

Pengaruh Model *Picture and Picture* Berbantuan *Quizizz Paper Mode* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPAS Siswa SD

Titik Noviyanti⁽¹⁾, Diki Rukmana⁽²⁾

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Jl. Tanah Merdeka No. 20, Kp. Rambutan, Jakarta Timur, DKI Jakarta 13830, Indonesia

Email: ¹noviyaantii21@gmail.com, ²dikirukmana@uhamka.ac.id

Tersedia Online di

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

Sejarah Artikel

Diterima 18 Juli 2024
Direvisi 23 Juli 2024
Disetujui 20 Agustus 2024
Dipublikasikan 10 November 2025

Keywords:

Picture and Picture; Quizizz Paper Mode; Learning Motivation, learning outcomes; IPAS

Kata Kunci:

Picture and Picture, Quizizz Paper mode, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, IPAS

Corresponding Author:

Name:
Titik Noviyanti
Email:
noviyaantii21@gmail.com

Abstract: *The objective of this study is to determine the extent to which the utilization of the picture and picture learning model, with the assistance of Quizizz Paper Mode, impacts the motivation and science learning results of elementary school children. The use of conventional teaching and learning models and less interactive media results in low student learning motivation at the teaching and learning stage, and as a result, learning outcomes are less than optimal. This study utilized a quasi-experimental approach, specifically employing a posttest-only control group design. We processed the data using: 1) descriptive statistics; 2) normality tests; 3) homogeneity; 4) t-test hypotheses, and effect sizes. The results of the t-test on learning motivation indicate that tcount (4.742) surpasses ttable (2.010), whereas the t-test on learning outcomes reveals that tcount (2.753) surpasses ttable (2.010), leading to the acceptance of Ha and the rejection of Ho. The effect size test reveals a significant impact, specifically a significant increase in learning motivation ($d = 1.341$) Furthermore, there was a notable enhancement in learning outcomes, with an effect size of 0.778. Thus, we may infer that implementing this instructional model has an impact on the motivation and learning outcomes of elementary school students of IPAS subjects.*

Abstrak: Penelitian ini mempunyai tujuan guna mengetahui seberapa besar pengaruh model belajar mengajar *Picture and Picture* Berbantuan *Quizizz Paper Mode* pada motivasi serta hasil belajar IPAS siswa SD. Penggunaan model belajar mengajar konvensional serta media yang kurang interaktif mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa pada tahapan belajar mengajar, akibatnya hasil belajar pun kurang maksimal. Metode quasi eksperimen dengan wujud desain *Posttest-Only Control Group* dipakai pada penelitian ini. Pengolahan data diselenggarakan dengan memakai: 1) statistik deskriptif, 2) uji normalitas, 3) homogenitas, 4) hipotesis dengan uji-t serta *effect size*. Temuan uji-t motivasi belajar menunjukkan bahwa thitung (4,742) > dari ttabel (2,010), sedangkan hasil uji-t hasil belajar menunjukkan

bahwa thitung (2,753) > ttabel (2,010), dengan demikian Ha dilakukan penerimaan serta Ho dilakukan penolakan. Selain itu, uji effect size menunjukkan efek yang substansial, yakni memberi dampak yang sangat tinggi pada motivasi belajar ($d=1,341$), juga memberikan dampak yang tinggi pada hasil belajar ($d=0,778$). Oleh karenanya, dapat dilaksanakan pengambilan kesimpulan yakni ada dampak dari pemakaian model pembelajaran tersebut pada motivasi serta hasil belajar IPAS siswa SD.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah proses pembelajaran yang ditempuh oleh manusia guna memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui proses pengajaran atau pelatihan. Maka dari itu, pendidikan yakni aspek krusial untuk kehidupan manusia, karena melalui pendidikan akan membuat pribadi seseorang untuk bisa mengembangkan serta meningkatkan potensinya dalam berbagai hal.

