

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ PAPER MODE  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN  
SIDOKUMPUL SIDOARJO PADA MATA PELAJARAN IPAS BAB 6  
“INDONESIAKU KAYA RAYA”**

Alvina Daris Salamah<sup>1</sup>, Wahyu Maulida Lestari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

[alvinaasalamah@gmail.com](mailto:alvinaasalamah@gmail.com)<sup>1</sup>, [wahyulestari.pgsd@unusida.ac.id](mailto:wahyulestari.pgsd@unusida.ac.id)<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji dampak penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo pada mata pelajaran IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Raya, Pendekatan yang dipilih adalah kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental, serta kelompok eksperimen memakai Quizizz Paper Mode dan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata posttest kelompok eksperimen meningkat secara signifikan. dari 73,0 menjadi 89,1, dengan ketuntasan belajar melonjak dari 10% menjadi 90%, jauh melampaui kelompok kontrol yang hanya meningkat dari 65,5 menjadi 70,5 dengan ketuntasan 50%. Selain itu, Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, untuk perbandingan posttest antar kelompok dan perbandingan pretest-posttest dalam masing-masing kelompok, membuktikan bahwa penggunaan Quizizz Paper Mode memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Quizizz Paper Mode*, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Siswa Sekolah Dasar.

**ABSTRACT**

*This study aims to examine the impact of using the Quizizz Paper Mode learning media on the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Sidokumpul Sidoarjo in the IPAS subject Chapter 6 Indonesiaku Kaya Raya the chosen approach is quzntitative with a Quasi-Experimental design, with the experimental group using Quizizz Paper Mode and the control group using conventional methods. The research results show that the average posttest score of the experimental group significantly increased from 73.0 to 89.1, with learning completeness soaring from 10% to 90%, far surpassing the control group, which only increased from 65.5 to 70.5 with a completeness of 50%. Additionally, hypothesis test shows that the significance value of 0.000 is less than 0.05. For the comparison of posttest scores between groups and the comparison of pretest-posttest scores within each group, it proves that the use of Quizizz Paper Mode significantly affects students' learning outcomes.*

**Keywords:** *Quizizz Paper Mode, Learning Outcomes, Learning Media, Elementary School Student.*

## A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi diIndonesia telah memberikan pengaruh yang besar dalam dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan zaman semakin banyak sekolah atau lembaga pendidikan lainnya yang mulai memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. melalui pemanfaatan teknologi dapat membantu pengembangan materi ajar yang lebih menarik, karna pendidikan juga faktor terpenting dalam kemajuan karakter bangsa. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dan diselenggarakan dengan baik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. seperti yang dikatakan (Saraswati et al., 2022) Pendidikan nasional di Indonesia dilaksanakan untuk mencapai tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan ini dapat dicapai hanya jika pendidikan dilaksanakan berdasarkan prinsip-prinsip atau asas-asas yang menjadi pedoman.

Internet dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran alternatif yang sangat efektif dan efisien, meskipun selama ini buku dan pendidik adalah sumber belajar yang paling sering digunakan. Oleh karena itu, sekolah-sekolah sebaiknya memanfaatkan internet sebagai alat pembelajaran tambahan selain buku,seperti yang dikatakan oleh (Sasmita, 2020) Keberhasilan siswa menjadi salah satu fokus terpenting dalam proses pembelajaran. Guru perlu merencanakan proses pembelajaran dengan baik agar dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Pagarra H & Syawaludin, 2022) bahwa jika media pembelajaran dirancang menjadi interaktif, siswa tidak hanya dapat menggunakannya untuk belajar, tetapi juga dapat melakukan berbagai aktivitas lainnya.

Dengan menggunakan alat bantu/media baru dalam melaksanakan proses pembelajaran, Memudahkan guru menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada, merancang sebuah materi dengan berbagai inovasi yang baru untuk membantu pemahaman siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan zaman juga merupakan komponen pendukung yang harus diperhatikan.

Mediapembelajaran yang baik juga dapat mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Siswa menjadi lebih tertarik untuk menemukan hal-hal baru. Dengan kemajuan teknologi, segala sesuatu menjadi lebih mudah dilakukan, termasuk dalam pendidikan. Penggunaanteknologi dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu penerapan media berbasis teknologi dalam pembelajaran juga membantumeningkatkan keaktifan siswa dalam kelas. (Rini & Zuhdi, 2021).

Salah satu mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh siswa kelas V di SDN Sidokumpul Sidoarjo adalah mata pelajaran IPAS. Karena dalam mata pelajaran ini tidak hanya mempelajari tentang lingkungan dan sosial saja, tetapi juga melatih siswa untuk berpikirkritis dalam memecahkan suatu masalah dan segala persoalan yang disekitarnya.

sejalan dengan pernyataan (Gumilar, 2023) ia menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPAS ini membutuhkan berbagai keterampilan dalam berpikir, praktik dan memahami setiap materinya, terutama pada Kurikulum Merdeka saat ini, penting bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Sejalan dengan hasil penelitian (Hartanti et al., 2024) menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPAS terkadang siswa masih kesulitan, karena beberapa faktor yaitu kurangnya pemahaman guru, kurang menariknya metode pembelajaran yang digunakan sehingga siswa bosan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti di kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo, pada tanggal 15 Januari 2025 dengan wali kelas V, beliau mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu saat proses pembelajaran memang sangat penting digunakan. Karena dengan media dapat membantu guru untuk menjelaskan konsep-konsep materi yang masih bersifat abstrak sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam prosespembelajarannya beliaujuga sudah sering kali menggunakan media pembelajaran baik media konkrit, audio visual (Video Youtube), flashcard, poster dan berbagai modelpembelajaran menarik lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, respon siswa saat guru menjelaskan kurang memperhatikan, sehingga hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS tergolong rendah dan belum mencapai nilai KKM, hal ini terlihat dari tingkat ketuntasan belajar siswa, dimana 40% siswa mendapat nilai diatas75 sedangkan, 60% siswa mendapat nilai dibawah 70, dengan nilai rata-rata kelas 65,4. Terdapat

beberapa faktor yang mempengaruhi kurang optimalnya hasil belajar dari mata pelajaran IPAS ini. Hal tersebut dapat berdampak pada pemahaman siswa dalam memahami materi, lalu kurangnya ketertarikan siswa saat mengerjakan soal yang diberikan. Siswa diminta untuk memperhatikan media nya saja, dan sesekali diajak aktif untuk terlibat bersama dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, perlunya alat bantu/media berbasis teknologi menarik untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut.

