

PENGARUH MEDIA *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI PENERAPAN SIKAP PANCASILA KELAS IV UPT SD NEGERI 220 GRESIK

Rini

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
rini.19159@mhs.unesa.ac.id

Ulhaq Zuhdi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
ulhaqzuhdi@unesa.ac.id

Abstrak

Quizizz Paper Mode adalah media pembelajaran berbasis kuis interaktif dengan menggunakan kertas yang berisikan *Q Cards*. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar materi penerapan sikap pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Non Equivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 220 Gresik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV, kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Peneliti menggunakan teknik tes untuk mengumpulkan data, berupa *Pretest* dan *Posttest*, lalu hasil dari analisis tersebut dianalisis menggunakan SPSS 22. Hasil uji t-test yaitu $0,00 < 0,05$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar materi penerapan sikap pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. Hasil uji N-Gain di kelas IV-A adalah 0,74 dengan kategori tinggi sedangkan di kelas IV-B adalah 0,17 dengan kategori rendah. Peningkatan hasil belajar yang terjadi di kelas IV-A lebih besar dari kelas IV-B. dengan demikian media *Quizizz Paper Mode* memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar materi penerapan sikap pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik

Kata Kunci: *Quizizz Paper Mode*, Hasil Belajar, Penerapan Sikap Pancasila.

Abstract

Quizizz Paper Mode is an interactive quiz-based learning media using paper containing *Q Cards*. The purpose of this study was to determine the effect of *Quizizz Paper Mode* media on learning outcomes on the application of Pancasila attitudes for class IV UPT SD Negeri 220 Gresik. This research is a quantitative experimental research with a *Quasi Experimental Design* in the form of a *Non Equivalent Control Group Design*. This research was conducted at UPT SD Negeri 220 Gresik. The population in this study were all students of class IV, class IV-A as the experimental class and class IV-B as the control class. Researchers used test techniques to collect data, in the form of pretest and posttest, then the results of the analysis were analyzed using SPSS 22. The results of the t-test were $0.00 < 0.05$ so H_1 was accepted and H_0 was rejected. These results indicate that there is an influence of *Quizizz* media *Paper Mode* on the learning outcomes of the application of the Pancasila attitude for class IV UPT SD Negeri 220 Gresik. The N-Gain test result in class IV-A was 0.74 in the high category while in class IV-B it was 0.17 in the low category. The increase in learning outcomes that occurred in class IV-A was greater than in class IV-B. thus the *Quizizz Paper Mode* media has a high influence on learning outcomes in the material for applying Pancasila attitudes for class IV UPT SD Negeri 220 Gresik

Keywords: *Quizizz Paper Mode*, Learning Outcomes, Application of Pancasila Attitude.

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam tantangan era 5.0 dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkan teknologi. Adanya teknologi dalam dunia pendidikan digunakan untuk mempermudah kegiatan dan sarana menambah informasi serta memperlancar proses pembelajaran. Untuk menghadapi era 5.0 dalam dunia pendidikan siswa harus dibekali keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) yakni siswa dituntut untuk memiliki kemampuan memecahkan

permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari, tak hanya itu pada era 5.0 ini siswa juga harus memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dalam bidang teknologi. Dengan berkembangnya zaman dan berkembangnya teknologi dengan pesat mengharuskan guru melek terhadap teknologi dalam pembelajaran, namun kenyataannya pada proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Selama kegiatan Observasi di UPT SD Negeri 220 Gresik, proses pembelajaran di sekolah guru hanya menggunakan metode konvensional yang cenderung hanya menggunakan buku dan fokus terhadap penguasaan pengetahuan kognitif yang lebih mengedepankan hafalan materi tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif. Proses pembelajaran tersebut dirasa kurang efektif dalam memberikan pengalaman belajar bagi siswa, dampaknya suasana pembelajaran di kelas menjadi monoton dan kurang inovatif, akibatnya siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat memengaruhi keaktifan dan pemahaman siswa dalam menerima materi dan hal tersebut dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut pendapat (Hamalik, 2015 : 30) Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap serta keterampilan setelah siswa mengikuti rangkaian proses pembelajaran ataupun rangkaian proses pelatihan. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian belajar yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti rangkaian proses pembelajaran suatu materi berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh tenaga pendidik.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku akibat adanya proses pembelajaran dan hubungan individu dengan lingkungannya yang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sebagai seorang tenaga pendidik perlu mengetahui faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar agar dapat membantu siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Menurut (Syah, 2013 : 129) faktor yang memengaruhi hasil belajar secara global terdiri dari 3 macam yakni, faktor yang berasal dari dalam diri sendiri (faktor internal) yang meliputi aspek fisiologis dan aspek psikologis, faktor yang berasal dari luar (faktor eksternal) yang meliputi faktor non sosial dalam belajar dan faktor sosial dalam belajar serta faktor pendekatan belajar (*Approach of learning*).

Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif akan memengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan atau keahlian baru yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sudjana, 2011 : 22) hasil belajar merupakan kemampuan baru yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Siswa memperoleh pengalaman baru tentang materi yang baru dipelajari.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar. Selama Proses pembelajaran seharusnya terjadi suasana yang asik dan menyenangkan terutama pada jenjang Siswa Sekolah Dasar. Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya menggunakan peran dari media

pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berkaitan erat dengan hasil belajar, dimana media dan proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan pada saat proses belajar untuk menyampaikan materi sehingga siswa lebih paham terkait materi yang disampaikan oleh guru, hal tersebut sejalan dengan pendapat (Kustandi & Sutjipto, 2013 : 10) media merupakan alat bantu yang mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar yang mengakibatkan siswa mengerti dan memahami tujuan yang diharapkan dengan baik tanpa mengurangi makna materi yang disampaikan. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Guru seharusnya memiliki kemampuan dalam memilih dan menerapkan media yang efektif dan efisien serta siswa mempunyai peran aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Luhur Wicaksono, 2016 : 15) media pembelajaran sangat penting agar siswa dapat menangkap serta memahami materi yang diberikan oleh guru dengan cepat dan maksimal. Media berfungsi untuk membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien (Karo-Karo & Rohani, 2018 : 93). Seiring dengan berkembangnya teknologi, dapat mempermudah semua orang dalam melakukan segala sesuatu, tak terkecuali dalam dunia pendidikan penggunaan teknologi dapat mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran. Keterlibatan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Terdapat banyak media yang berbasis teknologi untuk membantu proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, salah satunya adalah media *Quizizz*.

Quizizz adalah game *Online* berbasis kuis interaktif yang dapat diakses melalui komputer dan *Smartphone* menggunakan web atau aplikasi dengan jaringan internet yang memadai yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat kelas lebih menyenangkan dan interaktif, hal ini sejalan dengan pendapat (Purba, 2019 : 33) bahwa *Quizizz* adalah aplikasi kuis pendidikan yang berbasis *Game* yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan berlatih di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. (Amornchewin, 2018) menyatakan bahwa *Quizizz* adalah alat yang diyakini dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam menyerap ilmu dengan segala fitur menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan aplikasi *Quizizz* mampu membuat siswa bersaing dalam mengerjakan kuis sehingga siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar.

Quizizz sudah ada sebelum adanya Pandemi *Covid-19* tetapi belum sepopuler saat ini, mulanya *Quizizz* populer pada pandemi *Covid-19* dengan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh, awalnya *Quizizz* hanya bisa digunakan pada *Gadget* ataupun komputer melalui web ataupun aplikasi dengan jaringan internet, namun seiring dengan pembelajaran yang sudah dilakukan secara tatap muka dan tidak semua sekolah mengizinkan siswanya untuk membawa *Handphone* ke sekolah serta jika *Quizizz* digunakan pada kelas rendah hanya sedikit siswa yang memahami teknologi seperti penggunaan *Handphone* atau komputer sehingga *Quizizz* berinovasi dengan membuat atau menciptakan fitur menarik yang dapat dilakukan secara *offline*, fitur tersebut adalah *Paper Mode*.

Quizizz Paper Mode dapat dilakukan pada pembelajaran *Offline* dan siswa tidak perlu menggunakan *Handphone* atau komputer, *Paper Mode* praktis dan mudah dilakukan sehingga siswa kelas rendah di satuan pendidikan tetap bisa menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran mengingat siswa kelas rendah belum paham mengenai penggunaan *Handphone* atau komputer, menurut (Sedgwick et al., 2016 : 13) penggunaan *Computer Mode* cenderung lebih sulit daripada penggunaan *Paper Mode* karena sebagian orang kurangnya pengetahuan tentang teknologi.

Quizizz paper Mode adalah kuis interaktif yang dapat dilakukan secara *Offline* menggunakan lembar kertas yang bergambar *QR Code (Q-Cards)*. Menurut (Widayati, 2017 : 68) *QR Code* adalah suatu kode batang atau kode matriks dengan dua dimensi agar lebih mudah dibaca oleh pemindai selain itu agar dapat menyampaikan dan mendapatkan respons dengan cepat. Saat ini penggunaan *QR Code* sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Menurut (Pratiwi & Indana, 2022 : 458) *QR Code* dalam pendidikan digunakan agar media pembelajaran yang telah dibuat dapat digunakan secara praktis dan efisien.. *Quizizz* dengan fitur *Paper Mode* menggunakan *QR Code* pada lembar kertas yang bisa digunakan pada pembelajaran *Offline* hal ini untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran tatap muka yang inovatif berbasis kuis interaktif dan efisien.