Peserta didik serta guru yakni komponen inti yang sangat memberi dampak pada kesuksesan tahapan belajar mengajar. Pada tahapan aktivitas belajar mengajar, guru cukup memiliki banyak peran penting. Seorang guru yang cerdas memiliki strategi untuk mewujudkan visi penerapan pembelajaran yang sesuai dengan prinsip profesionalisme dalam menyampaikan ilmu yang berkualitas (Bariyah et al., 2023). Karena berhasil atau tidaknya peserta didik dapat diukur dari bagaimana kualitas guru tersebut melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar yang baik, juga diraih dari motivasi yang baik. Apabila motivasi siswa rendah, hasil belajar mereka pun akan cenderung kurang baik. Maka, proses pelaksanaan yang dilakukan guru dapat dikatakan belum baik dan optimal. Namun, jika motivasi siswa tinggi dan bisa mencapai hasil terbaik, dapat dikatakan bahwa guru tersebut mampu memberikan pembelajaran yang baik. Dengan mempertimbangkan metode serta model pembelajaran yang efektif, maka dapat mencapai suatu keberhasilan pembelajaran (Sri Wahyuni et al., 2022). Dengan demikian, guru harus mampu mengembangkan potensi peserta didik dengan merancang dan mengelola proses pembelajaran sekreatif mungkin. Karena, hal tersebut diharapkan motivasi serta capaian belajar siswa bisa mengalami peningkatan dengan baik.

Motivasi belajar yakni transformasi energi yang berada dalam pribadi seorang peserta didik yang tercermin dalam timbulnya perasaan dan respon saat mencapai tujuan tertentu yang dapat diamati melalui indikator motivasi belajar (Studi et al., 2023). Uno B dalam penelitian (Rahman et al., 2020) juga mengungkapkan pendapatnya bahwa motivasi belajar bersumber pribadi manusia itu sendiri, baik dari dorongan internal maupun eksternal. Biasanya faktor internal ditimbulkan dari internal pribadi siswa seperti berusaha dalam berprestasi, memiliki antusias dan minat dalam proses belajar, sedangkan faktor eksternal biasanya berupa penggunaan strategi atau media pembelajaran dari pendidik (Yustina & Khosiyono, 2023). Inge Ayudia, dkk dalam penelitiannya (Manalu & Nainggolan, 2021) juga menyatakan dengan adanya motivasi yang besar dari orang tua juga akan memengaruhi motivasi dalam belajar anaknya, sehingga anak tersebut memiliki semangat dalam belajar dan dapat berprestasi memperoleh hasil yang maksimal. Namun, sebelum mendapatkan motivasi eksternal, siswa seharusnya memiliki motivasi yang berasal dari dalam diri sebagai bentuk pemahaman diri seperti ketekunan, mandiri, memiliki minat dan lain sebagainya.

Menurut Aunurrahman dalam (Nasir, et, 2023) mengutarakan hasil belajar ialah output akhir yang diperoleh para peserta didik sesudah ikut serta dalam rangkaian kegiatan pembelajaran dengan mengambil kesimpulan berupa tinggi rendahnya nilai tersebut. Tahap penentuan nilai terhadap hasil belajar sangat memberikan keterangan pada guru terkait peningkatan dan progres yang dialami oleh siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajarannya. Apabila tujuan pembelajaran yang dirancang oleh pendidik dapat dicapai siswa, maka hasil belajarnya pun akan terpenuhi. Begitu pula dalam penelitian (Arrahim et al., 2022), selain berfungsi sebagai tolak ukur untuk menilai keberhasilan pemahaman siswa, hasil belajar juga berfungsi sebagai evaluasi untuk menyempurnakan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dari sebelumnya.

Setelah dilakukan pra observasi kepada siswa-siswi kelas V di SDN Balekambang 03 Pagi memperoleh hasil bahwa terdapat rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa ditunjukkan dalam belajar mengajar IPAS bahwa beberapa siswa merasa bosan dan mengantuk, jika pembelajaran dilakukan dengan monoton, hanya fokus untuk menghafal konsep atau materi, hanya menggunakan buku tematik atau modul, dan juga guru menggunakan model pembelajaran yang konvensional berupa ceramah maupun menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas saja. Hal tersebut dapat mengakibatkan rendahnya motivasi dan antusias peserta didik selama mengikuti pembelajaran di kelas, akibatnya menyebabkan juga hasil belajar yang kurang

maksimal. (Purrohman, 2021) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif pada pembelajaran IPAS, akan berpotensi mengurangi motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, dalam mata Pelajaran IPAS pendidik harus terampil dalam merencanakan model pembelajaran juga menyiapkan media pembelajaran yang mendukung untuk penyampaian materi agar dapat memberikan peningkatan motivasi yang baik pada siswa dan dapat mencapai tujuan belajar yang bermakna serta berkualitas.

