah dasar, serta untuk mendorong pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar secara keseluruhan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk menganalisis penggunaan *Quizizz paper mode* sebagai bahan evaluasi mata pelajaran matematika di kelas 4B SDN Kasin, Kota Malang. Metode ini dipilih karena tujuannya adalah untuk menggambarkan penerapan *Quizizz paper mode* dalam evaluasi pembelajaran matematika dan untuk menilai efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Creswell (2014), metode kuantitatif deskriptif efektif dalam menggambarkan fenomena atau situasi yang sedang terjadi dengan cara yang sistematis dan terstruktur.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4B SDN Kasin, Kota Malang, yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini berfokus pada penggunaan *Quizizz paper mode* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran matematika, dengan melihat sejauh mana aplikasi tersebut dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga komponen utama untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, yakni: (1) Soal Evaluasi: Tes berbasis *Quizizz paper mode* yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan dalam pembelajaran matematika; (2) Kuesioner yang diberikan kepada siswa untuk mengukur persepsi mereka terhadap penggunaan *Quizizz* dalam evaluasi, termasuk aspek kemudahan, kesenangan, dan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman materi; dan (3) Wawancara dengan guru dan siswa untuk mendalami lebih lanjut pengalaman mereka terkait penggunaan *Quizizz paper mode*, serta manfaat dan tantangan yang dihadapi dalam penerapannya.

Penelitian ini dilaksanakan selama periode Februari-Maret 2024. Selama waktu tersebut, data yang diperoleh akan dianalisis untuk menggambarkan sejauh mana penggunaan *Quizizz paper mode* dapat membantu dalam evaluasi pembelajaran matematika dan seberapa efektif metode ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis data kuantitatif akan dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil tes dan distribusi nilai, sementara analisis data kualitatif akan digunakan untuk mengeksplorasi pandangan dan pengalaman siswa serta guru mengenai penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Evaluasi Pembelajaran Matematika dengan *Quizizz paper mode*

Hasil evaluasi ini menunjukkan variasi yang signifikan dalam pencapaian siswa. Dari 28 siswa yang mengikuti evaluasi, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 78,5. Nilai tertinggi yang dicapai oleh seorang siswa adalah 95, sementara nilai terendah adalah 60. Berdasarkan kriteria nilai, 15 siswa (50%) memperoleh nilai di atas 80, 10 siswa (33%) memperoleh nilai antara 70 hingga 79, dan 5 siswa (17%) memperoleh nilai di bawah 70 (Lihat Tabel 1).

Tabel 1. Hasil evaluasi pembelajaran matematika

Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Nilai > 80	15	50
Nilai 70 – 79	10	33
Nilai < 70	5	17
Total	28	100

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa (83%) memperoleh nilai di atas 70, menunjukkan pencapaian yang baik dalam evaluasi pembelajaran matematika menggunakan *Quizizz paper mode*.

3.2. Persepsi Siswa terhadap Penggunaan *Quizizz paper mode*

Berdasarkan kuesioner yang diisi oleh siswa, mayoritas siswa menunjukkan persepsi positif terhadap penggunaan *Quizizz paper mode* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menggali beberapa aspek persepsi siswa yang mencakup kemudahan penggunaan, kejelasan soal, motivasi belajar, dan preferensi terhadap metode evaluasi ini dibandingkan dengan metode konvensional. Berikut adalah ringkasan hasil kuesioner yang diperoleh:

- (1) Kemudahan Penggunaan: Sebanyak 80% siswa merasa bahwa *Quizizz paper mode* mudah digunakan. Ini menunjukkan bahwa antarmuka dan format yang disediakan oleh *Quizizz* cukup intuitif bagi siswa.
- (2) Tingkat Kejelasan Soal: Hasil penelitian menunjukkan bahwa 85% siswa merasa soal-soal yang diberikan melalui *Quizizz paper mode* jelas dan mudah dipahami, yang menandakan bahwa soal yang diberikan dirancang dengan baik dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
- (3) Motivasi Belajar: Sebanyak 70% siswa mempersepsikan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar matematika setelah menggunakan *Quizizz paper mode*. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital ini berhasil meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran matematika.
- (4) Preferensi terhadap Metode Evaluasi: Terakhir, sekitar 75% siswa lebih menyukai metode evaluasi dengan *Quizizz paper mode* dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa lebih tertarik pada penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran.

