

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ PAPER MODE
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA SISWA FASE E
DI SMA N 1 SAROLANGUN.**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Pada
Departemen Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**VINA FITRI ANDINI
2021/21076119**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA SISWA FASE E DI SMA N 1 SAROLANGUN

Nama : Vina Fitri Andini
TM/NIM : 2021 / 21076119
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Oktober 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Delvi Asmara, S.Pd., M.Kom.
NIP. 198512242023211011

Mengetahui,

Kepala Departemen Teknik Elektronika



Dr. Dedy Irian, S.Pd., M.Kom.
NIP. 197604082005011002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode
Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran
Informatika Siswa Fase E di SMA N 1 Sarolangun
Nama : Vina Fitri Andini
TM/NIM : 2021 / 21076119
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Oktober 2025

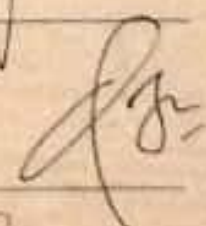
Nama

Tanda Tangan

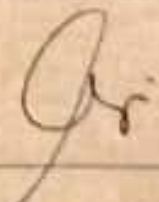
1. Ketua : Rizkayeni Marta, S.Pd., M.Pd.T.

1 

2. Anggota : Delvi Asmara, S.Pd., M.Kom

2 

3. Anggota : Dr. Mahesi Agni Zaus, M.Pd.T.

3 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vina Fitri Andini
NIM/TM : 21076119/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Fase E di SMA N 1 Sarolangun” merupakan karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Oktober 2025

Yang menyatakan,



Vina Fitri Andini
NIM. 21076119

ABSTRAK

Vina Fitri Andini. 2025. “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Fase E di SMA N 1 Sarolangun”. Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Departemen Teknik Elektronika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika yang salah satunya disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X SMA N 1 Sarolangun dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis Paper Mode terhadap hasil belajar. Metode yang digunakan adalah Quasi Eksperimental dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Data penelitian diperoleh melalui tes pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji Independent Samples t-Test. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar $-4,529$ dengan signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,001$ lebih besar daripada ttabel sebesar $2,012$ pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian disimpulkan, media pembelajaran Quizizz berbasis Paper Mode berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Informatika di SMA N 1 Sarolangun.

Kata Kunci : Quizizz Paper Mode; Hasil Belajar; Informatika

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **“Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Fase E Di SMA Negeri 1 Sarolangun”**. Pembuatan dan penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Departemen Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang. Dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya untuk pihak yang telah mendukung penulis. Terkhusus lagi penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Anwar, S.Pd, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom selaku Kepala Departemen dan Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Delvi Asmara, S.Pd., M.Kom selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan, arahan serta saran yang telah diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini bisa diselesaikan dengan baik.
4. Ibu Rizkayeni Marta, S.Pd., M.Pd.T dan Ibu Dr. Mahesi Agni Zaus, M.Pd.T. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan serta saran dalam penyelesaian Skripsi ini.

5. Kepada cinta pertama dan pintu surga, Bapak Juprizal dan Ibu Yusni. Terima kasih banyak atas segala kasih sayang, doa, dan dukungan berupa moral maupun material yang tidak terhingga. Terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi hidup saya, terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi, serta pelita yang tak pernah padam dalam setiap Langkah yang saya tempuh. Besar harapan penulis semoga ayah dan ibu selalu sehat, Panjang umur, dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih di masa yang akan datang.
6. Ucapan terima kasih untuk saudara tercinta, Nadia Febriani telah menjadi adik sekaligus teman cerita yang memberikan semangat, doa, dan dorongan moral untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ucapan terima kasih kepada sahabat seperjuangan Indri Hikmatul Maula dan Iga Melisa Rahma yang telah memberikan dukungan untuk saling menguatkan dan menjadi bagian dari cerita hidup penulis.
8. Rekan-rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika 2021 khususnya F78 yang telah membantu dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, Vina Fitri Andini, Wanita sederhana yang memiliki keinginan tinggi namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, terima kasih karena telah bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah ketika jalan di depan terasa gelap, ketika keraguan datang silih berganti, dan ketika Langkah terasa berat untuk diteruskan. Kamu hebat, saya bangga kamu bisa menyelesaikan perjalanan Panjang ini, meskipun tak jarang air mata dan kegelisahan datang menghampiri, yang terus maju meskipun jalan terasa berat. Terima kasih

karena tetap memilih untuk melanjutkan, walau seringkali tidak tahu pasti kemana arah ini akan membawa. Terima kasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai. Berbahagialah selalu dimanapun dan kapanpun kamu berada, Dini. Rayakan lah selalu kehadiranmu jadilah bersinar dimanapun kamu memijakkan kaki.