IPAS merupakan suatu pengembangan mata pelajaran dari Kurikulum Merdeka yang dimana dalam proses pembelajarannya mengintegrasikan IPA dan IPS dalam satu mata pelajaran. Sebelumnya pada kurikulum 2013 (K13) mata Pelajaran IPA dan IPS dilakukan dengan terpisah. Namun, dikarenakan perubahan kurikulum prototype ini yang mengakibatkan mapel IPA serta IPS dilebur jadi satu mapel. IPAS mencakup pengetahuan tentang seluruh kehidupan di alam semesta meliputi benda tak hidup ataupun hidup, serta mempelajari kehidupan individu sebagai bagian dari masyarakat yang melakukan interaksi langsung dengan lingkungan (Azzahra et al., 2023).

Menurut Kemendikbud RI (Studi et al., 2023) mengemukakan pendapatnya bahwa mengintegrasikan IPAS kedalam kelas bisa membuat nuansa belajar yang membuat senang serta rileks untuk siswa. Juga membuka kesempatan kepada mereka untuk menunjukkan bakat alami mereka, dan mengembangkan rasa keingintahuan mereka tentang bagaimana cara kerja alam. Dengan demikian, pembelajaran IPAS bertujuan untuk bantu menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik terhadap fenomena alam di sekitar mereka dengan pemikiran yang luas. Oleh karena itu, pendidikan mampu mewujudkan profil pelajar Pancasila, sehingga menciptakan kepribadian siswa dengan karakter yang baik. Di sisi itu, pembelajaran IPAS berperan dalam menanamkan dan mewujudkan profil pelajar Pancasila. Dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas, pemikiran kritis, kemandirian, gotong royong, akhlak mulia, dan menghargai kebhinekaan global pada siswa (Universitas et al., 2023).

Salah satu cara dan alat alternatif yang bisa dilakukan penerapan guna membuat motivasi belajar siswa meningkat pada mapel IPAS adalah model belajar mengajar Picture and Picture Berbantuan Quizizz Paper Mode. Model ini efektif guna dilakukan penerapan pada siswa SD. Dikarenakan dengan melakukan penerapan model ini, akan mengembangkan kemampuan berfikir logis mereka untuk menyesuaikan gambar dengan tepat (Muchtianingsih & Kresnadi, 2021). Menurut (Fahmiyati et al., n.d.) pemakaian model picture and picture berbantuan quizizz berpotensi memberi dampak positif signifikan pada hasil belajar kognitif siswa. Penelitian (Ilhami et al., 2022) juga menunjukkan yakni Model picture and picture digunakan memberi dampak besar pada motivasi belajar siswa.

Sementara quizizz paper mode dapat dipergunakan untuk membuat bahan ajar, kuis interaktif maupun soal latihan yang berhubungan dengan materi pelajaran tersebut dengan cara menjawab pertanyaan menggunakan mode kertas (QR-Code), sehingga siswa akan antusias dan terlibat aktif serta merasakan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut (Hadi, 2023) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti quizizz paper mode dalam proses pembelajaran dan terdapat fitur skor yang menarik dan menyenangkan akan membuat siswa merasa mempunyai tantangan tersendiri untuk berusaha berprestasi dengan cara yang sehat untuk meraih hasil yang lebih baik. (Lestari, 2021) menuturkan, pemanfaatan media interaktif berbasis games edukatif mampu membuat motivasi belajar anak meningkat.

Berlandaskan pemaparan latar belakang yang telah dilakukan, penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat pengaruh picture and picture berbantuan quizizz paper mode dan mengetahui seberapa besar dampak dari pemakaian model tersebut pada hasil serta motivasi belajar IPAS Kelas V SDN Balekambang 03 Pagi, dan diharapkan motivasi serta hasil belajar IPAS siswa sesudah memakai model tersebut dapat meningkat.