(Purba, 2019 : 31) menjelaskan bahwa *Quizizz* mempunyai banyak kelebihan seperti pada saat pengerjaan kuis terdapat batasan waktu, siswa belajar untuk berfikir cepat dalam menyelesaikan kuis. Kelebihan lain dari *Quizizz Paper Mode* yakni :

- a. *Quizizz Paper Mode* siswa tidak membutuhkan *Gadget* dan tidak membutuhkan jaringan internet.
- b. Guru dapat men-*scan barcode* atau *Q- Cards (Quizizz Cards)* jawaban siswa dan guru langsung mengetahui siswa yang telah menjawab dengan benar dan salah.

- c. Lembar *barcode* atau *Q-Cards (Quizizz Cards)* jawaban untuk siswa dapat digunakan berulang kali dengan materi kuis yang berbeda-beda.
- d. Setiap siswa memiliki 1 lembar *Q-Cards* jawaban.
- e. Lembar *Q-Cards* antar siswa berbeda sehingga siswa tidak bisa untuk meniru jawaban teman.

Quizizz Paper Mode ini juga terdapat kelemahan, yakni :

- a. Guru menggunakan 2 perangkat yakni *Handphone* dan Laptop
- b. Guru harus mendownload dan menginstall aplikasi *Quizizz* di *Handphone*
- c. *Quizizz paper mode* hanya bisa digunakan untuk soal kuis pilihan ganda dengan 2, 3 dan 4 opsi jawaban.

Quizizz Paper Mode adalah kuis interaktif yang dapat dilakukan secara *Offline*, yakni siswa dapat menjawab kuis yang diberikan oleh guru dengan mengangkat *Q Cards* yang telah dibagikan dan guru akan memindai jawaban siswa dengan akun *Quizizz* di *Smartphone*. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* fitur *Paper Mode*, kuis interaktif yang dibuat disisipkan video, audio maupun gambar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang asik, menarik dan menyenangkan selain itu *Quizizz* juga dapat digunakan pada semua mata pelajaran.

Mata pelajaran yang ada di satuan pendidikan hendaknya dapat memberikan pembelajaran dalam kehidupan siswa, salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Menurut (Winarno, 2014 : 2) Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang mempelajari hubungan antar warga dengan negaranya. (Wuryandani & Fathurrohman, 2012 : 20). Mata pelajaran PPKn bertujuan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa nasionalisme, cinta tanah air dan membentuk karakter siswa, PPKn juga dapat dimaknai sebagai tempat mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral pada warga Indonesia. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Dasar meliputi aspek ; Pancasila, HAM (Hak Asasi Manusia), Kekuasaan dan Politik, Norma, Hukum dan Peraturan, Kebutuhan Warga Negara, Persatuan dan Kesatuan Bangsa, Kebutuhan Warga Negara, Konstitusi Negara, Globalisasi.

Pancasila di yakini dapat menyatukan berbagai keragaman bangsa Indonesia, sehingga pancasila dijadikan sebagai pedoman oleh bangsa Indonesia. Rakyat Indonesia harus menjunjung tinggi dan menerapkan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari agar dapat hidup berdampingan meskipun terdapat banyak perbedaan. Pancasila terdapat dalam pembukaan UUD 1945 yang berbunyi:

1. Ketuhanan Yang Maha Esa.
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab.
3. Persatuan Indonesia.

4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan /perwakilan.
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Penelitian sebelumnya terkait dengan pengaruh penggunaan Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar dilakukan oleh Almannah Wassalwa, dkk yang berjudul *The Effectiveness of Game Quizizz Using Learning Media On Students' Outcomes*. Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan bahwasannya Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas *Intermediate Language Boarding House (LBH)*.

Penelitian yang serupa pernah dilakukan oleh Dionisius Heckie Puspoko Jati dan Nani Mediatati pada tahun 2022 yang berjudul *Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz*. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwasannya aplikasi kuis berbasis *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar atau nilai dalam mapel PPKn. Hasil tersebut dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya.

Selain itu penelitian serupa pernah dilakukan oleh Enggar Damayanti pada tahun 2021 yang berjudul *Pengaruh Media Quizizz terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SD*. Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan Pembelajaran menggunakan *Quizizz* mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan proses pembelajaran tanpa menggunakan *Quizizz*, sehingga terdapat pengaruh positif pada penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Tegaldowo Bantul.

