

## Implementasi Asesmen Formatif Berbantu Quizizz Paper Mode Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Pedurungan Kidul 02

Anita Dyah Kurnia<sup>1</sup>, Sugiyanti<sup>2</sup> Siti Tsumniyati<sup>3</sup>, Mei Fita Asri Untari<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru (PPG), Universitas PGRI Semarang, Jl. Lingga No 4-10, Karangtempel, Semarang, Jawa Tengah  
ppg.anitakurnia95430@program.belajar.id

### Abstract

This research aims to implement formative assessments assisted by Quizizz and analyze its effect on the learning motivation of grade IV students at Pedurungan Kidul 02. This study falls into the category of descriptive quantitative research. The selection of samples was made by purposive sampling with class IVA as a research sample with 28 students. The data collection methods used in this study were observation, angling and documentation using descriptive analysis to describe student learning motivation. The results of this study show that Quizizz as a formative assessment tool has a positive impact on students' learning motivation. This can be seen from most grade IVA students showing good to excellent motivation, where as many as 8 students are in the category of excellent learning motivation, 17 students are in the category of good and 3 other students are in the category of good enough.

**Keywords:** Formative Assessment, Quizizz, Learning Motivation

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan asesmen formatif berbantuan Quizizz dan menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Pedurungan Kidul 02. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif deskriptif. Pemilihan sampel dilakukan dengan purposive sampling dengan kelas IV A sebagai sampel penelitian dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan dokumentasi dengan menggunakan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz sebagai alat asesmen formatif memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa kelas IV A menunjukkan motivasi baik hingga sangat baik, dimana sebanyak 8 siswa berada dalam kategori motivasi belajar sangat baik, 17 siswa berada dalam kategori baik dan 3 siswa lainnya berada dalam kategori yang cukup baik.

**Kata kunci:** Asesmen Formatif, Quizizz, Motivasi Belajar

Copyright (c) 2024 Anita Dyah Kurnia, Sugiyanti, Siti Tsumniyati, Mei Fita Asri Untari

Corresponding author: Anita Dyah Kurnia

Email Address: [ppg.anitakurnia95430@program.belajar.id](mailto:ppg.anitakurnia95430@program.belajar.id) (Jl. Lingga No 4-10, Karangtempel, Semarang, Jawa Tengah)

Received 15 August 2024, Accepted 18 August 2024, Published 26 August 2024

## PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi yang semakin pesat membawa perubahan besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu penerapan dari kemajuan teknologi dalam sistem pendidikan yaitu penggunaan asesmen formatif dengan media Quizizz. Asesmen formatif merupakan penilaian yang digunakan untuk memantau kemajuan belajar siswa selama proses belajar berlangsung, tujuannya untuk memperoleh informasi mengenai kekuatan dan kelemahan pembelajaran sehingga dapat memperbaiki pembelajaran agar lebih efektif (Magdalena, et al, 2021).

Menurut (Dewanto et al., 2024) Quizizz adalah perangkat lunak yang didirikan tahun 2015 oleh Deepak Joy Cheenath dan Ankit Gupta sebagai instrumen pelaksanaan asesmen pengajaran maupun praktik inklusif. Quizizz ini didesain sebagai platform yang memungkinkan guru untuk