Semoga Allah SWT memberikan balasan atas hal baik dan keterlibatan semua unsur dalam membantu penulisan skripsi ini hingga selesai, dan penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya maupun penulis sendiri.

Padang, September 2025

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Belajar	8
2. Media Pembelajaran	12
3. Aplikasi Quizizz	18
4. Hasil Belajar	27
5. Multimedia.....	31
6. Mata Pelajaran Informatika.....	32
B. Penelitian Relavan	33
C. Kerangka Konseptual	37
D. Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	40
B. Populasi dan Sampel Penelitian	41
C. Definisi Operasional Variabel dan Indikator	43
D. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Prosedur Penelitian	53
G. Teknik Analisis Data	54

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian.....	59
B. Hasil Penelitian	61
C. Pembahasan.....	66

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	70
B. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA.....	73
----------------------------	-----------

LAMPIRAN	77
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Daftar nilai ulangan harian siswa Fase E semester ganjil mata pelajaran informatika tahun ajaran 2024/2025	4
Tabel 2	Penelitian Relavan	33
Tabel 3	Populasi kelas fase E di SMA Negeri 1 Sarolangun.....	42
Tabel 4	Sampel siswa Fase E SMA Negeri 1 Sarolangun.....	42
Tabel 5	Kisi-kisi <i>Instrumen</i> Tes Pretest dan Posttest	45
Tabel 6	Hasil Uji Reliabilitas.....	49
Tabel 7	Interpretasi Tingkat Kesukaran Soal	50
Tabel 8	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	51
Tabel 9	Hasil Analisis Daya Pembeda Soal.....	52
Tabel 10	Tahap Pelaksanaan Penelitian	53
Tabel 11	Hasil Uji Deskriptif Statistik	60
Tabel 12	Uji Normalitas	61
Tabel 13	Uji Paired Sample t-Test	64
Tabel 14	Hasil Uji Independent (<i>Equal variances assumed</i>).....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Fitur AI	21
Gambar 2.	Presentasi Interaktif	21
Gambar 3.	Fitur Pembuat Soal	22
Gambar 4.	Tampilan Web	23
Gambar 5.	Tampilan Awal Quizizz	23
Gambar 6.	Tampilan Untuk Membuat Kuis.....	24
Gambar 7.	Membuat Tema Kuis	24
Gambar 8.	Tampilan Soal	25
Gambar 9.	Tampilan Mainkan Sekarang	25
Gambar 10.	Tampilan Mengubah Kuis Menjadi Mode Kertas.....	25
Gambar 11.	Tampilan <i>Barcode</i>	26
Gambar 12.	Kerangka Konseptual	38

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan zaman (Nurlaili & Naufal, 2022). Sebagai proses bimbingan yang berlangsung secara sadar dan terencana, pendidikan tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan praktis, serta sikap dan nilai yang dibutuhkan dalam kehidupan (Hidayat & Abdillah, 2022). Pendidikan yang efektif ditandai dengan ketercapaian tujuan pembelajaran yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik (Nurhasnah et al., 2023). Upaya dalam mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan standar pendidikan yang tinggi adalah dengan menyediakan pengajaran yang berkualitas. (Rini & Zuhdi, 2021) Untuk mencapai hal ini, kegiatan belajar harus dirancang dengan baik, relevan dengan kebutuhan peserta didik, serta didukung oleh penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat (Melanie Surya & Moramowati, 2023).

Belajar merupakan proses penting dalam Pendidikan, karena melalui kegiatan belajar inilah peserta didik memperoleh pengalaman dan perubahan perilaku yang menjadi dasar terbentuknya hasil belajar.

Hasil belajar merupakan indikator utama dari efektivitas suatu proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (2023), hasil belajar

yaitu kemampuan atau keahlian baru yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar tidak semata-mata mencerminkan seberapa banyak siswa mampu mengingat informasi, tetapi juga menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi materi yang telah dipelajari (Nurrita, 2022).

Teknologi pendidikan kini menjadi sarana penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Siti Aisyah et al., 2025). Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif, serta memfasilitasi siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak (Septiyaningsih et al., 2025). Media pembelajaran seperti Kahoot, Wordwall, Educandy, Google Form, dan Quizizz menjadi alternatif yang banyak digunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelas.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik perhatian adalah Quizizz. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses secara daring maupun luring (N et al., 2023). Dalam perkembangannya, Quizizz menghadirkan fitur terbaru bernama “Paper Mode”, yang memungkinkan kuis dilakukan secara offline menggunakan lembar kertas barcode yang dipindai oleh guru. Fitur ini sangat bermanfaat, terutama dalam situasi di mana siswa tidak memiliki akses terhadap perangkat digital atau koneksi internet yang stabil.