Berdasarkan penulisan penelitian terdahulu yang telah diambil, yang membedakan dengan penelitian ini adalah penggunaan *Quizizz* dengan fitur terbarunya, yakni *Paper Mode*. Perbedaan *Quizizz* fitur *online* dengan *Quizizz* fitur *Paper Mode* yakni, pada *Quizizz* fitur *Online* mengharuskan siswanya menggunakan *Handphone* ataupun komputer dengan jaringan internet yang memadai sedangkan *Quizizz* dengan fitur terbarunya yakni *Paper Mode* siswa tidak perlu menggunakan *Handphone*, siswa hanya menggunakan lembar kertas yang berisikan *barcode* untuk menjawab kuis dari guru.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama kegiatan observasi dikelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik, menunjukkan bahwa selama pembelajaran PPKn materi penerapan sila pancasila, guru menggunakan metode konvensional yakni ceramah dan tidak menggunakan media sehingga pembelajaran bersifat monoton dan tidak adanya aktivitas siswa dalam pembelajaran, yang menyebabkan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa cepat bosan dan siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga memengaruhi pemahaman dan hasil belajar siswa. Bahkan ketika

penilaian siswa mengerjakan soal terlihat bosan karena tampilan dari soal yang kurang menarik hanya berupa lembaran soal saja. Siswa cenderung mengerjakan dengan asal agar cepat selesai. Siswa Sekolah Dasar seharusnya dapat memahami materi PPKn penerapan sikap pancasila untuk membangun karakter yang baik dan membangun jiwa nasionalisme bagi siswa.

Berdasarkan kondisi diatas, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, efektif dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan media *Quizizz* dengan fitur *Paper Mode*. Pada mata pelajaran PPKn materi penerapan sikap pancasila dirasa cocok jika menggunakan media *Quizizz* karena pada peserta didik Kelas IV membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan karena di dalam *Quizizz* fitur *Paper Mode* dalam kuisnya dapat disisipkan audio, video atau gambar sehingga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman materi lebih cepat serta game berbasis kuis *offline* ini melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan uraian diatas, dirasa perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV di UPT SD Negeri 220 Gresik”. Untuk membuktikan apakah Media *Quizizz Paper Mode* dapat mempengaruhi hasil belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV di UPT SD Negeri 220 Gresik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, adapun rumusan masalahnya adalah “Adakah pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV di UPT SD Negeri 220 Gresik?”.

Hasil penelitian ini memiliki berbagai manfaat, yakni bagi siswa, guru dan sekolah. Manfaat hasil penelitian ini bagi siswa yakni siswa lebih mudah memahami materi penerapan sikap pancasila, pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan, serta hasil belajar siswa pada materi materi penerapan sikap pancasila meningkat. Sedangkan manfaat bagi guru yakni guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam penggunaan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran serta dapat memudahkan guru dalam memberikan materi penerapan sikap pancasila. Selain itu penelitian ini juga bermanfaat bagi sekolah yakni sekolah dapat menggunakan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

METODE

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik” merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design* karena penelitian ini menggunakan 2 kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bentuk dari penelitian ini adalah *Non Equivalent Control Group Design* yang berarti pemilihan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dapat dilakukan secara random.

Data dalam penelitian ini didapatkan melalui *Pre-Test* dan *Post-Test*. Peneliti memberikan soal *Pre-Test* pada awal pembelajaran, *Pre-Test* digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sedangkan *Post-Test* diberikan pada akhir pembelajaran. *Pre-Test* dan *Post-Test* diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tetapi terdapat perbedaan dalam pemberian *Treatment*. Pada kelas eksperimen mendapatkan *Treatment* berupa media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* sedangkan pada kelas kontrol tidak mendapatkan *Treatment* berupa media pembelajaran *Quizizz Paper Mode*. *Post-Test* yang diberikan pada kelas kontrol dilakukan setelah pembelajaran menggunakan metode ceramah dan *Post-Test* yang diberikan pada kelas eksperimen dilakukan setelah pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz Paper Mode*.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 220 Gresik. Alasan pemilihan tempat penelitian ini karena sekolah tersebut masih menerapkan pembelajaran yang bersifat konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tidak adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik, pengambilan sampel menggunakan teknik *Sample Random Sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian yakni kelas IV-A dan Kelas IV-B dengan jumlah masing-masing 20 siswa, Kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan Kelas IV-B sebagai kelas kontrol.

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yakni variabel bebas, variabel terikat dan variabel kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini yakni Media *Quizizz Paper Mode* dan variabel terikat yakni hasil belajar siswa pada materi penerapan sikap pancasila sedangkan variabel kontrol dalam penelitian ini yakni materi dan soal kuis, guru, siswa Kelas IV-A dan Kelas IV-B serta tes penilaian.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar tes, tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi PPKn Penerapan sikap Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Jenis soal yang digunakan berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal.