METODE

Penelitian ini mempergunakan metode *Quasi Experiment* dengan bentuk *Posttest Only Control Group Design*. Dalam design ini, kelompok eksperimen serta kelompok kontrol akan menerima perlakuan yang beda. Kelompok kontrol tidak menerima perlakuan, sementara kelompok eksperimen menerima perlakuan (X). Desain penelitiannya bisa disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. *Posttest Only Control Group Design*

Group	Treatment	Posttest
E ₁	X	O ₁
E ₂	-	O ₂

Keterangan:

E₁ : Kelas Eksperimen
 O₂ : *Post-test* Kelas Kontrol
 X : Perlakuan
 E₂ : Kelas Kontrol
 O₁ : *Post-test* Kelas Ekperimen

Populasi pada penelitian ini mencakup seluruh siswa-siswi kelas V SDN Balekambang 03 Pagi sebanyak 89 siswa. Adapun target yang jadi sampel penelitian ini yakni siswa-siswi kelas 5A selaku kelas eksperimen serta siswa-siswi kelas 5B selaku kelas kontrol dengan total tiap-tiap kelas 25 siswa. Purposive sampling yakni teknik pengambilan sampel yang dipakai pada penelitian ini dengan sasaran guna memperoleh informasi tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Firmansyah & Dede, 2022). Selajutnya, proses terkumpulnya data didapatkan melalui pemberian angket motivasi dan soal tes.

Sugiyono (2012: 142) dalam (Pendidikan, 2023) menuturkan bahwasanya angket dan soal tes merupakan cara untuk mengumpulkan data dengan memberi beberapa butir pertanyaan secara tertulis kepada partisipan guna dijawab. Kemudian, data diolah dengan uji validitas guna memahami berapa banyak butir instrumen yang valid dan yang tidak valid dengan memakai rumus korelasi product moment, kemudian uji reliabilitas dengan rumus Cronbach's Alpha. Teknik analisis data untuk motivasi dan hasil belajar melibatkan uji normalitas dengan rumus *Shapiro-Wilk* serta uji homogenitas dengan rumus *Levene*, kemudian untuk mengambil kesimpulan digunakan uji hipotesis dengan uji dua sampel tidak berpasangan serta *effect size*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diselenggarakan di SDN Balekambang 03 Pagi, dimana target penelitian yakni kelas VA serta kelas VB. Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif membuktikan bahwa motivasi serta hasil belajar di kelas eksperimen terjadi kenaikan rata-rata sesudah memakai model belajar mengajar *picture and picture* berbantuan *quizizz paper mode* daripada dengan kelas kontrol yang sekadaar memakai model konvensional. Berikut adalah capaian pengujiannya.

Tabel 2. Uji Statistik Deskriptif

Deskripsi	Nilai Statistik			
	Motivasi Belajar		Hasil Belajar	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Total Siswa	25	25	25	25
Nilai paling rendah	43	38	66	40
Nilai paling tinggi	53	51	100	96
Rata-rata	49,28	44,96	83,68	74,84
Simpangan Baku	2,821	3,576	8,537	13,59

Berdasarkan tabel uji statistik deskriptif diatas, diketahui yakni rerata motivasi belajar siswa di kelas 5A relatif tinggi daripada kelas 5B $(49,28) > (44,96)$. Kemudian, rerata hasil belajar siswa di kelas 5A juga menunjukkan nilai di atas kelas 5B $(83,68) > (74,84)$. Hal tersebut bisa dilakukan pengambilan kesimpulan yakni terdapat beda yang relatif signifikan dalam hasil serta motivasi belajar diantara kelas eksperimen serta kontrol.

Uji normalitas dipergunakan guna membuktikan apa benar data tersebut empiris serta bersumber dari populasi yang normal atau tidak (Widana & Muliani, 2020). Uji ini dilaksanakan sebagai uji syarat untuk melakukan pengujian hipotesis dengan statistik parametrik. Pada riset ini, pengujian normalitas dilakukan dengan memberikan data post-test berupa angket motivasi belajar serta soal tes capaian belajar kepada kelas eksperimen serta kontrol. Dalam pengujian normalitas, peneliti menggunakan uji Liliefors dengan rumus *Shapiro-Wilk*. Hasil pengujian normalitas ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3. Capaian Uji Normalitas Motivasi Belajar

Tests of Normality				
Motivasi_ Belajar	Kelas	Shapiro-Wilk		Sig.
		Statistic	df	
	Kelas Eksperimen (5A)	.930	25	.087
	Kelas Kontrol (5B)	.975	25	.760
a. Lilliefors Significance Correction				

Berlandaskan tabel 3. nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk 5A adalah $(0.087) > 0.05$ dan 5B adalah $(0.760) > 0.05$. Oleh karenanya, dapat dilaksanakan pengambilan kesimpulan yaitu data motivasi belajar pada kelas 5A serta 5B bersebaran normal. Berikut capaian pengujian normalitas capaian belajar siswa ditampilkan pada tabel 4.