Media pembelajaran seperti Quizizz sangat relevan diterapkan pada mata pelajaran informatika, karena pembelajaran ini membutuhkan pendekatan yang kreatif, interaktif, dan kontekstual agar siswa lebih mudah memahami

konsep teknologi.

Mata pelajaran Informatika memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan keterampilan abad 21, seperti berpikir komputasional, pemrograman dasar, dan pemecahan masalah berbasis teknologi (Juldial & Haryadi, 2024). Namun dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kendala dalam memahami konsep-konsep Informatika karena keterbatasan metode pengajaran dan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis selama kegiatan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 1, ditemukan bahwa mayoritas guru masih menggunakan metode pembelajaran yang minim penggunaan media, seperti ceramah dan penugasan individu. Pendekatan ini cenderung membuat suasana kelas menjadi monoton, minim interaksi, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, banyak siswa merasa bosan, kehilangan minat belajar, serta kesulitan memahami materi yang disampaikan. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit dan abstrak, seperti Informatika.

Sesuai dengan kondisi Sekolah tempat peneliti melakukan penelitian memiliki kebijakan bahwa siswa tidak diperkenankan membawa handphone ke lingkungan sekolah. Namun, penggunaan media pembelajaran Quizizz Paper Mode tetap dapat diterapkan secara efektif karena tidak memerlukan perangkat digital secara langsung dari siswa. Guru hanya perlu mencetak barcode jawaban yang telah tersedia melalui platform Quizizz, sehingga pembelajaran tetap menarik tanpa melanggar aturan sekolah terkait

penggunaan perangkat elektronik. Quizizz Paper Mode memungkinkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran tetap berlangsung secara menyenangkan dan efisien, tanpa mengorbankan partisipasi aktif siswa.

Tabel 1. Daftar nilai ulangan harian siswa Fase E semester ganjil mata pelajaran informatika tahun ajaran 2024/2025

NO	KKTP	Fase	Jumlah Siswa	Presentase
1	75	X.1	36 orang	67,4
2		X.2	37 orang	65,5
3		X.3	38 orang	57,8
4		X.4	38 orang	70,8
5		X.5	37orang	63,2
6		X.6	38 orang	51,7
7		X.7	37 orang	52,6
8		X.8	38 orang	58,4
9		X.9	37 orang	64,5
10		X.10	37 orang	64,2
Jumlah			373	

Sumber : guru mata pelajaran informatika SMA Negeri 1 Sarolangun

Berdasarkan Tabel 1 di atas, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika masih tergolong rendah, terlihat dari banyaknya kelas yang memiliki persentase ketuntasan di bawah KKTP sebesar 75. Dari total 373 siswa Fase E di SMA Negeri 1 Sarolangun, hanya 112 siswa yang mencapai atau melampaui batas ketuntasan, sehingga presentase siswa yang tuntas hanya sebesar 30,03%. Artinya, sebanyak 261 siswa atau 69,97% belum mencapai ketuntasan belajar, yang menunjukkan perlunya peningkatan kualitas pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan permasalahan dan potensi solusi yang telah diuraikan, maka peneliti memandang penting untuk melakukan kajian ilmiah mengenai penggunaan media pembelajaran Quizizz Paper Mode. Penelitian ini bertujuan

untuk menguji sejauh mana pengaruh penggunaan Quizizz Paper Mode terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, khususnya pada siswa Fase E di SMA Negeri 1 Sarolangun. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan, efektif, dan adaptif terhadap kebutuhan dan kondisi siswa di era digital. Oleh sebab itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Paper-Mode Terhadap hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Fase E di SMA Negeri 1 Sarolangun”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Informatika yang masih rendah atau di bawah KKTP.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis Paper Mode dalam mata pelajaran Informatika Fase E di SMA Negeri 1 Sarolangun. Fokus penelitian terletak pada pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar siswa, khususnya materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), dengan subjek dua kelas sebagai sampel. Variable bebas

adalah media pembelajaran Quizizz Paper Mode, sedangkan variable terikatnya adalah hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan Batasan masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

Apakah penggunaan media pembelajaran Quizizz Paper Mode berpengaruh terhadap hasil belajar siswa fase E pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Sarolangun?.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz fitur Paper Mode terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang akan dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan gagasan baru bagi warga sekolah, khususnya di SMA N 1 Sarolangun dalam mengembangkan media pembelajaran selama proses pembelajaran.

2. Bagi Fakultas

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang

membutuhkan pembekalan dan pembelajaran dalam penulisan karya ilmiah serta bagi seluruh pihak pada umumnya.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan peneliti tentang penulisan karya ilmiah, sebagai bekal untuk penelitian dikemudian hari. Selain itu, penelitian ini juga dapat meningkatkan kualitas pemahaman peneliti terhadap media pembelajaran *Quizizz Paper Mode*.