membuat kuis interaktif agar siswa tidak mudah bosan. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran memiliki peranan yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi siswa dan kompetensi dalam kelas (Saputro & Lestari, 2022). Salah satu fitur dalam platform Quizizz yang bisa digunakan yaitu mode kertas atau *paper mode*. *Quizizz Paper Mode* didesain untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran walaupun tidak menggunakan *smartphone*. Dalam penelitian (Winarsih & Nisa, 2023) menunjukkan bahwa *Quizizz Paper Mode* dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus alat penilaian pembelajaran, dimana siswa dalam menjawab soal tidak memerlukan perangkat seperti laptop atau *smartphone* serta dapat dilakukan secara *offline* karena setiap siswa akan diberikan selebar kertas barcode sebagai alat untuk menjawab soal. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh (Azizah et al., 2023) menunjukkan bahwa *Quizizz Paper Mode* dapat membuat siswa bersemangat serta termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Motivasi memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar. Karena tanpa adanya hal tersebut, maka siswa akan cenderung malas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Nissa & Renoningtyas, 2021). Hal ini selaras dengan penelitian (Andriana et al., 2023) bahwa siswa berperan sebagai subjek pembelajaran sehingga harus terlibat aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Motivasi belajar merupakan semangat seseorang untuk mau belajar. Menurut (Elvira, Neni Z, 2022) Motivasi muncul dari dalam diri maupun luar seorang individu, namun guru juga dapat terlibat dalam memotivasi siswa untuk belajar. Efektivitas media pembelajaran yang digunakan guru dapat berperan penting dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, mengurangi tingkat kebosanan selama dikelas serta mengembangkan keterampilan menulis dan berbicara siswa. (Pamungkas, M.A., Raharjo, 2024). Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk menguasai media pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi haruslah menyenangkan serta terintegrasi dengan teknologi sebagai upaya dalam melakukan inovasi terhadap pembelajaran baik dalam penyampaian materi maupun metode penilaian atau asesmen yang digunakan agar pembelajaran menarik serta bermakna bagi siswa.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SDN Pedurungan Kidul 02 menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan optimal, guru kelas IV A masih menggunakan asesmen dengan metode konvensional, sehingga dalam pelaksanaannya ditemukan permasalahan seperti, siswa kurang tertarik dalam mengerjakan soal tes pilihan ganda, malas membaca soal serta kurangnya fokus siswa dalam mengerjakan soal formatif dikarenakan tidak adanya media. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan metode asesmen berbasis media digital agar pembelajaran lebih menarik serta dapat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian terkait asesmen formatif dengan media Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan asesmen formatif berbantuan Quizizz dan menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Pedurungan Kidul 02.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran informasi dari kumpulan data apa adanya. Data yang disajikan tanpa manipulasi dan berlaku secara umum (Fitri & Haryanti, 2020). Dalam penelitian kuantitatif deskriptif, isi variabel tidak akan diuji dengan hipotesis tertentu melainkan hanya mendeskripsikan sesuai kenyataan yang diamati dan menyimpulkan hasil penelitian dalam bentuk angka.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2024 di SDN Pedurungan Kidul 02 Jl. Fatmawati No. 120 Pedurungan Kidul, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang. Populasi merupakan kumpulan seluruh variabel penelitian yang menyangkut masalah atau objek yang dapat dibedakan satu sama lain (Rawung, D.T, 2020). Keseluruhan siswa kelas IV SDN Pedurungan Kidul 02 Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 57 siswa menjadi populasi dalam penelitian ini. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Menurut (Sugiyono, 2017) *purposive sampling* merupakan teknik pengumpulan sampel berdasarkan kriteria dan tujuan tertentu. Dalam hal ini, peneliti mengambil kelas IV A sebagai sampel penelitian dengan jumlah 28 siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diawali dengan pengujian validitas dan reliabilitas sebagai uji prasyarat yang harus dipenuhi. Validitas adalah tolak ukur yang menunjukkan ketepatan dan keabsahan suatu instrumen (Syaifudin, 2020). Sedangkan Menurut (Ph.D. Ummul Aiman et al., 2022) Reliabilitas adalah alat ukur yang apabila diujikan pada waktu yang berbeda akan menunjukkan hasil yang konsisten. Pengambilan keputusan dalam penelitian ini, dikatakan valid dan reliable jika validitas dan reliabilitas menunjukkan  $r_{\text{tabel}}$  lebih dari 0,361.

Metode pengumpulan data yang akan digunakan yakni observasi, angket dan dokumentasi. Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden. Angket diajukan untuk mendapatkan respon terkait motivasi siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Data angket diolah dengan teknik analisis data deskriptif berbantu aplikasi SPSS for Windows versi 29 untuk mendeskripsikan nilai mean, median, modus, standar deviasi, distribusi tabel frekuensi serta diagram. Menurut (Sugiyono, 2017) Teknik analisis data deskriptif merupakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca, dipahami serta mudah diinterpretasikan, sehingga mendapatkan hasil yang lebih jelas.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala Likert untuk mengukur jawaban responden dari angket atau kuesioner. Menurut (Sugiyono, 2017), Skala Likert digunakan untuk mengukur suatu sikap persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang tentang suatu objek. Sehingga variabel yang akan di teliti dijabarkan menjadi indikator – indikator yang lebih spesifik. Respon terhadap item – item dalam skala likert memiliki rentang sangat positif hingga sangat negatif. Pilihan jawaban dapat berupa kata – kata berikut :