Tabel 4. Capaian Uji Normalitas Hasil belajar

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		Sig.
		Statistic	df	
Nilai IPAS	Kelas Eksperimen (5A)	.956	25	.344
	Kelas Kontrol (5B)	.944	25	.184
a. Lilliefors Significance Correction				

Berdasarkan tabel uji normalitas hasil belajar, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk 5A adalah $(0.344) > 0.05$ serta guna 5B adalah $(0.184) > 0.05$. Oleh karenanya, dapat dilaksanakan pengambilan kesimpulan yakni data hasil belajar pada 5A serta 5B bersebaran normal. Berlandaskan dua tabel terkait, bisa terlihat yakni hasil serta motivasi belajar siswa kelas 5A serta 5B tersebut memperoleh nilai *Sig.* $> 0,05$, maka bisa dilakukan pengambilan kesimpulan yakni motivasi dan hasil belajar kedua kelas tersebut bersebaran normal. Berikutnya, dilakukan uji homogenitas guna melihat dua data kelompok itu mempunyai kesamaan, yakni ada perbedaan yang bukan akibat dari ketidaksamaan dua data kelompok sebelum dilakukan perbandingan (Usmadi, 2020). Uji homogen hasil serta motivasi belajar diantara kelas 5A serta 5B menggunakan rumus *Levene*. Data ditampilkan pada tabel 4 dan 5.

Tabel 5. Capaian Uji Homogenitas Motivasi

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.192	1	48	.280

Berlandaskan capaian uji homogenitas pada diatas, motivasi belajar kelas 5A serta kontrol terdapat nilai *Sig.* $(0,280 > 0,05)$, dengan demikian bisa dilakukan pengambilan kesimpulan yakni kelas eksperimen serta kontrol merupakan dua kelas yang sama, dikarenakan nilai signifikansinya $> 0,05$.

Tabel 6. Capaian Uji Homogenitas Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.647	1	48	.062

Berlandaskan tabel uji homogenitas diatas, hasil belajar pada kelas 5A serta 5B terdapat nilai Sig. ($0,062 > 0,05$), dengan demikian ditarik kesimpulan yakni kelas 5A dan 5B merupakan dua kelas yang sama, dikarenakan memperoleh nilai signifikansi $> 0,05$.

Sesudah melaksanakan uji prasyarat yang terdapat uji validitas serta uji reliabilitas, dan sampel penelitian dikatakan bersebaran normal serta homogen, dengan demikian peneliti melakukan tahapan berikutnya yakni uji hipotesis menggunakan uji dua sampel tidak berpasangan serta uji *effect size*. Pengujian hipotesis ini dilaksanakan guna memahami apa benar model belajar mengajar *picture and picture* berbantuan *quizizz paper mode* berpengaruh serta seberapa besar dampaknya pada hasil serta motivasi belajar siswa pada masing-masing kelas 5A maupun 5B. Uji *independent sample t-test* digunakan pada penelitian ini untuk melakukan analisis uji t. Capaian uji-t diberi penyajian pada tabel 7.

Tabel 7. Capaian Uji Hipotesis Motivasi Belajar Siswa

						Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df				Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	1.192	.280	4.742	48	.000	4.32000	.91104	2.48822	6.15178
	Equal variances not assumed			4.742	45.533	.000	4.32000	.91104	2.48566	6.15434

Berdasarkan tabel uji hipotesis motivasi belajar diatas, $t_{hitung} (4.742) > t_{tabel} 2,010$, nilai Sig. $0,000 < 0,05$. Sesuai standar penetapan keputusan, bila nilai sig. $< 0,05$, dengan demikian H_0 dilakukan penolakan serta H_a dilakukan penerimaan. Demikian, dapat disimpulkan yakni pada tahapan pembelajaran memakai model *Picture and Picture* berbantuan *Quizizz Paper Mode* memberi dampak secara signifikan pada motivasi belajar siswa pada mapel IPAS. Capaian uji hipotesis hasil belajar siswa ditampilkan pada tabel 8.