Penggunaan teknologi dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan kemajuan teknologi yang ada yang membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dilakukan, termasuk dalam pendidikan. Selain itu, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran juga membantu meningkatkan keaktifan siswa saat didalam kelas (Rini & Zuhdi, 2021). Dengan selalu memanfaatkan teknologi dalam melaksanakan proses pembelajaran, memudahkan guru untuk selalu berinovasi dalam menciptakan sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu membangun interaksi bersama siswa, hal tersebutlah yang akan berdampak pada hasil belajarnya. Karena pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan zaman juga merupakan komponen pendukung yang harus diperhatikan.

Hasil belajar merupakan puncak dari proses yang telah dilalui dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar harus mencerminkan adanya perubahan dalam perilaku / penguasaan perilaku baru pada siswa yang bersifat tetap, efektif, baik dan selalu disadari (Khasanah, 2019). Dengan adanya hasil belajar dapat terlihat seberapa jauh perkembangan siswa dalam memahami konsep dari sebuah materi yang telah disajikan oleh guru. Dan aspek pendukung terpenting untuk menunjang keberhasilan perolehan hasil belajar yang sesuai adalah guru yang berusaha berinovasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan tanpa membuat siswa merasa bosan dan enggan untuk belajar. Salah satunya dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang peningkatan hasil belajar siswa.

Tes Pilihan Ganda merupakan jenis tes objektif yang memiliki ciri-ciri utama kunci jawaban yang jelas dan pasti, sehingga hasilnya dapat dinilai langsung secara objektif. Dimana setelah siswa menyelesaikan soal dalam bentuk tes Pilihan Ganda, mereka akan mendapatkan nilai yang sama. Bahkan, jika hasil kerja nya diperiksa lebih dari satu guru

(Kadir. Abdul, 2015). Soal evaluasi Pilihan Ganda sering digunakan di sekolah dan banyak disukai siswa, karena pilihan jawabannya sudah tersedia, oleh karena itu semakin banyak alternatif jawaban yang tersedia semakin rendah peluang siswa untuk menebak jawaban yang benar (Yani, 2019). Sejalan dengan pendapat (Wahiah et al., 2023) yakni soal tes jenis Pilihan Ganda dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar yang lebih kompleks, terkait dengan aspek ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Oleh karena itu, peneliti akan memfokuskan pada satu tipe soal untuk mengukur hasil belajar siswa, tipe soal yang akan digunakan adalah Pilihan Ganda. Sesuai dengan fitur media pembelajaran yang akan digunakan yakni Quizizz Paper Mode, karena dalam fitur Quizizz ini hanya dapat digunakan dalam tipe soal pilihan ganda saja, karena soal pilihan ganda lebih efektif untuk dicetak dalam bentuk kertas, siswa bisa menjawab soal dengan cepat, mengurangi resiko kecurangan karena soal tidak dapat disalin/dibagikan kepada siswa lain, sehingga menghemat waktu yang digunakan. Sejalan dalam penelitian (Ulya&Wardhani,2024) menyatakan bahwa evaluasi dalam bentuk pilihan ganda termasuk tes objektif, karena dalam penilian ini ditentukan pada satu jawaban yang benar. Sehingga hasilnya bisa diukur secara akurat. Sejalan dengan pendapat (Ni'amet al., 2023).

Berdasarkan permasalahan diatas Quizizz Magic Paper menjadi solusi yang diberikan peneliti untuk membantu guru membantu pemahaman siswa yang nantinya dapat membantu memperbaiki hasil belajar siswa. Dalam platform ini memberikan solusi efektif dalam pembelajaran, karena Quizizz dapat menghasilkan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan dan fleksibel. Siswa tidak perlu menggunakan handphone karena dalam fitur ini hanya membutuhkan kertas yang sudah berisikan barcode. Dengan hal tersebut, memungkinkan siswa untuk lebih fokus dalam pembelajaran. Quizizz Magic Paper ini juga mendukung sebagai media pembelajaran, karena sesuai dengan peraturan sekolah siswa dilarang membawa smartphone/handphone. (Liantri et al., 2024) Selain itu, lembar Quizizz Magic Paper dapat digunakan berkali-kali dengan konten kuis yang bervariasi, sehingga guru tidak perlu mencetak lembar baru.

Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang menyediakan kuis secara online. Guru dapat membuat kuis sendiri yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka. Quizizz memiliki fitur baru yang disebut Mode Kertas / Paper Mode yang membantu siswa mengerjakan soal menggunakan kertas secara manual. Menurut

(Angelina et al., 2023) dalam mode Quizizz Magic Paper menawarkan pengalaman belajar interaktif menggunakan media kertas berbarcode. Dalam mode ini, peserta didik dan guru dapat berinteraksi melalui pertanyaan yang ditampilkan di layar, sementara siswa menjawabnya di kertas yang sudah dibagikan.