1. Sangat Setuju (Skor 4)
2. Setuju (Skor 3)
3. Tidak Setuju (Skor 2)
4. Sangat Tidak Setuju (Skor 1)

Setyosari (2016) mengatakan bahwa dalam penggunaan Skala Likert, pemberian skor atau nilai terhadap respon atau tanggapan suatu pernyataan biasanya dapat menunjukkan kecenderungan positif dan negative. Untuk pernyataan positif, pemberian skor umumnya sebagai berikut : Sangat Setuju (SS) mendapat skor 4, Setuju (S) skor 3, Tidak Setuju (TS) skor 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1. Sebaliknya untuk pernyataan negative dapat diberikan skor sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju (STS) mendapat skor 4, Tidak Setuju (TS) skor 3, Setuju (S) skor 2 dan Sangat Setuju (SS) skor 1. Meskipun terlihat berbeda namun pada dasarnya, kedua pernyataan tersebut mempunyai maksud yang sama.

Adapun analisis data angket untuk mengetahui presentase skor yang diperoleh dalam kategorisasi motivasi belajar dengan rumus :

$$P = \frac{F}{A} \times 100 \%$$

Dimana P adalah presentase respon, F adalah jumlah skor kriteria yang dipilih siswa, dan A adalah jumlah skor maksimal. (Irfansyah et al, 2024)

Kemudian data respon siswa dianalisis dengan menghitung presentase motivasi belajar, sebagai kategori sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Motivasi Belajar Siswa

Presentase (%)	Kriteria
$P < 40\%$	Tidak Baik
$40\% \leq P < 55\%$	Kurang Baik
$55\% \leq P < 70\%$	Cukup Baik
$70\% \leq P < 85\%$	Baik
$85\% \leq P < 100\%$	Sangat Baik

Sumber : (Irfansyah et al, 2024)

## HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian yang diperoleh dihitung menggunakan SPSS yaitu hasil angket motivasi belajar berupa 15 pernyataan dengan 9 pernyataan positif dan 6 pernyataan negative. Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, data angket diuji terlebih dahulu dengan menggunakan uji prasyarat yang mencakup pengujian validitas dan reliabilitas, dimana tujuan dari pengujian ini adalah untuk membantu dalam melihat sejauh mana instrumen tersebut dapat dipercaya dalam mengukur motivasi belajar siswa. Berikut adalah hasil uji validitas dan reliabilitas dari angket motivasi belajar siswa .

Tabel 2. Uji Validitas

Item Pernyataan	r hitung	Keputusan
1	.627**	Valid
2	.815**	Valid

3	.622**	Valid
4	.624**	Valid
5	.569**	Valid
6	.471**	Valid
7	.805**	Valid
8	.657**	Valid
9	.526**	Valid
10	.728**	Valid
11	.750**	Valid
12	.747**	Valid
13	.840**	Valid
14	.432**	Valid
15	.587**	Valid

Instrumen penelitian di kevalidannya kepada 28 siswa. Instrumen berisi 15 pernyataan untuk diberikan respon oleh siswa. Adapun hasil dari uji validitas diperoleh bahwa 15 pernyataan dalam instrumen dinyatakan valid. Sehingga semua pernyataan dapat digunakan untuk instrumen penelitian.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.905	15

Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan reliable apabila hasil koefisien reliabilitas  $\geq 0,361$ . Berdasarkan uji reliabilitas instrument dengan menggunakan SPSS, diperoleh *Cronbach's Alpha* sebesar 0,905. Hasil ini menunjukkan bahwa *Cronbach's Alpha* lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$  yaitu 0,905 lebih besar dari 0.361 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen ini reliable untuk digunakan dalam penelitian.

Setelah instrumen dianalisis menggunakan uji validitas dan reliabilitas, langkah selanjutnya yaitu melakukan perhitungan statistik dari angket motivasi belajar dengan bantuan SPSS dengan hasil sebagai berikut :

