

**ANALISIS BIBLIOMETRIK: PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ*  
*PAPER MODE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA  
STUDI INDEPENDEN MANDIRI ICE INSITITUTE**

**(SKRIPSI)**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan**



**Oleh:**

**NOR KAMALIAH**

**2110130220010**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN**

**2025**

# LEMBAR PERSETUJUAN

## LEMBAR PERSETUJUAN

### ANALISIS BIBLIOMETRIK: PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZZ PAPER MODE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Disusun oleh :


**Nor Kamaliah**

**2110130220010**

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang  
Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I


Dosen Pembimbing II

  
Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd  
NIP. 195811111984031005

  
Sulistyo Rini, S.Pd., M.Pd  
NIP. 199007062024212001

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA  
NIP. 19801228 200501 2 003

# LEMBAR PENGESAHAN

## HALAMAN PENGESAHAN

### ANALISIS BIBLIOMETRIK: PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZZ PAPER MODE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Disusun oleh :  
**Nor Kamaliah**  
2110130220010

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lambung Mangkurat  
Tanggal 28 Mei 2025

#### TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		16 JUN 2025
Penguji Utama Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd		16 JUN 2025
Pembimbing/Anggota Penguji Sulistyo Rini, S.Pd., M.Pd		16 JUN 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd  
NIP. 19800702 200501 2 004

## SURAT PERNYATAAN

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nor Kamaliah

NIM : 2110130220010

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Analisis Bibliometrik: Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Paper Mode untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Menyatakan bahwa Laporan MBKM (Skripsi) ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Banjarmasin, Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Nor Kamaliah

2110130022010

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan yang berjudul “**Analisis Bibliometrik: Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**”. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Mahasiswa MBKM ICE *Institute*, dalam rangka mengikuti ujian sarjana pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. terselesaikannya laporan ini tentu tidak terlepas dari dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat berupa pertolongan sehingga mempermudah segala urusan dan diberikan kekuatan dalam menjalaninya.
2. Prof. Dr. Alim Bachri, S. E., M.Si, selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
3. Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
5. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
6. Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd, selaku Koordinator MBKM ICE Intitute Universitas Lambung Mangkurat dan juga selaku dosen Pembimbing I penulis yang telah banyak memberi arahan dan bimbingan serta saran yang sangat berarti dalam penyusunan laporan ini.

7. Sulistyono Rini, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II penulis yang telah banyak memberi arahan dan bimbingan serta saran yang sangat berarti dalam penyusunan laporan ini.
8. Seluruh Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu pengajaran, serta motivasi kepada mahasiswanya
9. Kedua orang tua saya yang memberikan banyak nasehat, doa, motivasi, kasih sayang, dan dukungan sampai saya bisa menyelesaikan laporan akhir studi independen bersertifikat ini.
10. Keluarga, sahabat, teman-teman dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam memberikan doa, motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
11. Teman - teman di kelas yang telah belajar bersama dan berproses bersama selama sekitar 6 bulan ini pada Studi Independen Bersertifikat melalui program *ICE-Institute*.
12. Terakhir, saya sendiri, Nor Kamaliah terimakasih atas kerja keras dan semangatnya dalam penyelesaian laporan ini. Terima kasih untuk tidak menyerah dalam kondisi apapun dan tetap tenang dan senyum dalam menjalaninya.

Penulis berharap laporan tugas akhir dari program MBKM *ICE-Institute* ini bisa bermanfaat, baik untuk penulis sendiri, pembaca, maupun bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan doa dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga semua kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT.

Banjarmasin, Mei 2025

Penulis,



Nor Kamaliah

2110130220010

**ANALISIS BIBLIOMETRIK: PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ*  
*PAPER MODE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

**Nor Kamaliah<sup>1</sup>, Hamsi Mansur<sup>2</sup>, Sulisty Rini<sup>3</sup>**

<sup>1 2 3</sup>Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

E-mail: [12110130220010@mhs.ulm.ac.id](mailto:12110130220010@mhs.ulm.ac.id) , [2hamsi.mansur@ulm.ac.id](mailto:hamsi.mansur@ulm.ac.id)\* ,

[3sulistyo.rini@ulm.ac.id](mailto:sulistyo.rini@ulm.ac.id)

**ABSTRAK**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh karakteristik *Quizizz paper mode* yang menggabungkan unsur gamifikasi dengan fleksibilitas penggunaan dalam format cetak, sehingga tetap interaktif. Fitur-fitur seperti skor, peringkat, umpan balik cepat, serta desain kuis yang menarik dan tidak monoton mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan kompetitif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan aplikasi *Quizizz paper mode* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan melihat dampak perkembangan aplikasi *Quizizz paper mode* selama 5 tahun terakhir (2020-2024). Jenis penelitian yang dipakai yaitu deskriptif kuantitatif dengan menggunakan analisis bibliometric berbantuan software *VOSViewer*. Hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa *Quizizz paper mode* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa melalui metode interaktif yang menyenangkan, efektif, dan inovatif dalam menunjang proses pembelajaran. Perkembangan aplikasi *Quizizz paper mode* selama 5 tahun terakhir mengalami peningkatan yang sangat signifikan, pada tahun 2023 dan 2024 mengalami peningkatan drastis, hal ini mencerminkan tingginya ketertarikan penulis terhadap topik tentang *Quizizz paper mode* dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Quizizz, Quizizz paper mode, Motivasi Belajar, Bibliometrik*