Tabel 8. Capaian Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa

						Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df				Lower	Upper
Nilai_I PAS	Equal variances assumed	3.647	.062	2.753	48	.008	8.84000	3.21061	2.38464	15.29536
	Equal variances not assumed			2.753	40.384	.009	8.84000	3.21061	2.35304	15.32696

Berdasarkan tabel uji hipotesis hasil belajar diatas, $t_{hitung} (2.753) > t_{tabel} (2.010)$ dengan nilai Sig. (2-tailed) ($0.008 < (0.05)$). Sesuai standar penetapan keputusan, bila nilai sig. $< 0,05$,

dengan demikian H_0 dilakukan penolakan serta H_a dilakukan penerimaan. Demikian, dapat disimpulkan yakni pada tahapan belajar mengajar memakai model ini memberi dampak secara signifikan pada hasil belajar siswa pada mapel IPAS.

Pada penelitian ini, pengujian *Effect Size* juga dipakai guna mengukur seberapa besar model yang dipakai pada penelitian ini memberi dampak pada hasil serta motivasi belajar siswa. *Effect Size* dipandang sebagai indikator yang mengukur sejauh mana keberhasilan penelitian tersebut. Hasil pengujian *effect size* motivasi belajar serta hasil belajar kelas 5A dan 5B ditampilkan pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Effect Size

Kelompok	Effect Size
Motivasi Kelas Ekperimen serta kontrol	1,341
Hasil belajar kelas eksperimen serta kontrol	0,778

Berdasarkan tabel uji effect size diatas, diketahui motivasi belajar memperoleh ($d=1,341$) $> (0,20)$ dan hasil belajar memperoleh ($d=0,779$) $> (0,20)$. Dengan demikian, bisa dilakukan pengambilan kesimpulan yakni model belajar mengajar Picture and Picture berbantuan Quizizz Paper Mode memberi dampak dengan tingkatan klasifikasi sangat tinggi pada motivasi belajar siswa, juga memberi dampak dengan tingkatan klasifikasi tinggi pada hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Balekambang 03 Pagi.

Berlandaskan capaian penelitian yang dikemukakan dengan metode quasi eksperimen, dengan demikian bisa dipahami yakni terdapat dampak yang signifikan diantara model belajar mengajar yang dipakai pada penelitian ini pada motivasi serta hasil belajar siswa kelas 5 SDN Balekambang 03 Pagi. Pada penelitian ini mengikut sertakan dua kelompok kelas: kelompok eksperimen serta kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan treatment memakai model pembelajaran Picture and Picture berbantuan Quizizz Paper Mode, sementara kelompok kontrol sekadar memakai model konvensional.

Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan uji validitas terhadap instrumen angket motivasi dan tes berupa soal essay kepada peserta didik kelas V SDN Susukan 06 Pagi sebanyak 24 siswa untuk mengetahui seberapa banyak butir soal yang valid serta layak dipergunakan dalam penelitian. Adapun instrumen angket motivasi belajar yang dilakukan uji coba yaitu 30 butir dengan 18 pernyataan positif dan 12 pernyataan negatif serta 10 butir pertanyaan soal tes essay. Namun, pada pengujian validitas terhadap angket motivasi hanya menggunakan 18 butir pernyataan positif, kemudian setelah dilakukan uji validitas menggunakan excell didapatkan bahwa terdapat 14 butir pernyataan positif angket motivasi belajar yang valid serta 10 butir pertanyaan soal tes yang valid. Sesudah melaksanakan uji validitas, tahap berikutnya melaksanakan uji reliabilitas pada angket motivasi didapatkan hasil sebesar 0,854 dengan interpretasi sangat tinggi dan soal tes hasil belajar didapatkan hasil sebesar 0,754 dengan interpretasi tinggi.

Dalam tahapan aktivitas pembelajaran, kelas yang dilakukan implementasi model belajar mengajar picture and picture berbantuan quizizz paper mode memberikan capaian yang berbeda dengan kelas yang hanya diterapkan model konvensional. Kelas yang menjadi kelompok eksperimen, setelah diberi perlakuan terlihat yakni peserta didik mempunyai motivasi yang terjadi dari dalam diri ataupun dari luar seperti minat dalam belajar, memiliki ketekunan, mandiri dalam belajar, senang dan rajin penuh semangat karena dapat belajar sambil bermain, antusias dalam menjawab pertanyaan, tidak mudah bosan dan juga siswa lebih fokus dalam memperhatikan materi pelajaran yang sedang dijelaskan. Karena, dengan memberikan gambar-gambar konkrit kepada peserta didik dapat memberikan gambaran yang nyata dan memudahkan siswa untuk menerima penjelasan materi Pelajaran yang disampaikan.