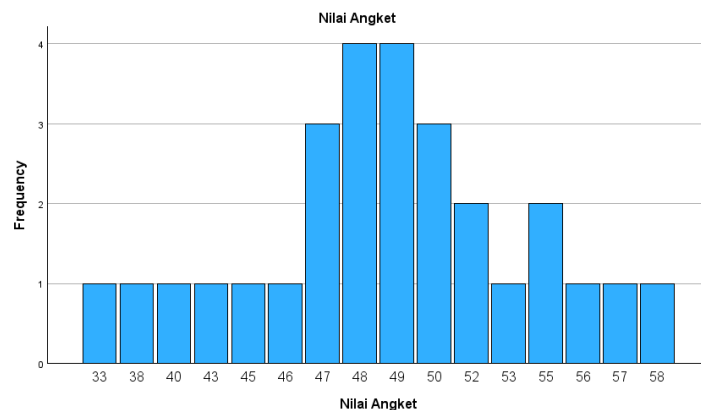
Tabel. 4 Statistik Angket Motivasi Belajar

<b>Statistics</b>		
TOTAL		
N	Valid	28
	Missing	0
Mean		48.64
Median		49.00
Mode		48 <sup>a</sup>
Std. Deviation		5.559
Variance		30.905
Range		25
Minimum		33
Maximum		58
Sum		1362
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Berdasarkan perhitungan statistik tersebut, diperoleh nilai tertinggi angket sebesar 58 sedangkan untuk nilai terendah sebesar 33. Selain itu pada tabel tersebut juga dapat dilihat bahwa perolehan nilai mean sebesar 48,64, nilai median sebesar 49, nilai modus sebesar 48 dan nilai standar deviasi sebesar 5,559. Sedangkan untuk perhitungan distribusi frekuensi angket dilakukan setelahnya, dengan hasil seperti tabel berikut :

Tabel. 5 Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar

TOTAL					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	33	1	3.6	3.6	3.6
	38	1	3.6	3.6	7.1
	40	1	3.6	3.6	10.7
	43	1	3.6	3.6	14.3
	45	1	3.6	3.6	17.9
	46	1	3.6	3.6	21.4
	47	3	10.7	10.7	32.1
	48	4	14.3	14.3	46.4
	49	4	14.3	14.3	60.7
	50	3	10.7	10.7	71.4
	52	2	7.1	7.1	78.6
	53	1	3.6	3.6	82.1
	55	2	7.1	7.1	89.3
	56	1	3.6	3.6	92.9
	57	1	3.6	3.6	96.4
	58	1	3.6	3.6	100.0
		Total	28	100.0	100.0



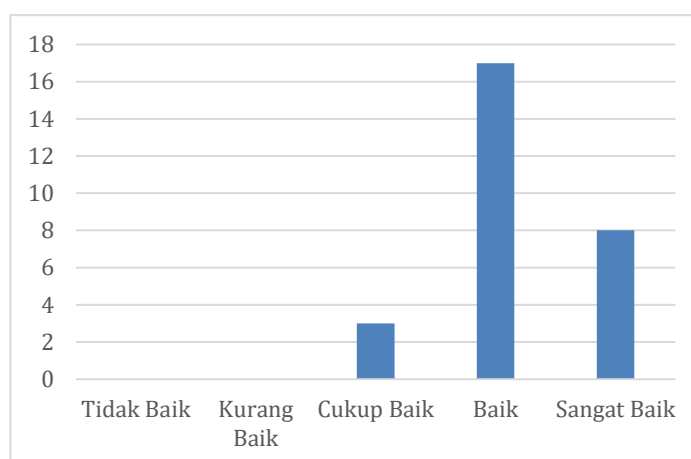
Gambar 1. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar

Dari data tersebut, maka dapat dihitung presentase nilai angket motivasi belajar siswa yang dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel. 6 Distribusi Frekuensi Kategori Nilai Angket Motivasi Belajar

Presentase (%)	Kriteria	Jumlah
$P < 40\%$	Tidak Baik	0
$40\% \leq P < 55\%$	Kurang Baik	0
$55\% \leq P < 70\%$	Cukup Baik	3
$70\% \leq P < 85\%$	Baik	17
$85\% \leq P < 100\%$	Sangat Baik	8

Motivasi belajar siswa dikatakan baik ketika persentasenya mencapai minimal 70% . Berdasarkan hasil perolehan nilai angket belajar siswa yang berjumlah 28 siswa, sebanyak 8 siswa berada pada kategori motivasi belajar sangat baik, 17 siswa berada pada kategori baik dan 3 siswa berada pada kategori cukup baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Quizizz memberi pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Berikut hasil penggambaran kategori motivasi belajar siswa kelas IV A dalam diagram batang.