**BIBLIOMETRIC ANALYSIS: UTILIZATION OF *QUIZIZZ PAPER MODE*  
APPLICATION TO ENHANCE STUDENT LEARNING MOTIVATION**

**Nor Kamaliah<sup>1</sup>, Hamsi Mansur<sup>2</sup>, Sulistyo Rini<sup>3</sup>**

<sup>1 2 3</sup>Lambung Mangkurat University, Banjarmasin, Indonesia

E-mail: [12110130220010@mhs.ulm.ac.id](mailto:12110130220010@mhs.ulm.ac.id) , [2hamsi.mansur@ulm.ac.id](mailto:hamsi.mansur@ulm.ac.id)\* ,

[3sulistyo.rini@ulm.ac.id](mailto:sulistyo.rini@ulm.ac.id)

**ABSTRACT**

The research findings indicate a strong correlation between the use of the *Quizizz Paper Mode* application and an increase in students' learning motivation. This is attributed to the characteristics of *Quizizz Paper Mode*, which combines gamification elements with the flexibility of a printable format, while remaining interactive. Features such as scores, rankings, instant feedback, and engaging, non-monotonous quiz designs help create a learning environment that is enjoyable, challenging, and competitive. This study aims to determine the effectiveness of the *Quizizz paper mode* application in improving student learning motivation and to analyze its development over the past five years (2020–2024). This research employs a descriptive quantitative approach using bibliometric analysis with the aid of VOSviewer software. The findings reveal that *Quizizz paper mode* positively influences student motivation through its engaging, effective, and innovative interactive methods that support the learning process. The development of *Quizizz paper mode* has significantly increased over the past five years, with a drastic rise in 2023 and 2024, reflecting a growing interest among researchers in this topic. This study confirms that *Quizizz paper mode* can serve as an effective learning strategy to enhance student motivation.

**Keywords:** *Quizizz, Quizizz paper mode, Learning Motivation, Bibliometric*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penulisan.....	6
E. Manfaat Penulisan.....	6
F. Definisi Operasional.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Profil Perusahaan .....	9
B. Teknologi Pendidikan.....	11
C. Aplikasi <i>Quizizz Paper Mode</i> .....	15
D. Motivasi Belajar .....	16
E. Bibliometrik .....	18
F. VOSviewer.....	19
G. Penelitian Relevan.....	20
H. Kerangka Berpikir.....	20
BAB III .....	22

METODOLOGI PENELITIAN.....	22
A. Metode Penelitian.....	22
B. Teknik Pengumpulan Data .....	22
C. Teknik Analisis Data .....	23
BAB IV .....	25
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
A. Laporan Hasil Kegiatan Studi Independen Bersertifikat ICE <i>Institute</i> .....	25
B. Hasil Penelitian .....	31
C. Pembahasan.....	37
BAB V.....	44
PENUTUP.....	44
A. Kesimpulan .....	44
B. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA .....	46
LAMPIRAN.....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo ICE-Institute.....	9
Gambar 2.2 Struktur Organisasi ICE Institute .....	10
Gambar 2.3 Kawasan Teknologi Pendidikan .....	12
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir .....	21
Gambar 4.1 Visualisasi Jaringan dengan kata kunci <i>Quizizz</i> , <i>Quizizz</i> paper mode dan Motivasi Belajar .....	33
Gambar 4.2 Visualisasi Overlay dengan Kata Kunci <i>Quizizz</i> , <i>Quizizz</i> paper mode dan Motivasi Belajar .....	34
Gambar 4.3 Visualisasi Kepadatan dengan Kata Kunci <i>Quizizz</i> , <i>Quizizz</i> paper mode dan Motivasi Belajar .....	35

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Topik Pembahasan dan Penugasan MBKM ICE-Institute Mata Kuliah Gamification.....	25
Tabel 4.2 Laporan Kegiatan MBKM ICE-Institute Mata Kuliah Gamification ...	28
Tabel 4.3 Kata Kunci yang Mewakili setiap Cluster.....	31
Tabel 4.4 Sepuluh Penulis Teratas dengan Sitasi Terbanyak .....	36

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan LMS ICE <i>Institute</i> .....	54
Lampiran 2 Tampilan isi <i>course Gamification</i> .....	54
Lampiran 3 Proses pembelajaran mata kuliah <i>Gamification</i> .....	54
Lampiran 4 Tampilan <i>progress</i> mata kuliah <i>Gamification</i> .....	55
Lampiran 5 Tampilan ujian akhir mata kuliah <i>Gamification</i> .....	55
Lampiran 6 Tampilan sertifikat lulus mata kuliah <i>Gamification</i> .....	55
Lampiran 7 Tampilan aplikasi <i>Quizizz</i> .....	56
Lampiran 8 Tampilan fitur aplikasi <i>Quizizz</i> fitur <i>paper mode</i> (mode kertas) .....	56
Lampiran 9 Tampilan <i>Quizizz paper mode</i> di Laptop .....	57
Lampiran 10 Tampilan <i>Quizizz paper mode</i> di Handphone: memindai jawaban siswa.....	57
Lampiran 11 Tampilan <i>Quizizz paper mode</i> di Handphone: hasil memindai jawaban siswa.....	58