Menurut (Zulfadli et al., 2020) menuturkan, Picture and Picture learning models juga membantu dalam menyajikan serta memperjelas konsep atau informasi yang abstrak menjadi konkret melalui gambar, sehingga memberikan harapan pada siswa untuk berpikir aktif dan juga

kerjasama. Hal ini, pembelajaran didasarkan dengan imajinasi, pembuatan rencana, serta fiksi yang menjadikan siswa sebagai fokus utama dan menghadirkan kondisi kehidupan nyata ke ruang lingkup belajar. Berlandaskan (Katulung et al., 2021) model belajar mengajar *Picture and Picture* memiliki langkah-langkah yang bisa diterapkan pada sebuah pembelajaran diantaranya: 1) penyampaian kompetensi yang hendak dicapai, 2) penyajian materi, 3) menunjukkan gambar, 4) mengurutkan gambar, 5) menanyakan dasar pemikiran, 6) menanamkan konsep/materi dengan mengajak siswa untuk latihan soal menggunakan *quizizz paper mode*, 7) mengakhiri pembelajaran dengan menyampaikan kesimpulan. Media *quizizz paper mode* memiliki keunggulan diantaranya: 1) tidak memberatkan siswa untuk membawa ponsel ke sekolah, karena dengan media *quizizz paper mode* ini, siswa hanya menjawab soal latihan dengan kertas barcode; 2) siswa juga akan antusias dan terlibat aktif serta merasakan pembelajaran yang sangat menyenangkan karena bisa belajar sambil bermain; 3) dapat melatih siswa agar siap berusaha berprestasi dan mampu menghadapi tantangan.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat dampak model yang digunakan pada penelitian ini pada motivasi serta hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. Selain ditunjukkan pada hasil hipotesis, nilai rerata hasil serta motivasi belajar pada kelas eksperimen serta kontrol juga terlibat. Dimana nilai rerata motivasi belajar kelompok eksperimen adalah 44,28 dengan nilai paling tinggi yakni 53 serta paling rendah 43. Sedangkan nilai rerata motivasi belajar kelompok kontrol yakni 44,96 dengan nilai paling tinggi yakni 51 serta paling rendah 38. rerata hasil belajar kelas 5A yakni 83,68 dengan nilai paling tinggi yakni 100 serta paling rendah 66, sedangkan nilai rerata hasil belajar kelas 5B yakni 74,84 dengan nilai paling tinggi yakni 96 serta paling rendah 40. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa di kelas 5A yang menerima perlakuan berupa implementasi model *picture and picture* berbantuan *quizizz paper mode* meraih nilai diatas KKM. Maka dari itu, bisa dilakukan pengambilan kesimpulan yakni model pembelajaran yang dipakai dari penelitian ini memberikan dampak pada motivasi serta hasil belajar siswa pada mapel IPAS kelas V SD.

Penelitian ini serupa dengan penelitian yang telah dilakukan (Ikrom & Putri, 2021) yaitu model belajar mengajar *picture and picture* terbukti lebih optimal dalam meningkatkan motivasi daripada sekedar menggunakan model konvensional, seperti yang diberikan bukti juga dalam penelitian sebelumnya yang sudah diteliti bahwa model ini juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa pada seluruh konsep pada mapel IPA. Dalam penelitian (Rini & Zuhdi, 2021) model *picture and picture* juga memberi efek positif pada peningkatan kognitif siswa, hal tersebut, terlihat dari pemahaman siswa yang semakin tinggi terhadap materi yang dijelaskan.

Selain menerapkan model pembelajaran tersebut, penting juga menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, krusial untuk melakukan pemilihan media yang sesuai supaya penerapan model belajar mengajar dapat maksimal, juga membangkitkan motivasi peserta didik dalam mengikuti rangkaian tahapan belajar mengajar. Media pembelajaran yakni elemen krusial yang dipakai dalam tahapan pembelajaran karena memfasilitasi interaksi diantara peserta didik serta guru saat pembelajaran (Setyaningrum, 2021). Penggunaan *Quizizz Paper Mode* memberi efek yang positif bagi pemahaman serta pencapaian hasil belajar yang telah ditetapkan (Annisa & Erwin, 2021). Karenanya, guru menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi secara leluasa, dan membuat suasana belajar di dalam ruang kelas jadi lebih menggembarakan, dengan demikian bisa menaikkan keterlibatan serta menumbuhkan semangat siswa guna aktif dalam aktivitas pembelajaran. Dalam penelitian kualitatif (Arrahim et al., 2022) menyimpulkan bahwasanya *quizizz mode* kertas mampu membuat motivasi siswa SD meningkat dan memberikan pengalaman positif, juga dinilai efektif oleh guru sebagai media evaluasi yang bermanfaat.