Gambar 2. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Kategori Nilai Angket Motivasi

Tabel 7. Hasil Analisis Indikator Angket Motivasi Belajar Siswa

Indikator	Pernyataan	Mean	Maximum	Presentase Nilai (%)	Kategori
Minat dan kesenangan dalam belajar	Saya senang belajar menggunakan Quizizz	3,68	4	92%	Sangat Baik
	Saya merasa bosan ketika menggunakan Quizizz	3,39	4	85%	Sangat Baik
	Saya ingin terus menggunakan Quizizz dalam pembelajaran	3,32	4	83%	Baik
Semangat dan antusiasme belajar	Quizizz membuat saya lebih bersemangat untuk belajar	3,39	4	85%	Sangat Baik
	Saya malas menggunakan Quizizz untuk belajar.	3,46	4	87%	Sangat Baik
Keinginan untuk berprestasi	Saya berusaha menjawab pertanyaan di Quizizz dengan benar	3,21	4	80%	Baik

	Saya ingin mendapatkan nilai tinggi di Quizizz	3,50	4	88%	Sangat Baik
	Saya tidak peduli dengan hasil yang saya dapatkan di Quizizz.	3,25	4	81%	Baik
Tantangan dan keingintahuan	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan di Quizizz	2,93	4	73%	Baik
Konsentrasi dan fokus belajar	Quizizz membuat saya lebih fokus dalam belajar	3,00	4	75%	Baik
	Quizizz membuat saya sulit berkonsentrasi	2,96	4	74%	Baik
Ketekunan dalam belajar	Quizizz tidak membantu saya memahami pelajaran	3,14	4	79%	Baik
	Quizizz membantu saya mengingat materi pelajaran lebih baik.	3,00	4	75%	Baik
Kompetisi positif	Saya senang bersaing dengan teman-teman di Quizizz	3,21	4	80%	Baik
Kenyamanan dalam proses belajar	Saya merasa tertekan ketika menggunakan Quizizz	3,29	4	82%	Baik

Berdasarkan hasil analisis indikator angket motivasi belajar siswa pada tabel tersebut menunjukkan hasil yang konsisten. Pada indikator minat dan kesenangan belajar, siswa menunjukkan respon positif, dalam pernyataan senang belajar menggunakan Quizizz memperoleh presentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik, tidak merasa bosan ketika menggunakan Quizizz 85% dengan kategori sangat baik dan siswa menunjukkan keinginan untuk terus menggunakan Quizizz dalam pembelajaran memperoleh presentase sebesar 83% dengan kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa Quizizz telah berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk siswa. Selain itu, Quizizz juga efektif untuk meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam belajar. Hal ini terlihat dari hasil analisis yang menunjukkan dalam pernyataan Quizizz membuat lebih semangat belajar dan malas menggunakan Quizizz untuk belajar memperoleh presentase masing – masing sebesar 85% dan 87% dengan kategori sangat baik. Selaras dengan penelitian (Asria et al., 2021) bahwa Quizizz dapat berfungsi sebagai alat evaluasi belajar yang efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain tu, (Abadi et al., 2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa fitur Quizizz Paper Mode terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme serta semangat siswa dalam mengerjakan soal.

Dalam indikator keinginan untuk berprestasi, siswa menunjukkan motivasi yang sangat tinggi untuk mendapatkan nilai yang baik karena memperoleh presentase sebesar 88%, sementara untuk pernyataan berusaha menjawab pertanyaan dengan benar memperoleh presentase sebesar 80 % dengan kategori baik dan kepedulian terhadap hasil tes yang didapatkan di Quizizz memperoleh presentase 81% dengan kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam diri siswa muncul dorongan untuk berprestasi. Berdasarkan penelitian (Saputro & Lestari, 2022) menyatakan Quizizz



mampu memberikan pengaruh yang cukup besar dalam memotivasi siswa untuk mendapatkan nilai terbaik serta mampu menempati peringkat tiga besar di dalam kelas.