Tabel 2. Persepsi siswa terhadap penggunaan *Quizizz paper mode*

Aspek Persepsi	Persentase Siswa (%)
Kemudahan Penggunaan	80
Kejelasan Soal	85
Motivasi Belajar	70
Preferensi terhadap Metode Evaluasi	75

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Quizizz paper mode* dalam pembelajaran matematika. Kemudahan penggunaan, kejelasan soal, peningkatan motivasi belajar, dan preferensi terhadap metode evaluasi ini menunjukkan potensi besar untuk mengintegrasikan *Quizizz paper mode* dalam evaluasi pembelajaran di kelas.

3.3. Wawancara dengan Guru

Wawancara terstruktur dilakukan dengan Guru Kelas IV-B SDN Kasin Kota Malang untuk memperoleh wawasan lebih dalam mengenai penggunaan *Quizizz paper mode* dalam evaluasi

pembelajaran matematika. Beberapa poin utama yang terungkap dalam wawancara tersebut memberikan gambaran tentang bagaimana guru menilai efektivitas dan manfaat penggunaan *Quizizz paper mode* sebagai alat evaluasi. Berikut adalah ringkasan hasil wawancara:

- (1) Efektivitas Evaluasi: Guru menyatakan bahwa *Quizizz paper mode* efektif dalam mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi matematika yang telah diajarkan. Dengan format yang sistematis dan terstruktur, *Quizizz* memungkinkan guru untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai sejauh mana siswa memahami konsep-konsep yang telah diajarkan. Guru merasa bahwa penggunaan *Quizizz* memberikan hasil evaluasi yang lebih objektif dan terukur.
- (2) Variasi Soal: Guru menghargai kemudahan yang ditawarkan oleh *Quizizz* dalam menyusun soal dengan variasi yang sesuai dengan tingkat kesulitan yang diinginkan. Dapat disesuaikan dengan berbagai level kognitif siswa, dari soal yang lebih sederhana hingga soal yang menantang. Hal ini memberikan fleksibilitas bagi guru dalam merancang evaluasi yang lebih beragam, baik dalam hal tipe soal (pilihan ganda, benar/salah, isian, dll.) maupun tingkat kesulitan soal yang sesuai dengan kemampuan siswa.
- (3) Penghematan Waktu: Salah satu keuntungan yang disoroti guru adalah penghematan waktu yang signifikan dalam proses penyusunan dan penilaian soal evaluasi. Dengan *Quizizz paper mode*, guru tidak perlu lagi menghabiskan banyak waktu untuk menulis soal dan memeriksa jawaban satu per satu secara manual. Sistem otomatis yang ada dalam *Quizizz* memudahkan guru dalam melakukan penilaian, serta memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang meminimalkan waktu yang diperlukan untuk proses evaluasi.
- (4) Antusiasme dan Motivasi Siswa: Guru juga mengamati bahwa siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi dalam mengerjakan soal evaluasi menggunakan *Quizizz paper mode*. Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi selama proses evaluasi, yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Guru merasa bahwa penggunaan metode ini memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi siswa, yang mungkin tidak mereka dapatkan dengan metode evaluasi konvensional.

Dari hasil wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz paper mode* tidak hanya efektif dalam mengevaluasi pemahaman siswa, tetapi juga memberikan manfaat tambahan seperti variasi soal yang lebih fleksibel, penghematan waktu, serta peningkatan antusiasme dan motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi. Guru merasa bahwa *Quizizz* merupakan alat yang sangat membantu dalam memperkaya pengalaman pembelajaran dan evaluasi di kelas.

3.4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz paper mode* efektif sebagai media evaluasi pembelajaran matematika di kelas IV-B. Rata-rata nilai siswa yang cukup tinggi dan distribusi nilai yang menunjukkan banyaknya siswa yang memperoleh nilai di atas 70 mencerminkan pemahaman yang baik terhadap materi. Metode ini juga memungkinkan guru untuk menyusun soal dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, sehingga dapat mengevaluasi berbagai aspek kemampuan matematika siswa. Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian terdahulu bahwa penggunaan *Quizizz paper mode* efektif sebagai media evaluasi pembelajaran matematika (Wahyuni et al., 2023; Ni'am et al., 2023).