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi dan tes, yakni *Pretest* dan *Posttest*. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Tes dalam penelitian ini dilaksanakan 2 kali. Tes yang pertama berupa *Pretest*, *Pretest* adalah instrumen yang berisi soal pilihan ganda yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada awal pembelajaran, *Pretest* digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan *Treatment*.

Tes yang kedua berupa *Posttest*. *Posttest* adalah instrumen yang berisi soal pilihan ganda yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada akhir pembelajaran, *Posttest* digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan *Treatment*, hal ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar PPKn materi penerapan sika pancasila.

Soal yang digunakan dalam penelitian harus diuji terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kevalidan soal dan tingkat ke reliabilitas instrumen. Teknik yang digunakan dalam menganalisis yakni uji validitas soal dan uji reliabilitas soal, hal tersebut merupakan syarat wajib peneliti untuk menguji instrumen yang disajikan dalam penelitian hal tersebut untuk memastikan bahwa instrumen telah valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

Peneliti melakukan uji kevalidan instrumen menggunakan uji validitas *product moment* dengan SPSS versi 22. Dalam perhitungan ini peneliti menggunakan taraf signifikansi 5% dengan kriteria Jika $Sig > 0,05$ maka soal dinyatakan tidak valid sedangkan Jika $Sig < 0,05$ maka soal dinyatakan valid. Setelah soal dinyatakan valid maka dapat dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu instrumen dapat dipercaya apabila digunakan sebagai alat pengumpul data. Menurut (Sugiyono, 2015 : 173) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang jika digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula. Peneliti menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS 22. Dengan kriteria jika *Cronbach's Alpha* $> 0,60$ maka instrumen dapat dinyatakan reliabel, jika *Cronbach's Alpha* $< 0,60$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Setelah diperoleh hasil dari *pre test* dan *post test*, selanjutnya peneliti menganalisis hasil tes tersebut, yakni dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji t-test serta menghitung N Gain ternormalisasi. Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya pendistribusian data penelitian disetiap kelompok. Penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada SPSS 22 dengan tingkat signifikansi 5% dengan kriteria yakni Jika *Asymp Sig* $> \alpha$ (0,05), maka data berdistribusi normal

sedangkan Jika $Asymp Sig < \alpha$ (0,05), maka data tidak berdistribusi normal (S. Siregar, 2014 : 167).

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui varians pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan analisis *Uji Levene's Test* pada SPSS 22, dengan kriteria yakni jika nilai signifikansi lebih besar dari α (5%) maka data bersifat homogen. Sedangkan data bersifat tidak homogen jika nilai signifikansi kurang dari α (5%).

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis t-test. Uji ini digunakan untuk menguji hipotesis yang telah disampaikan. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dengan analisis SPSS 22 pada uji Uji T-Test Sampel Independen dengan kriteria yakni Jika nilai t_{hitung} kurang dari t_{tabel} maka H_0 diterima hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar materi penerapan sila pancasila. Jika nilai t_{hitung} lebih dari t_{tabel} maka H_0 ditolak menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar materi penerapan sila pancasila.

Ketika hipotesis telah terjawab maka langkah selanjutnya adalah menghitung N-Gain ternormalisasi mengetahui pengaruh penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar materi penerapan sikap pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Skor Gain

Nilai	Kriteria
$G \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah
$G = 0,0$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq G < 0,0$	Terjadi penurunan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik" dilakukan dengan beberapa tahapan. Sebelum melaksanakan kegiatan penelitian peneliti melakukan studi pendahuluan terlebih dahulu untuk mengamati proses pembelajaran, mendapatkan data dan informasi terkait masalah proses pembelajaran pada kelas IV di UPT SD Negeri 220 Gresik. Setelah melaksanakan kegiatan studi pendahuluan, peneliti berupaya untuk mengatasi masalah yang ada yakni dengan menggunakan media *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan hasil belajar materi penerapan sikap pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pada pelaksanaan penelitian, kegiatan ini dilaksanakan pengambilan data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian pada kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 6

April 2023. Dengan jumlah sampel 20 siswa. Pada awal pembelajaran siswa diberikan *Pretest* yang telah diuji validitasnya lalu kegiatan pada kelas kontrol dilanjut dengan proses pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang yakni menggunakan metode konvensional dan setelah proses pembelajaran telah dilaksanakan, siswa diberikan soal *Posttest*, jumlah soal *Posttest* yang diberikan kepada siswa sebanyak 20 soal dengan jenis soal pilihan ganda yang telah diuji validitasnya.