Indikator tantangan dan keingintahuan siswa juga menunjukkan respon yang baik. Siswa menjadi tertantang dengan pertanyaan – pertanyaan yang ada di Quizizz karena memperoleh presentase sebesar 73% sehingga masuk dalam kategori baik. Sementara itu, dalam hal konsentrasi dan fokus belajar, Quizizz mampu membantu siswa untuk fokus belajar serta tidak membuat mereka sulit untuk berkonsentrasi dengan perolehan presentase sebesar 75% dan 74% dengan kategori baik. Selain itu Quizizz juga mampu mendorong ketekunan belajar siswa dengan membantu siswa untuk memahami serta mengingat materi dengan lebih baik. Hal ini terlihat dari hasil presentase yang diperoleh yaitu sebesar 79% dan 75%. Berdasarkan (Sitorus & Santoso, 2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa fokus belajar serta pemahaman soal siswa mengalami peningkatan dari sebelumnya dengan menggunakan Quizizz dalam proses pembelajaran.

Quizizz juga berhasil dengan baik dalam hal menciptakan kompetisi positif antar siswa, karena dari hasil respon angket siswa menyatakan senang bersaing dengan teman mereka dengan perolehan presentase sebesar 80%. Selain itu, penggunaan Quizizz sebagai media untuk asesmen formatif tidak membuat siswa menjadi tertekan sehingga siswa dapat merasa nyaman selama proses belajar. Hal ini terlihat dari perolehan presentase sebesar 82%. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Siti Humairoh, 2023) penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi menciptakan daya saing antar siswa dalam belajar, memberikan kemudahan dalam mengerjakan soal serta mengembangkan kreativitas siswa. (Salam et al., 2022) dalam penelitian juga menyatakan bahwa Quizizz mampu membuat siswa merasa tidak tegang ketika mengerjakan ujian.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa Quizizz sebagai media dalam pelaksanaan asesmen formatif memiliki dampak positif terhadap berbagai aspek motivasi belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai alat asesmen formatif memberikan dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa kelas IV A menunjukkan tingkat motivasi yang baik hingga sangat baik. Secara rinci, sebanyak 8 siswa berada dalam kategori motivasi belajar sangat baik, 17 siswa berada dalam kategori baik dan 3 siswa lainnya masuk dalam kategori yang cukup baik. Selain itu Quizizz juga terbukti cukup efektif dalam meningkatkan berbagai aspek motivasi belajar seperti minat dan kesenangan dalam belajar, semangat dan antusiasme, keinginan untuk berprestasi, tantangan dan keingintahuan, konsentrasi dan fokus serta kompetisi positif serta kenyamanan siswa dalam pembelajaran karena perolehan presentasenya melebihi 70%, sehingga pemanfaatan Quizizz sebagai alat asesmen formatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif serta memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

## REFERENSI

- Abadi, I., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (2023). Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 3. <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1148>
- Andriana, E., Rokmanah, S., & Nurhazizah. (2023). Pengaruh reward terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas 1 sdn cinanggung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 2456–2472.
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Dewanto, D., Daberty, S., & Handayani, O. (2024). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Quizizz Paper Mode dalam Asesmen Formatif pada Pembelajaran IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kiprah*, 11(2), 88–97. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v11i2.6450>
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Fitri, Agus Zainal & Nik Haryanti. (2020) . *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development* . Malang : Madani Media.
- Irfansyah, A., Eddy, R & Fuad, I, K. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Teknik Otomotif*, 1 (8), 19-25.
- Magdalena, I., Oktavia, D., & Nurjamilah, P. (2021). Analisis Evaluasi Sumatif dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI SDN Batujaya di Era Pandemi Covid-19. *ARZUSIN*, 1(1), 137-150.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.
- Pamungkas, M.A., Raharjo, T. J. (2024). Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap *Penilaian* Formatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum

- Merdeka Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 12449–12460.
- Ph.D. Ummul Aiman, S. P. D. K. A. S. H. M. A. Ciq. M. J. M. P., Suryadin Hasda, M. P. Z. F., M.Kes. Masita, M. P. I. N. T. S. K., & M.Pd. Meilida Eka Sari, M. P. M. K. N. A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- Saputro, Y. D., & Lestari, M. (2022). Evaluasi Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 5(2), 5–8. <https://doi.org/10.20961/joive.v5i2.68074>
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : PRENADAMEDIA GROUP.
- Siti Humairoh, I. I. M. (2023). Pengaruh Aplikasi Quiziz Sebagai Alat Penilaian Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 53–54.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syaifudin. (2020). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 106–118.
- Rawung, Dede Trinovie. (2020). *Metode Penarikan Sampel*. Jakarta : Pusdiklat BPS RI.
- Winarsih, & Nisa, A. F. (2023). Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 23, 112–123.