### **Penelitian Relevan**

Menurut penelitian (Faisal et al., 2020) menyatakan bahwa penggunaan media evaluasi *AI Quizizz paper mode* untuk mengerjakan soal evaluasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan (Rini & Zuhdi, 2021) bahwa media Quizizz Paper mode terbukti efektif menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi, yang nantinya dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajarnya. Menurut (Sandria & Yusri, 2024) ia menyatakan bahwa guru perlulah lebih inovatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat serta penentuan metode evaluasi yang sesuai untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan platform “*Quizizz*” pada materi flora dan fauna khas di Indonesia, yang bertujuan untuk melihat pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa. Subjek yang dipilih oleh peneliti adalah siswa kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo.

Berdasarkan penjelasan masalah diatas dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Sidokumpul”. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui pengaruh media pembelajaran *Quizizz Magic Paper* dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman berharga bagi peneliti, guru maupun siswa untuk belajar lebih mudah dengan memanfaatkan teknologi yang ada, dalam meningkatkan pemahaman materi yang berdampak pada pengaruh hasil belajar siswa di SDN Sidokumpul sidoarjo ini.

### **B. TINJAUN PUSTAKA**

#### **Media Pembelajaran Quizizz Magic Paper**

*Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game yang menghadirkan interaksi didalam kelas, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. (Ni'am et al., 2023) pada aplikasi Quizizz terdapat berbagai macam jenis fitur kuis, salah satunya adalah *Paper Mode* yang tanpa membutuhkan ponsel / jaringan internet. Menurut (Winarsih & Nisa, 2023) ada 2 prinsip yang perlu diperhatikan : 1) guru sebagai administrator, harus menginstal aplikasi di perangkatnya untuk memindai kode siswa, 2) guru harus mencetak kartu kode siswa, yang berisi nomor yang berbeda-beda sesuai dengan absensi. Dengan begitu, siswa dapat segera memberikan tanggapan pada pertanyaan yang diberikan oleh guru, guru juga dapat memantau langsung jawaban serta skor masing-masing siswa yang sudah terekam. Aplikasi ini membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih asyik dan menyenangkan.

Fitur *Quizizz Paper Mode* menggunakan lembaran kertas yang sudah berisi *QR Code* atau biasa disebut *Q-Cards*. Fitur mode ini sangat bermanfaat bagi guru untuk membantu melaksanakan kuis interaktif secara offline tanpa siswa menggunakan ponsel / jaringan internet (Pratiwi& Indiana, 2022). Sejalan dengan pendapat dari (Tunnisah, 2024) ia mengatakan bahwa dengan aplikasi ini, guru dapat memantau kinerja siswa secara real-time dan menyediakan laporan hasil yang dapat dijadikan evaluasi guna membangkitkan semangat dan motivasi siswa.

Setiap aplikasi pasti memiliki kekurangan dan kelebihan nya masing-masing, berikut beberapa Kekurangan dan kelebihan dari media *Quizizz Magic Paper* menurut (Rika Widianita, 2023) : Kelebihan *Quizizz Magic Paper* yakni :

1. Dengan menggunakan fitur *Quizizz Paper mode* dapat membantu guru untuk melaksanakan kuis dikelas, tanpa siswa menggunakan gadget
2. Memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan praktis bagi guru dan siswa
3. Membuat siswa lebih fokus saat pembelajaran, karna tidak memerlukan gadget

Sedangkan, kekurangan *Quizizz Magic Paper* yakni :

1. Pada *Quizizz* fitur *Paper mode* ini hanya cocok untuk kuis dengan pertanyaan pilihan ganda, tidak untuk jenis pertanyaan lainnya.
2. Perlunya tambahan biaya untuk mencetak kode *Q-card* untuk setiap siswa.

## **Manfaat Media *Quizizz Magic Paper***

*Quizizz Paper Mode* adalah fitur terbaru yang menawarkan berbagai manfaat dalam proses evaluasi pembelajaran, seperti menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan melalui konsep “belajar sambil bermain”, meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Fitur ini juga mengurangi risiko kecurangan karena soal tidak dapat disalin, memudahkan guru dalam mencetak dan mendistribusikan soal tanpa harus membuat ulang secara manual, serta menyediakan penilaian otomatis yang cepat dan akurat. Selain itu, fitur ini mengatasi kendala teknis seperti tidak adanya jaringan internet atau masalah lainnya. Untuk mengimplementasikannya, guru perlu memiliki aplikasi *Quizizz* untuk memindai kode-kode unik pada kartu siswa yang telah berisi nomor absen, sehingga mempermudah proses penilaian (Fauziah & Sofian Hadi, 2023; Winarsih & Nisa, 2023).

Pelaksanaan penelitian menggunakan media *Quizizz Magic Paper* ini menekankan pada pemahaman materi siswa dengan memberikan soal evaluasi tipe *Pilihan Ganda* diakhir pembelajaran, guna melihat seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diberikan guru. Sejalan dengan pendapat (Jahring et al., 2022) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dianggap berhasil jika hasil evaluasi siswa memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Karna dengan fitur terbaru dari *Quizizz*, yakni *Quizizz Paper Mode* dapat membantu siswa berlatih kuis tanpa perlu menggunakan smartphone atau laptop (Pham, 2023). Sehingga memudahkan pembelajaran dari berbagai aspek, khususnya dari segi waktu dan tenaga.