Penelitian pada kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 7 April 2023, Pemberian soal *Pretest* pada kelas eksperimen sama dengan pemberian soal *Pretest* pada kelas kontrol yakni dengan memberikan soal *Pretest* pada awal pembelajaran. Jumlah sampel pada kelas eksperimen berjumlah 20 siswa. Lalu kegiatan pada kelas eksperimen dilanjut dengan proses pembelajaran, pada kelas eksperimen terdapat pemberian *treatment*. Pemberian *treatment* pada kelas eksperimen berupa penggunaan media *Quizizz Paper Mode* sebagai media pembelajaran yakni berupa kuis yang dapat dilakukan secara *Offline* menggunakan *Q Cards* pada materi penerapan sikap pancasila. Setelah proses pembelajaran telah dilaksanakan, siswa diberikan soal *Posttest*. Tujuan pemberian *Posttest* digunakan untuk mengetahui pengetahuan siswa yang telah dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *Quizizz Paper Mode*.

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar tes yakni *Pretest* dan *Posttest* serta perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian yakni Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Modul Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Bahan ajar, dan Media Pembelajaran. Perangkat pembelajaran dan instrumen tersebut dilakukan uji validasi kepada ahli yakni dosen dan guru terlebih dahulu sebelum dilakukannya kegiatan penelitian. Setelah perangkat pembelajaran dan instrumen telah diperbaiki sesuai saran dari kedua validator dan telah dinyatakan valid oleh kedua validator, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba instrumen untuk mengetahui kevalidan dan kereliabilitas instrumen *Pretest* dan *Posttest*. uji coba instrumen meliputi uji validitas dan uji reliabilitas instrumen penelitian. Menurut (Arikunto, 2010 : 211) analisis butir soal bertujuan untuk mengetahui tingkat validasi suatu instrumen dan guna mengetahui soal yang valid untuk digunakan sebagai alat ukur hasil belajar siswa. Peneliti melakukan uji coba instrumen di kelas IV-A UPT SD Negeri 228 Gresik dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa dengan instrumen sebanyak 25 soal dengan jenis pilihan ganda.

Soal dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai r_{tabel} dalam penelitian ini untuk jumlah responden sebanyak 20 siswa dengan $\alpha = 5\%$ adalah 0,444. Dari diagram 1 menunjukkan bahwa dari 25 soal pilihan ganda, 20 soal

dinyatakan valid karena memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan terdapat 5 soal yang dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} . Pada diagram 2. menunjukkan bahwa dari 25 soal pilihan ganda, 20 soal dinyatakan valid karena memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan terdapat 5 soal yang dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} . Untuk butir soal yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian, sehingga instrumen *Pretest* dan *Posttest* masing-masing menggunakan 20 soal yang dinyatakan valid.

Selanjutnya peneliti melakukan uji berikutnya yakni uji reliabilitas. Menurut (Arikunto, 2010 : 221) reliabilitas bertujuan untuk mengetahui bahwa instrumen penelitian yang dibuat dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah valid sehingga menghasilkan data yang dapat dipercaya dan jika digunakan untuk mengukur berkali-kali akan menghasilkan data yang sama. uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*. Dibawah ini adalah hasil uji reliabilitas dengan bantuan SPSS 22.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.878	20

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.902	20

Hasil uji reliabilitas di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas *Pretest* dan *Posttest* masing-masing sebesar 0,878 dan 0,902. Nilai koefisien reliabilitas *pretest* sebesar $0,87 > 0,60$ hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen *pretest* dinyatakan reliabel sedangkan Nilai koefisien reliabilitas *Posttest* sebesar $0,90 > 0,60$ hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen *Posttest* dinyatakan reliabel. Nilai koefisien reliabilitas instrumen *Pretest* dan *Posttest* berada pada rentang $0,80 < r \leq 1,00$, hal ini menunjukkan reliabilitas instrumen *pretest* dan *posttest* sangat tinggi.

Setelah perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian telah dinyatakan valid dan reliabel langkah selanjutnya adalah melakukan penelitian, perangkat dan

instrumen tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran disesuaikan dengan Modul Ajar yang telah disusun mulai dari kegiatan pendahuluan hingga kegiatan penutup pembelajaran.

Soal *Pretest* yang berjumlah 20 butir dibagikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada awal pembelajaran. Kemudian kelas kontrol melakukan pembelajaran menggunakan metode konvensional dan pada akhir pembelajaran diberikan *Posttest*. Sedangkan pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa media pembelajaran yakni *Quizizz Paper Mode*. Setelah kelas eksperimen diberika perlakuan maka diberikan soal *Posttest* yang berjumlah 20 butir soal. Setelah mendapatkan hasil *Pretest* dan *Posttest* digunakan peneliti untuk melakukan uji statistik berikutnya yakni uji normalitas, uji homogenitas, uji *t-test* dan uji N-Gain ternormalisasi.