SIMPULAN

Berlandaskan temuan penelitian yang sudah dilaksanakan, rerata skor motivasi belajar serta hasil belajar pada kelas eksperimen lebih dari kelas kontrol. Dari capaian uji-t motivasi belajar dan hasil belajar didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ perihal ini menampilkan yakni H_0 dilakukan

penolakan serta H_a dilakukan penerimaan yang berarti ada dampak model *picture and picture* berbantuan *quizizz paper mode* pada motivasi serta hasil belajar siswa. Kemudian, berdasarkan uji *effect size*, memberi dampak dengan tingkat klasifikasi sangat tinggi pada motivasi belajar siswa ($d=1,341$), dan memberi dampak dengan tingkat klasifikasi tinggi pada hasil belajar siswa ($d=0,778$).

Terlihat dalam proses belajar mengajar setelah menerapkan model *picture and picture* berbantuan *quizizz paper mode*, siswa mengikuti pembelajaran dengan senang, antusias, penuh semangat, tidak bosan dan mengantuk, serta memiliki ketertarikan untuk belajar. Sehingga, peneliti bisa memberi kesimpulan yakni model berbantuan media pembelajaran tersebut memberi dampak dengan klasifikasi sangat tinggi terhadap motivasi belajar dan memberikan pengaruh dengan klasifikasi tinggi pada hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Annisia, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1376>
- Arrahim, Sugiharti, R. E., & Hanayulianti. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 208–218. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/indexDOI:https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2208>
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Bariyah, A., Jannah, M., & Ruwaida, H. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 572–582. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4604>
- Fahmiyati, S., Agnafia, D. N., & Setyowati, R. (n.d.). Pengaruh Metode Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Kognitif. 5(2), 2050–2056.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. 8(3).
- Ikrom, F. D., & Putri, Y. (2021). Pengaruh Model Picture And Picture Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar (Studi Literatur). 02(01).
- Ilhami, S., Fitri, R., Rahmawati, D., Atifah, Y., & Fajrina, S. (2022). JOTE Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 611-619 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Meta-Analysis Praktikalitas Media Pembelajaran Puzzle. 4, 611–619.
- Katulung, M., Mendelson Laka, B., & Tahulending, G. (2021). Penerapan Model Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Kelas V Sd Katolik Kakaskasen. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 142–151. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i1.418>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Manalu, R. B., & Nainggolan, A. P. (2021). Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Curere*, 5(2), 37. <https://doi.org/10.36764/jc.v5i2.643>
- Muchtianingsih, W. D., & Kresnadi, H. (2021). Pengaruh Model Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Di Kelas 3 Mis Bawari. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*

- Khatulistiwa*, 10(6), 1–7.
- Pendidikan, J. (2023). 4 1,2,3 . 11(02), 308–316.
- Purrohman, P. S. & widayanti. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio*, 7(3), 810–817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1253>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>
- Rini, & Zuhdi, U. (2021). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 65.
- Setyaningrum, N. A. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021 Skripsi*.
- Sri Wahyuni, Kasmianti, & Mirnawati. (2022). Analisis Penerapan Model Picture and Picture Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Masimbu Kecamatan Baras Kabupaten Pasangkayu. *Koordinat Jurnal MIPA*, 2(2), 33–36. <https://doi.org/10.24239/koordinat.v2i2.28>
- Studi, P., Fakultas, A., & Universitas, P. (2023). 3 1,2,3. 24(1), 111–120.
- Universitas, P., Negeri, I., & Tengah, J. (2023). *Pembelajaran ipas sekolah dasar dalam kurikulum merdeka dengan pendekatan gamifikasi kearifan local*. 1(7), 1234–1242.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Widana, W., & Muliani, P. L. (2020). Buku Uji Persyaratan Analisis. In *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang*.
- Yustina, A., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 593–598. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.977>
- Zulfadli, Z., Mardhatillah, M., & Kistian, A. (2020). Effect of Picture and Picture Learning Models on Elementary School Student Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Teunuleh*, 1(2), 69–79. <https://doi.org/10.51612/teunuleh.v1i2.26>