Untuk menggunakan *Quizizz Paper Mode*, guru terlebih dahulu membuat atau memilih kuis yang tersedia di aplikasi *Quizizz*, kemudian pilih mode kertas (paper mode) dan menekan tombol "mulai" di laptop. Selanjutnya, guru membuka aplikasi *Quizizz* di ponsel, menekan "mulai", memilih judul kuis yang sedang berlangsung, dan mengklik opsi "pindai jawaban" di bagian bawah ponsel untuk memindai jawaban siswa yang terdapat pada *Q-Cards*. Setelah selesai memindai, guru menekan "serahkan" di bagian bawah layar, dan jawaban siswa akan otomatis muncul di layar ponsel dan laptop guru serta tersimpan dalam laporan *Quizizz*. Untuk beralih ke pertanyaan berikutnya, guru cukup mengklik "pertanyaan berikutnya" di ponsel, dan di akhir sesi, rekapan nilai masing-masing siswa akan ditampilkan secara otomatis.

## **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi tertentu yang dicapai siswa, setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. (Nasem et al., 2020). Hasil belajar harus mencerminkan adanya perubahan perilaku baru pada siswa yang bersifat tetap, fungsional, positif dan disadari. Perubahan tersebut harus menyeluruh dan komprehensif, sehingga dapat menunjukkan variasi yang nyata dalam tingkah laku siswa (Khasanah, 2019) dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar memang seharusnya mencerminkan perubahan dalam perilaku/ pencapaian perilaku baru pada siswa yang dapat bersifat tetap, fungsional, positif dan disadari.

Menurut Tarrant, M., & Ware, J. (2010), tes pilihan ganda memiliki beberapa variasi, antara lain: (1) biasa atau satu jawaban benar, (2) berganda atau beberapa jawaban benar, (3) jawaban teks atau opsi menulis jawaban sendiri, (4) berurutan atau mengurutkan pilihan, (5) berbasis gambar visual sebagai alat bantu, (6) ada penjelasan atau menyertakan alasan pemilihan, (7) format tersusun kompleks seperti tabel atau diagram, dan (8) berbasis kasus atau situasi spesifik.

Menurut Noor (2020), penilaian hasil belajar merupakan proses evaluasi terhadap pencapaian siswa berdasarkan kriteria tertentu, dengan fokus utama pada hasil yang akan diperoleh. Erawati (2022) menambahkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian akhir dari proses pembelajaran di sekolah, yang mencerminkan peningkatan melalui upaya terencana yang sistematis untuk menciptakan perubahan yang positif. Perkembangan dan kemampuan siswa dinilai berdasarkan pencapaian indikator hasil belajar, sehingga evaluasi pembelajaran menjadi poin penting untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Hasil Belajar merupakan pedoman ketercapaian pemahaman yang telah diperoleh siswa setelah pembelajaran. Hasil belajar berguna untuk menunjukkan seberapa jauh perkembangan siswa dalam memahami konsep dari sebuah materi yang disampaikan oleh guru, oleh karena itu hasil belajar inilah yang menjadi tolak ukur guru untuk melihat seberapa besar perkembangan siswa setelah menerima materi.

Terdapat beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Menurut (Kemendikbud, 2016) *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI*

NO.23 Tahun 2016 (Pasal 3) Ayat 2-4 penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah meliputi aspek :

1. Sikap : kegiatan yang dilakukan pendidik untuk mendapatkan informasi deskriptif tentang perilaku siswa.
2. Pengetahuan : kegiatan yang dilaksanakan untuk melihat kemampuan penguasaan pengetahuan siswa.
3. Keterampilan : kegiatan yang dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan tugas tertentu.

Keberhasilan pembelajaran dinilai dari peningkatan hasil belajar siswa, yang mencerminkan perubahan kompetensi mereka setelah melalui proses belajar. Guru berperan aktif sebagai fasilitator dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada pengukuran ranah kognitif siswa melalui kuis interaktif pada *Quizizz Paper Mode* untuk melihat perkembangan signifikan dalam pemahaman dan kemampuan berpikir mereka (Yandi et al., 2023).

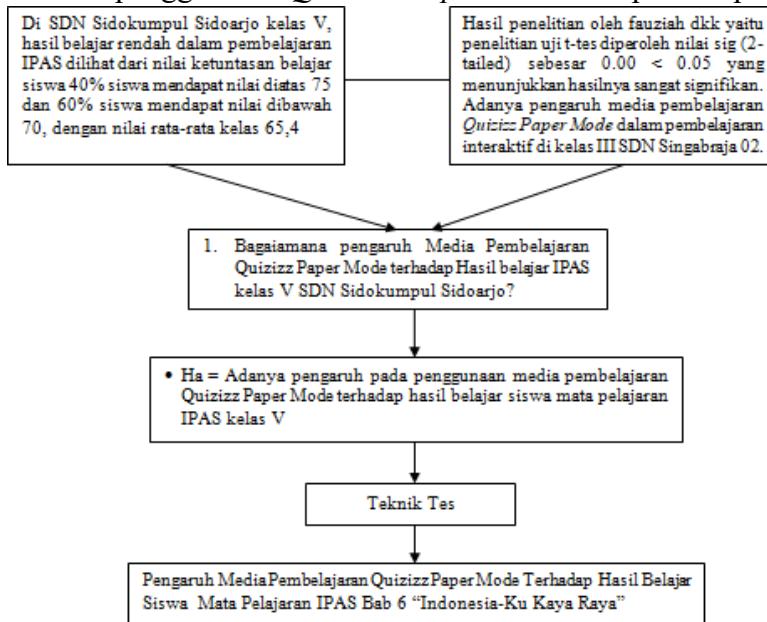
### **Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS)**

Materi ini merupakan salah satu materi di kelas V yang membahas tentang “Keanekaragaman Hayati”, yang meliputi flora, fauna dan mikroorganisme, serta perannya dalam ekosistem. Akan tetapi, peneliti memfokuskan pada salah satu topik yakni “Flora dan Fauna khas Indonesia”. Pada materi ini siswa diajak mengenal flora dan fauna khas Indonesia seperti, komodo rafflesia dan harimau sumatra, memahami ancaman terhadap keanekaragaman hayati, serta mengambil tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan nilai ilmiah dan kearifan lokal guna menjaga keseimbangan alam melalui langkah-langkah pelestarian seperti penanaman pohon dan perlindungan habitat.