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya pendistribusian data penelitian disetiap kelompok. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro-Wilk* SPSS 22.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest Ekaperimen	.222	20	.020	.913	20	.072
Kontrol	.211	20	.011	.912	20	.070
Pretest Ekaperimen	.192	20	.075	.928	20	.143
Kontrol	.184	20	.052	.928	20	.128

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas, yakni nilai *Sig* untuk data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebesar 0,143 dan 0,128, nilai *Sig* tersebut lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal tersebut dinyatakan bahwa data *Pretest* pada kedua kelas dinyatakan telah berdistribusi normal sedangkan nilai *Sig* untuk data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebesar 0,072 dan 0,070, nilai *Sig* tersebut lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal tersebut dinyatakan bahwa data *Posttest* pada kedua kelas dinyatakan telah berdistribusi normal. Apabila data telah berdistribusi dengan normal, maka selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas untuk untuk mengetahui varians pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan analisis *Uji Levene's Test* pada SPSS 22.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

		Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	.020	1	38	.888
	Based on Median	.043	1	38	.838
	Based on Median and with adjusted df	.043	1	37.768	.838
	Based on trimmed mean	.040	1	38	.843
Pretest	Based on Mean	.000	1	38	.985
	Based on Median	.030	1	38	.863
	Based on Median and with adjusted df	.030	1	30.467	.863
	Based on trimmed mean	.004	1	38	.952

Berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa nilai *Sig* pada *pretest* sebesar 0,985, nilai tersebut lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini berarti antara data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians data yang homogen. Sedangkan nilai *Sig* pada *posttest* sebesar 0,888, nilai ini lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal tersebut berarti antara data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga memiliki varians data yang homogen.

Setelah data berdistribusi dengan normal dan memiliki varians data yang homogen, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis T-Test Sampel Independen untuk menguji hipotesis yang telah disampaikan.

Tabel 6. Hasil Uji t-test

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Posttest	Equal variances assumed	.020	.888	7.433	38	.000	26.000000	3.49612	18.91843	33.08157	
	Equal variances not assumed			7.433	37.955	.000	26.000000	3.49612	18.91815	33.08185	

Hasil uji t-test diatas menunjukkan bahwa nilai *Sig* (2-tailed) sebesar 0,00. Jika *Sig* > 0.05 maka H_0 diterima dan jika nilai *Sig* < 0.05 maka H_0 ditolak. Nilai *Sig* pada tabel diatas yakni 0,00 < 0,05 hal tersebut berarti H_0 ditolak atau ada pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar materi penerapan sikap Pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik.

Selanjutnya peneliti akan melakukan Uji N-Gain Ternormalisasi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan berupa penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar. Berikut hasil Uji N-Gain Ternormalisasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

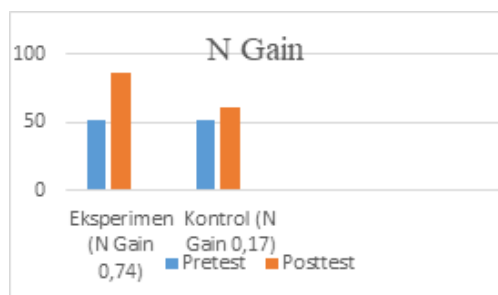
Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Ternormalisasi

Kelas	Test	Mean	N-gain	Kategori
Eksperimen	<i>Pretest</i>	52,25	0,74	Tinggi
	<i>Posttest</i>	86,50		
Kontrol	<i>Pretest</i>	51,75	0,17	Rendah
	<i>Posttest</i>	60,50		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui *Pretest* pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 52,25 dan setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Quizizz Paper Mode* nilai *Posttest* meningkat dengan rata-rata 86,50. Sedangkan *Pretest* pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 51,57 dan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode konvensional nilai *Posttest* meningkat menjadi 60,50. Nilai N Gain Ternormalisasi pada kelas eksperimen yakni 0,74 dengan kategori tinggi sedangkan Nilai N Gain Ternormalisasi pada kelas kontrol 0,17 dengan kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Quizizz Paper Mode* memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar.

Pada kelas eksperimen pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pemberian *pretest*. *Pretest* dibagikan dan dikerjakan oleh siswa pada awal pembelajaran sebelum diberikan perlakuan atau treatment hal ini untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Lalu *Posttest* pada kelas eksperimen dilaksanakan setelah pemberian treatment yakni penggunaan media *Quizizz Paper Mode* sedangkan *posttest* pada kelas kontrol dilaksanakan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran konvensional berupa metode ceramah dan diskusi dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapatkan perlakuan.

Pada kelas eksperimen hasil *Pretest* terdapat 3 siswa yang tuntas atau memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *Quizizz Paper Mode* terdapat 19 siswa yang tuntas atau telah memenuhi (KKTP). Sedangkan pada kelas kontrol Pada *Pretest* terdapat 3 siswa yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sedangkan pada *Posttest* terdapat 7 siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).