Temuan penelitian juga menunjukkan persepsi positif siswa terhadap *Quizizz paper mode* menunjukkan bahwa metode ini diterima dengan baik oleh siswa. Kemudahan penggunaan, kejelasan soal, dan peningkatan motivasi belajar menjadi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap penerimaan ini. Hasil ini relevan dengan penelitian sebelumnya pada tema ini

(Fauziyah & Hadi, 2023; Khusna, 2024). Dengan demikian, penggunaan *Quizizz paper mode* tidak hanya efektif secara akademis tetapi juga mendukung aspek psikologis siswa dalam proses belajar (Mulyati & Evendi, 2020).

Dukungan dari guru terhadap penggunaan *Quizizz paper mode* juga merupakan faktor penting dalam keberhasilan penerapan metode ini. Guru merasa terbantu dalam proses penyusunan dan penilaian soal, serta mengamati peningkatan antusiasme siswa (Sari & Rahmawati, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam bentuk yang sederhana seperti *paper mode* dapat memberikan manfaat signifikan dalam proses pembelajaran (Basuki & Hidayati, 2019; Handayani & Setiawan, 2020).

Meskipun hasil penelitian menunjukkan banyak keuntungan dalam penerapan *Quizizz paper mode* sebagai metode evaluasi pembelajaran matematika, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan format baru ini, baik dalam hal teknis penggunaan aplikasi maupun dalam adaptasi terhadap jenis soal yang dihadirkan. Sebagian siswa yang belum terbiasa dengan pendekatan berbasis teknologi mungkin merasa kesulitan untuk mengikuti ritme dan alur pengajaran yang diterapkan, sehingga mereka memerlukan dukungan tambahan agar dapat merasakan manfaat maksimal dari metode ini. Oleh karena itu, penting untuk melakukan evaluasi berkelanjutan terkait dengan kesiapan siswa dalam menghadapi teknologi pendidikan baru.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun *Quizizz paper mode* mampu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan, ada beberapa siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi. Hal ini menunjukkan perlunya penyesuaian dalam pelaksanaan metode ini, terutama untuk siswa dengan tingkat kesiapan yang berbeda-beda dalam penggunaan teknologi.

Untuk penelitian selanjutnya, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan antara lain: pertama, melakukan pelatihan lebih lanjut bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*. Pelatihan ini harus mencakup pengajaran cara mengoptimalkan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi dan bagaimana memanfaatkan data hasil evaluasi untuk meningkatkan pembelajaran lebih lanjut. Kedua, penelitian jangka panjang perlu dilakukan untuk mengevaluasi dampak berkelanjutan dari penggunaan *Quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa, termasuk analisis apakah metode ini memberikan dampak yang lebih signifikan dalam jangka panjang dibandingkan dengan metode evaluasi tradisional. Terakhir, penting untuk mengembangkan variasi soal yang lebih kreatif dan inovatif guna menjaga minat dan motivasi siswa, seperti mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi yang lebih menarik untuk meningkatkan interaksi siswa dengan materi yang diajarkan.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa *Quizizz paper mode* merupakan alternatif yang efektif dan disukai oleh siswa dalam evaluasi pembelajaran matematika di kelas IV-B SDN Kasin Kota Malang. Integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran tidak hanya memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar secara keseluruhan, tetapi juga memperkenalkan siswa pada cara-cara baru dalam belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penggunaan teknologi sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran dapat menjadi langkah maju dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

4. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi *Quizizz paper mode* sebagai media evaluasi pembelajaran matematika di kelas IV-B SDN Kasin Kota Malang. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz paper mode* terbukti efektif dalam mengevaluasi pembelajaran matematika, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata siswa yang tinggi serta distribusi nilai yang menunjukkan banyaknya siswa yang memperoleh nilai baik. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyusun soal dengan variasi tingkat kesulitan yang dapat mengukur berbagai aspek kemampuan matematika siswa. Mayoritas siswa memberikan persepsi positif terhadap penggunaan *Quizizz paper mode*, dengan alasan bahwa metode ini mudah digunakan, soal-soalnya jelas, dan lebih memotivasi mereka dalam belajar matematika. Persepsi positif ini menunjukkan bahwa *Quizizz paper mode* tidak hanya efektif secara akademis, tetapi juga mendukung aspek psikologis siswa dalam proses belajar. Guru juga mendukung penggunaan *Quizizz paper mode*, merasa terbantu dalam penyusunan dan penilaian soal, serta mengamati peningkatan antusiasme dan motivasi siswa. Meskipun banyak keuntungan yang ditemukan, beberapa tantangan perlu diperhatikan, seperti kesulitan yang dialami sebagian siswa dalam menyesuaikan diri dengan format baru. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan pelatihan lebih lanjut bagi guru dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* agar dapat memaksimalkan pemanfaatannya. Penelitian jangka panjang juga diperlukan untuk melihat dampak berkelanjutan dari penggunaan *Quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat fokus pada pengembangan variasi soal yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *Quizizz paper mode* merupakan alternatif yang efektif dan disukai dalam evaluasi pembelajaran matematika, dan integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar secara keseluruhan.

Daftar Rujukan

- Adnan, A. T. W., & Adi, P. (2024). Implementasi Media Quizizz sebagai Sarana Pembelajaran pada Materi Teks Berita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 7 SMP di Era Society 5.0. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 957–965. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p957-965>
- Afifah, D. N., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 2(1), 63–73.
- Amorchewin, R. (2018). Pengembangan keterampilan bahasa SQL dalam bahasa definisi data dan manipulasi data menggunakan latihan dengan Quizizz untuk keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Informatika Indonesia*, 2(2), 85–90.
- Arini, K. A. D., & Hidayanto, E. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Quizizz Metode Kolaborasi dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 403–410. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p403-410>
- Azizah, N. N., & Hidayat, R. (2024). Pengembangan Asesmen Digital Berbasis Game Edukatif Quizizz pada Mata Pelajaran Marketing. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 195–209. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p195-209>
- Bahri, S., Mutaleb, A., Gunawan, T., & Zainuddin, Z. (2021). Implementasi game Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berani menyenangkan di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 13(2), 180–188.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. N. (2019). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 1–10.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Dhamayanti, M. Z., Hidayati, D., Hasanah, E., & Sukirman, S. (2024). Pengalaman peserta didik kelas 1 SD dalam menggunakan Quizizz sebagai sarana belajar interaktif. *Manajemen Pendidikan*, 1–15.

- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis efektivitas dan manfaat *Quizizz paper mode* dalam pembelajaran interaktif di kelas III SDN Singabraja 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721–2730.
- Handayani, L., & Setiawan, B. (2020). Efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 2(1), 45–52.
- Indrawan, G. M., Retnantiti, S., & Sakti, K. F. L. (2023). Penerapan Media Permainan Interaktif Petak Kata Berbasis Aplikasi Quizizz untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa SMA Lintas Minat. *Journal of Language Literature and Arts*, 3(10), 1474–1484. <https://doi.org/10.17977/um064v3i102023p1474-1484>
- Khusna, D. N. M. (2024). Pemanfaatan paper mode Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI kelas 8 SMP IT Baitul Muslim. *Jurnal Pengembangan Profesi Guru (JPPG)*, 2(2), 1–10.
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability*, 13(11), 6436.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Ni'am, M. K., Saputra, I., Muttaqin, U., & Novianti, D. (2023, August). Efektivitas penggunaan Quizizz paper-mode terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 2 Wiradesa. In *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika* (Vol. 3, pp. 520–528).
- Pixyoriza, P., Iskandar, I., Khoiriyah, B., Widyawati, S., & Sari, W. R. (2024). Pelatihan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(3), 522–528.
- Quizizz. (2024). *Quizizz paper mode*. Diakses pada 1 Juli 2024, dari <https://quizizz.com/>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran ilmu pengetahuan alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66.
- Sari, D. P., & Rahmawati, D. (2018). Implementasi aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 123–130.
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2018). Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(3), 188.
- Wahyuni, S., Rubingah, N., Hakiky, N., Wicaksono, A., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Penggunaan aplikasi Quizizz untuk mengukur aspek kognitif siswa SD pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 811–824.