### **Kerangka Berpikir**

Di SDN Sidokumpul Sidoarjo kelas V, hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS tergolong rendah, terutama dalam materi bab 6 “Indonesiaku Kaya Raya”. Dilihat dari ketuntasan belajar siswa 40% siswa mendapat nilai diatas 75 dan 60% siswa mendapat nilai dibawah 70 dengan nilai rata-rata kelas 65,4. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil

belajar siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti akan menggunakan metode pengumpulan data melalui teknik tes. Yang mana hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* dapat berpengaruh dalam



pemahaman konsep-konsep materi yang diajarkan. Penelitian terdahulu yang digunakan dari penelitian (Fauziah & Sofian Hadi, 2023) di SDN Singabrama 02 pada kelas III yaitu memperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar  $0.00 < 0.05$  menunjukkan bahwa media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk memberikan pengalaman belajar siswa yang menarik dan baru baginya.

**Gambar1. Kerangka Berfikir**

### C. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan data kuantitatif atau statistik. Dengan tujuan untuk menguji hipotesis Sugiyono, (2017).Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen jenis Kuasi Eksperimen (QuasiExperimental) dengan jenis *Quasi Non Equivalent Control Design*.

#### Desain Penelitian

Desain Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen dengan melibatkan dua kelompok yakni, kelompok eksperimen kelas VC dan kelompok

kontrol kelas VB, dua kelompok tersebut diberikan pengajaran materi yang sama, kelompok eksperimen yang menerapkan *Quizizz Paper Mode* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Kedua kelompok diberikan soal *Pre-test* (Untuk mengukur kemampuan mereka) kemudian diberi perlakuan dan terakhir diberi *Post-test* (Untuk menilai penguasaan materi setelah pembelajaran).

Berikut ini adalah tahapan-tahapan yang digambarkan dalam Tabel 3.1:

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-test
Eksperimen	T1	X	T2
Kontrol	T1	-	T2

*Keterangan :*

X : perlakuan di kelompok eksperimen menggunakan Media *QuizizzPaper Mode*

T1 : Tes Awal (*Pre-test*) diberikan sebelum proses pembelajaran

T2 : Tes Akhir (*Post-test*) diberikan setelah proses pembelajaran

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Sidokumpul yang terletak di JL. Diponegoro No.23, Sidokumpul, Kec. Sidoarjo, Kab. Sidoarjo. Pada tahun ajaran 2024/2025 semester genap.

### **Populasi dan Sampel**

Menurut Sugiyono (2019), Populasi merupakan wilayah general yang terdiri dari objek/subjek dengan karakteristik tertentu yang diteliti untuk ditarik kesimpulan, dimana dalam penelitian ini populasinya adalah 40 siswa kelas VB dan VC SDN Sidokumpul Sidoarjo Tahun Ajaran 2025/2025. Sampel sebagai bagian dari populasi dipilih untuk memudahkan analisis tanpa meneliti seluruh populasi, sehingga penelitian ini hanya melibatkan kelas VB dan VC sebagai kelompok eksperimen dan kontrol dengan pertimbangan efisiensi sumber daya (waktu dan tenaga) serta untuk mempertahankan fokus pada desain penelitian yang sederhana, sementara kelas A tidak dilibatkan.

Kelas B dan C dipilih sebagai sampel karena kedua kelas tersebut memiliki karakteristik yang seimbang dalam hal tingkat kemampuan siswa dan jumlah siswa, sehingga memungkinkan perbandingan yang valid antara kedua kelompok tersebut. Hal ini dilakukan agar perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol tetap adil dan seimbang, meskipun tidak dipilih secara acak sepenuhnya. Penelitian ini dilakukan tanpa menggunakan randomisasi dalam penentuan anggota kelompok. Yang mana, melibatkan dua kelompok serupa yang diberikan pengajaran materi yang sama. Satu sebagai kelompok eksperimen dan yang lainnya sebagai kelompok kontrol (Rukminingsih et al., 2020). Teknik sampel yang dipilih adalah teknik purposive sampling yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan kriteria atau tujuan tertentu yang relevan dengan penelitian

### **Variabel Penelitian**

Pada penelitian eksperimen ini memiliki dua variabel yaitu, yaitu variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent). Variabel bebas adalah variabel yang diubah atau dimodifikasi peneliti untuk mengamati dampaknya pada variabel lain, yang menjadi variabel bebas penelitian ini adalah mediapembelajaran *Quizizz Paper Mode*. Alasan *Quizizz* menjadi variabel bebas nya dikarenakan *Quizizz* menjadi alat yang akan diberikan peneliti untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang diukur atau diamati untuk melihat pengaruh dari variabel bebas, yang menjadi variabel terikat penelitian ini adalah hasil belajar siswa. karena, hasil belajar merupakan faktor yang akan dipengaruhi oleh penggunaan *Quizizz Paper Mode*.