Bagan 1. Perbandingan N – Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan bagan 1 dapat dilihat bahwa saat kedua kelas belum mendapatkan perlakuan yang berbeda diadakan *pretest*, hasilnya pada kelas eksperimen siswa memiliki nilai rata-rata 52,25 sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 51,75. Selanjutnya, saat kedua kelas mendapatkan perlakuan yang berbeda yaitu pelaksanaan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Quizizz Paper Mode* pada kelas eksperimen, maka diadakan *Posttest*.

Hasilnya siswa pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 86,50 dan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 60,50. Sehingga dapat disimpulkan, ada pengaruh media *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penerapan sikap pancasila kelas IV, hal ini didasarkan hasil *Pretest* yang tidak jauh beda saat kedua kelas belum mendapatkan perlakuan yang berbeda. Namun, ketika kelas mendapatkan perlakuan yang berbeda diperoleh hasil nilai rata-rata *Posttest* siswa yang menggunakan media *Quizizz Paper Mode* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Menurut (Hamalik, 2015 : 30) hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap serta keterampilan, perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Dilakukannya *Pretest* dan *Posttest* dalam penelitian ini untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman yang telah dicapai oleh siswa terkait materi yang telah diajarkan, agar mengetahui hasil belajar siswa maka perlu dilakukannya pengukuran atau evaluasi. hal ini sesuai pendapat (Arifin, 2013 : 15) hasil belajar dapat diukur dengan evaluasi dan tujuan dari evaluasi hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diberikan.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz Paper Mode* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran di kelas eksperimen memiliki peranan dalam meningkatkan hasil

belajar. Menurut (Zhao, 2019) penggunaan media *Quizizz* dengan diadakannya kuis dalam proses pembelajaran menjadikan suasana menjadi lebih menyenangkan, hal ini dapat merangsang semangat dan minat siswa dalam belajar sehingga siswa lebih mudah dan cepat dalam memahami materi pembelajaran dan hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ashimatul Wardah, dkk pada tahun 2021 yang berjudul pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar dan penelitian yang dilakukan oleh Almannah Wassalwa, dkk yang berjudul *The Effectiveness of Game Quizizz Using Learning Media on Students Outcomes* yang membuktikan bahwa media *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga dapat dibuktikan bahwa media *Quizizz Paper Mode* dalam penelitian ini memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penerapan sikap kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* untuk meningkatkan hasil belajar materi Penerapan Sikap Pancasila siswa kelas IV di UPT SD Negeri 220 Gresik bahwa, pembelajaran menggunakan Media *Quizizz Paper Mode* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil uji *t-test* dengan nilai *Sig* 0,00 hal ini lebih kecil dibandingkan tingkat signifikansi 0,05 hal tersebut berarti ada pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar materi penerapan sikap Pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik, selain itu nilai N-Gain ternormalisasi pada kelas eksperimen sebesar 0,74 dengan kategori tinggi hal ini berarti pengaruh penggunaan media *Quizizz Paper Mode* mempunyai pengaruh yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh media *Quizizz paper Mode* dalam meningkatkan hasil belajar materi Penerapan Sikap Pancasila siswa kelas IV di UPT SD Negeri 220 Gresik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media *Quizizz Paper Mode* yang dapat meningkatkan hasil belajar materi penerapan sikap pancasila kelas IV sekolah dasar, maka saran yang diberikan peneliti yakni guru diharapkan menggunakan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur* (P. Latifah (ed.)). Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Karo-Karo, I. R. & R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, VII(2087 – 8249), 91–96.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: manual dan digital*. Bogor Ghalia Indonesia.
- Luhur Wicaksono. (2016). Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran Luhur Wicaksono. *J P P Journal of Prospective Learning*, 1(2), 9–19. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m>
- Pratiwi, M. K., & Indana, 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>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Sedgwick, C., Garner, M., & Vicente-macia, I. (2016). Researching participants taking IELTS Academic Writing Task 2 (AWT2) in paper mode and in computer mode in terms of score equivalence, cognitive validity and other factors. *IELTS Research Reports Online Series*, 2(2), 1–38.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Syah, M. (2013). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru* (A. S. Wardan (ed.)). Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wassalwa, A., & Iffah, U. (2022). The Effectiveness of Game Quizizz Using Learning Media On Students' Outcomes. *JOEY: Journal of English Ibrahimy*, 1(2), 10–17. <https://doi.org/10.35316/joey.2022.v1i2.10-17>
- Widayati, Y. T. (2017). Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi Yang Universal. *Jurnal Komputaki*, 3(1), 1–14.
- Winarno. (2014). *Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan*. PT Bumi Aksara.
- Wuryandani, W., & Fathurrohman. (2012). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar*. Ombak.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>