**Gambar 2.** *Variabel Penelitian*

**Teknik pengumpulan data**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pretest dan posttest sebagai alat bantu yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar perubahan hasil belajar siswa setelah menggunakan Quizizz PaperMode. Soal-soal tersebut dalam bentuk tes pilihan ganda.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian secara akurat. Untuk penelitian ini, Instrumen yang akan digunakan adalah soal dalam bentuk tes pilihan ganda yang terdiri 20 soal. Lembar tes ini terdiri dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang diberikan kepada siswa pada awal dan akhir pembelajaran. Berikut adalah tabel indikator instrumen tes yang akan digunakan :

**Tabel 3. Indikator Tes**

Ranah	Indikator
C1 (Mengingat)	Mengidentifikasi ciri-ciri flora dan fauna khas di Indonesia
C2 (Memahami)	Mendeskripsikan ciri-ciri flora dan fauna khas di Indonesia
C3 (Mengaplikasi)	Menerapkan tindakan yang tepat untuk melestarikan flora dan fauna
C4 (Menganalisis)	Menganalisis hubungan antara perubahan Lingkungan dan dampaknya terhadap flora dan fauna
C5 (Mengevaluasi)	Mengevaluasi manfaat keanekaragaman hayati dalam kehidupan sehari-hari

**Teknik Penelitian**

Setelah melakukan uji coba instrumen di kelas yang memiliki karakteristik sama dengan sampel dan tidak memperoleh perlakuan (treatment) untuk memastikan instrumen sebelum digunakan oleh siswa, untuk menghindari berbagai permasalahan yang ada. Selanjutnya, melakukan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas dan hipotesis. berikut penjelasannya :

**A. Uji validitas**

Setelah melakukan validasi dengan ahli, peneliti selanjutnya melakukan analisis validitas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji validitas pearson product momen dengan SPSS, yang berfungsi untuk menguji validitas

butir. Dikatakan valid apabila memenuhi salah satu atau kedua kriteria ( $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $p < 0.05$ ) dan jika tidak valid sebaiknya diperbaiki kembali atau dihapus dari instrumen penelitian.

**B. Uji reliabilitas**

Setelah dilakukan uji validitas, langkah selanjutnya adalah reliabilitas. Reliabilitas adalah tingkat konsistensi antara dua skor hasil pengukuran pada objek yang sama, meskipun menggunakan alat ukur dan skala yang berbeda. Dengan ini, peneliti dapat memastikan instrumen tes yang digunakan memiliki data yang konsisten / stabil untuk menghindari kesalahan pengukuran (Azwar, 2012). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji reliabilitas *Cronch's Alpha*,

**C. Uji normalitas**

Peneliti menggunakan Uji *Shapiro-Wilk*, karena sampel yang digunakan kurang dari  $< 100$ . Kriteria penilaian pada uji normalitas ini jika nilai signifikansi yang didapatkan  $>0,05$ , menyatakan bahwa data terdistribusi normal. Namun jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , dinyatakan data tersebut tidak berdistribusi normal.

**D. Uji homogenitas**

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah beberapa kelompok data dalam penelitian memiliki variansi yang sama. Seperti dalam penelitian ini di dua kelompok yakni (eksperimen dan kontrol), sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, seperti uji hipotesis.

Kriteria penilaian pada uji homogenitas ini jika nilai signifikansi yang didapatkan  $>0,05$ , menyatakan bahwa varians antara kedua kelompok homogen (tidak ada perbedaan yang signifikan). Namun jika nilai signifikansi  $<0,05$ , menyatakan bahwa varians antara kedua kelompok tidak homogen (ada perbedaan yang signifikan).

**E. Uji hipotesis**

Uji hipotesis ini dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dengan tujuan untuk menentukan ada pengaruh yang signifikan

antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan untuk menguji apakah media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* berpengaruh pada hasil belajar siswa. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah :

- a. Hipotesis nihil atau nol ( $H_0$ )

Tidak ada perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol.

- b. *Hipotesis alternatif ( $H_a$ )*

Adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol.

Disini peneliti menggunakan uji *Paired Sample T-test* jika data berdistribusi normal dan uji *Mann-Whitney U Test* jika data tidak berdistribusi normal. *Paired sampel T Test* adalah metode analisis data yang digunakan untuk membandingkan 2 sampel yang saling berhubungan atau berpasangan. Dengan tujuan untuk menguji efektifitas suatu perlakuan terhadap suatu besaran variabel yang ingin ditentukan (Norfai, 2022 : 43).

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo pada mata pelajaran IPAS. menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* memiliki pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *Quasi- Experimental* dan desain *Non-Equivalent Control Group*. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yakni kelas VC yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswi perempuan dengan menggunakan *Quizizz Paper Mode* dan kelompok kontrol yakni kelas VB yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswi perempuan menggunakan metode konvensional. Proses penelitian terdiri dari tiga tahap : pretest, pemberian perlakuan (*Treatment*), dan yang terakhir posttest. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo pada mata pelajaran IPAS.

Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen, yang sebelumnya hanya 73,0 pada saat pretest menjadi 89,1 setelah mendapat

perlakuan atau treatment dengan Quizizz Paper Mode. Sedangkan, kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan kecil, dari 65,5 menjadi 70,5. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa di kelas eksperimen juga meningkat drastis, dari hanya 10% siswa yang tuntas menjadi 90% setelah menggunakan media ini. Sementara itu, di kelas kontrol, siswa yang tuntas hanya naik dari 15% menjadi 50%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Quizizz Paper Mode tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu memvalidasi seluruh perangkat pembelajaran untuk memastikan kelayakan dan keefektifannya. Proses validasi ini melibatkan dosen ahli materi pada mata pelajaran IPAS.

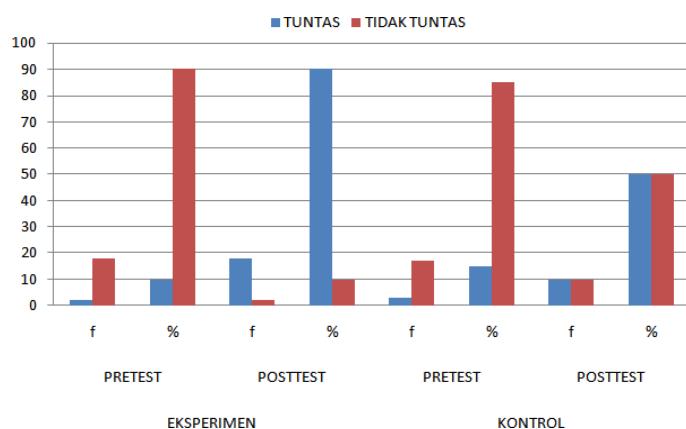
Setelah melakukan validasi, selanjutnya peneliti melakukan uji coba instrumen soal pretest dan posttest di kelas VA yang tidak dijadikan sampel penelitian, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 9 siswi perempuan, untuk memastikan kelayakan instrumen sebelum digunakan di kelas VC (eksperimen) dan kelas VB (kontrol). Setelah melakukan uji coba instrumen di kelas VA, peneliti melanjutkan dengan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan instrumen penelitian soal pretest dan posttest benar-benar akurat dan konsisten. Sebelum digunakan penelitian pada kelompok eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan hasil Uji Validitas yang telah dilakukan dari instrumen penelitian yang berupa soal pretest dan posttest yang diukur menggunakan Pearson Correlation, setiap soal (1–10) pada kedua tabel memiliki nilai korelasi yang berkisar antara 0,471 sampai 0,737. Semua soal dinyatakan valid karena nilai korelasi tersebut memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan, yakni 0,005. Hal tersebut menunjukkan bahwa soal-soal tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji statistik selanjutnya adalah Uji Reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* untuk instrumen penelitian berupa soal yang terdiri dari masing-masing tabel 10 soal, dengan nilai N sebesar 0,742 dan 0,831. Nilai Alpha keduanya berada di atas 0,7 yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas atau konsistensi yang baik dengan standar  $> 0,70$ . Hal ini menandakan bahwa soal-soal tersebut dapat diandalkan sebagai alat ukur yang konsisten. Selanjutnya, peneliti melakukan uji normalitas.

Hasil uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa semua data pretest dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai signifikansi di atas 0,05. Artinya, data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis dengan uji parametrik seperti uji-t. Selanjutnya, peneliti dapat melakukan uji homogenitas. Dalam tabel ini menunjukkan hasil Uji Homogenitas varians menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada semua pendekatan (*mean*, *median*, dan *trimmed mean*) berada di atas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik seperti uji-t dua sampel independen.

Selanjutnya, peneliti akan melakukan 2 kali uji hipotesis. Hasil uji hipotesis pertama dari nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kontrol mengalami pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, dengan memperoleh nilai Sig. 0,000. Namun, pengaruh media Quizizz Paper Mode pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Dan yang terakhir, antara posttest kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest pada kelas eksperimen dan kontrol, dengan memperoleh nilai Sig. 0,001 dan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi 92,50 dibandingkan kelas kontrol 74,70. Hal ini membuktikan bahwa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan *Quizizz Paper Mode*, terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran dengan metode pembelajaran konvensional.

Analisis statistik yang telah dilakukan seperti, uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menunjukkan bahwa instrumen



penelitian valid dan konsisten. Uji normalitas dan homogenitas mengonfirmasi bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi 0,001 (< 0,05), yang menunjukkan bahwa *Quizizz Paper Mode* terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya peneliti melakukan perbandingan ketuntasan *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen dan kontrol.

**Gambar 3. Chart Ketuntasan Pretest dan Posttest**

Diagram di atas menunjukkan hasil Pretest dan Posttest antara kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz Paper Mode* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Terbukti bahwa *Quizizz Paper Mode* jauh lebih efektif dibanding kelas kontrol. Siswa yang tuntas di kelas eksperimen melonjak dari 10% menjadi 90%, sementara di kelas kontrol hanya naik dari 15% menjadi 50%. Kelompok eksperimen mengalami pengaruh yang signifikan dengan lebih banyak siswa yang tuntas dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* yang diterapkan pada kelompok eksperimen terbukti efektif dalam memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Karena, penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Media ini memungkinkan siswa mengerjakan soal-soal yang diberikan dalam bentuk kuis tanpa perlu membutuhkan gadget dan jaringan internet lainnya. Pengalaman belajar yang menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi.

Kriteria	Pretest				Posttest			
	f	%	f	%	f	%	f	%
Tuntas	2	10	18	90	3	15	10	50
Tidak Tuntas	18	90	2	10	17	85	10	50

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Faisal et al., 2020) Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz Paper Mode* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SD Inpres Perumnas I Kota Makassar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fauziah & Sofian Hadi (2023) di SDN Singabrama 02 yang juga menyatakan peningkatan signifikan (sig. 0,00 < 0,05) melalui *Quizizz Paper Mode*.

Penelitian ini memiliki kelebihan yaitu penggunaan media *Quizizz Paper Mode* yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di SDN Sidokumpul yang tidak diperbolehkan membawa gadget, sehingga proses belajar tetap interaktif tanpa mengandalkan pada teknologi digital. Media ini juga terbukti efektif dalam hasil belajar dan ketuntasan siswa secara signifikan. Namun, penelitian ini juga memiliki kendala, yaitu hanya dilakukan pada satu sekolah dan dua kelas saja, sehingga hasilnya belum diterapkan secara luas ke semua sekolah. Selain itu, media *Quizizz Paper Mode* hanya untuk soal pilihan ganda, sehingga belum bisa digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam bentuk soal uraian atau tugas keterampilan lainnya yang membutuhkan pemahaman lebih.

## E. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terbukti dari peningkatan rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen dari 73,0 menjadi 89,1, dan tingkat ketuntasan belajar yang meningkat drastis dari 10% menjadi 90%. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami peningkatan yang tidak terlalu besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* berpengaruh dalam pemahaman materi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo.

Hal tersebut terjadi karena, media ini memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi, aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan membantunya untuk memahami materi. Selain itu, fitur *Quizizz PaperMode* memudahkan guru dalam memantau hasil jawaban siswa, sehingga, guru dapat memberi penjelasan tambahan untuk memperbaiki pemahaman siswa yang masih kurang. Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran bagi guru maupun untuk penelitian selanjutnya. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media *Quizizz Paper Mode* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif

dalam proses pembelajaran agar menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Karena, dengan media ini tidak memerlukan perangkat digitan dan koneksi internet apapun. Sementara itu, untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel dalam segi jumlah sekolah, jumlah kelas maupun perbedaan karakter dan kemampuan belajar siswa untuk memberikan gambaran yang luas mengenai efektivitas media *Quizizz Paper Mode* dan disarankan untuk memiliki strategi atau cara dalam mengatasi kendala selama proses perlakuan atau *treatment*, misalnya saat suasana kelas kurang kondusif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini penting agar pelaksanaan penelitian berjalan lebih lancar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731–3742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran MatematikaKelas1SDNegeri6PajarBulan.*SHEs:ConferenceSeries*,5(5),1086–1093.<https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Faisal, M., Hasmur, D. J., & Belajar, H. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP HASIL*. xx(xx), 1–8.
- Fauziah, R., & Sofian Hadi, M. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabrama 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 2(1), 129.
- Hartanti, R., Endarwati, S., Khasanah, A. K., & ... (2024). Analisis Penyebab dan Strategi Untuk Mereduksi Miskonsepsi IPA di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Didaktika: Jurnal* ..., 13(3), 3657–3668.  
<https://www.ssed.or.id/contents/article/view/938>
- Jahring, J., Herlina, H., Nasruddin, N., & Astrinasari, A. (2022). PengembanganInstrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Online Menggunakan Aplikasi

- Quizizz. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 11(2), 872. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4932>
- Kadir.Abdul.(2015).MenyusundanMenganalisisTesHasilBelajar.*Al-Ta'dib*,8(2),70–71.<https://core.ac.uk/download/pdf/231137378.pdf>
- Kemendikbud. (2016). Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan. 2016, *Standar Penilaian Pendidikan*, 1–12. <http://arxiv.org/abs/1011.1669%0Ahttp://dx.doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Khasanah, K. (2019). Peta Konsep sebagai Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SekolahDasar. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(2), 152–164. <https://doi.org/10.37730/edutrained.v3i2.8>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Liantri, I., Ramadani, S. D., & Anggraini, W. (2024). *The effect of teams game tournament assisted by Quizizz paper mode on motivation and biology learning outcomes A . Introduction*. 6(3), 266–277.
- Nasem, N., Rudiyana, R., & Wulandari, Y. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Sumber Energi Melalui Metode Scramble Pada Siswa Kelas Iv Mi Taufiqurrahman I Depok. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.277>
- Ni'am, M. K., Saputra, I., Muttaqin, U., & Novianti, D. (2023). Efektivitas Penggunaan QuizizzPaper-modeterhadapHasilBelajarMatematikaSiswaKelasVIIISMPN2 Wiradesa. *Prosiding Santika 3: Seminar Nasional Tadris Matematika Uin K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan*, 520–528.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- PagarraH&Syawaludin, D.(2022). MediaPembelajaran. InBadanPenerbitUNM.
- Pham, A. T. (2023). The impact of gamified learning using Quizizz on ESL learners' grammar achievement. *Contemporary Educational Technology*, 15(2). <https://doi.org/10.30935/cedtech/12923>

- Pratiwi, M. K., & Indiana, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code untuk Melatihkankemampuan Literasi Digital Siswa pada Materi Perubahan lingkungan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(2), 457–468. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n2.p457-468>
- Rika Widianita, D. (2023). PENERAPAN PEMBELAJARAN DIFERENSIASI PADA KEGIATAN EVALUASI PENDIDIKAN PANCASILADI KELAS 5ASD NEGERI BENDUNGAN SEMARANG. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- 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.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sandria,D.,&Yusri,M.A.(2024).*EFEKTIVITASPENGGUNAANMEDIAINTERAKTIF BERBANTUAN QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADAMATAPELAJARANTEMATIKKELASIVSDSEDERAJATsumberdaya manusianya . meningkatkan perkembangannya pada berbagai aspek , baik pada aspek fisik motorik.* 5(5), 6284–6292.
- Saraswati, A., Meilana, S. F., Wahyuningsih, S., Utami, S., Artiani, L. E., Syamiya, E. N., Jalal, N. M., Rahmiati, D., Wahab, A. Y. L., Suryadin, A., Shalahudin, M. I., Nihaya, M., Nur, J., & Rifai, M. H. (2022). Tantangan pendidikan di era digital 5.0. In *Penerbit Yayasan Wiyata Bastari Samasta* (Issue January).
- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 99–103. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.603>
- Tunnisah, T. (2024). *Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Mode Kertas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB SDN 8Mamboro.* 5(2022), 976–984.
- Ulya, N., & Wardhani, N. (2024). *Efektivitas Evaluasi Menggunakan Penskoran Bentuk Pilihan Ganda pada Pembelajaran Akidah di SD IT Diana As Saffa Kota Lhokseumawe.* 3(1), 61–84.

- Wahiah, Z., Prabowo, S. M., & Safitri, H. A. (2023). Eksplorasi Efektivitas Tes Pilihan Ganda Berbasis Komputer Sebagai Evaluasi Pembelajaran. *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 342–347. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i2>.
- Winarsih, & Nisa, A. F. (2023). Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 23, 112–123.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yani, M. (2019). Efektivitas Distractor Pada Tes Pilihan Ganda Untuk Mendeteksi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 125. <https://doi.org/10.22373/jppm.v2i2.4502>.