4. Bagi Guru

Hasil penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika siswa Fase E di SMA N 1 Sarolangun diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode*. Hal ini diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dapat tercapai dan membuat siswa lebih bersemangat dan antusias dalam pembelajaran Informatika ke depannya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis Paper Mode terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas, data posttest kedua kelompok menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal. Uji homogenitas juga menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ yang berarti varians data homogen. Selanjutnya, hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan bahwa nilai t hitung = -4,529 dengan $df = 48$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,001$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen adalah 87,40, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 76,20, dengan selisih sebesar 11,20. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran Quizizz berbasis Paper Mode efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui latihan soal menarik yang menyenangkan dan memotivasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis Paper Mode sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya di sekolah yang menerapkan pembatasan penggunaan gawai. Media ini bersifat fleksibel karena dapat digunakan siswa tanpa memerlukan handphone, sehingga tetap memungkinkan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, penerapan Quizizz Paper Mode dapat memberikan variasi dalam pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada ruang lingkup materi dan jumlah subjek penelitian. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas, melibatkan lebih banyak kelas, atau mengombinasikan penggunaan Quizizz berbasis Paper Mode dengan media pembelajaran digital lainnya. Hal ini dapat memperluas pemahaman dan memberikan penjelasan yang lebih lengkap mengenai peran media ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah A. Zayrin et al. (2025). *Analisis instrumen penelitian pendidikan: uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian*.
- Aminah, S., & Basuki, R. (2023). *Pengukuran Hasil Belajar Siswa: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Amiroh, A., & Afifah, L. (2021). Quizizz sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(2), 241–249.
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 281–300.
- Azizi, N. M. (2023). *Implementasi Media Plickers pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif C1 dan C2 (Studi Kasus pada Siswa SD N Candirejo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta)*. Universitas Islam Indonesia.
- Bunjamin, B., & Amanah, A. (2022). Penggunaan Media Gambar Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Di Kelas I Madrasah Ibtidaiyah An-Nur Kota Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(2).
- DAMAYANTI, S. A. N. I. (2022). *HUBUNGAN POLA ASUH DEMOKRATIS ORANG TUA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDN 226 PALEMBANG*.
- Faizah, S. N. (2023). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Fauziah, R., & Sofian Hadi, M. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Hidayat, R., & Abdillah. (2022). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Hikmah, J. (2021). Paradigm. *Computer Graphics Forum*, 39(1), 672–673. <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>

- Juldial, T. U. H., & Haryadi, R. (2024). Analisis Keterampilan Berpikir Komputasional dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 136–144. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6992>
- Lestari, I. D., Halimatusha'diah, H., & Puji Lestari, F. A. (2023). Penggunaan Media Audio, Visual, Audiovisual, dalam Meningkatkan Pembelajaran kepada Guru-guru. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 55. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2361>
- Mayer, R. E. (2023). What do teachers and administrators need to know about multimedia learning theory. *Multimedia Learning Theory: Preparing for the New Generation of Students*, 85, 18–30.
- Melanie Surya, I. A., & Moramowati, N. L. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Kinerja Akademik. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(4), 531–545. <https://doi.org/10.37329/metta.v3i4.2740>
- N, A. B. F., Prasetya, A. D., & Ilham, B. (2023). Pelatihan Digitalisasi Quiz Menggunakan Quizizz untuk Pengajar SMP Johanes Bosco. *SENAPAS: Penelitian Dan Abdimas*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24002/senapas.v1i1.7331>
- Nasution, A. dini prana, Nurhafidhah, & Yani, A. F. S. (2024). PENGGUNAAN QUIZZZ PAPER MODE SEBAGAI MEDIA ASESMEN FORMATIF DALAM PEMBELAJARAN KIMIA. *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 7(1), 45–61. <https://doi.org/10.33059/katalis.v7i1.10869>
- Nurhasnah, Remiswal, & Sabri, A. (2023). Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar. Jenis dan Model Evaluasi Pendidikan, Serta Implikasinya Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Nurlaili, L., & Naufal, A. (2022). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menghadapi Globalisasi. *Jurnal Mahasiswa Karakter Bangsa*, 2(2).
- Nurokhman. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI METODE DEMONSTRASI PADA SISWA KELAS V SEMESTER II SD NEGERI JEMBAYAT 03 KECAMATAN MARGASARI TAHUN PELAJARAN 2021/2022. *Dialektika FKIP*, 3(1), 125–137.
- Nurrita, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>

- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2023). Uji Normalitas Data dan Homogenitas Data. *Dasar - Dasar Statistik Penelitian*, 81, 90–91.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Purba, L. S. L. (2022). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- PURWANINGSIH, P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- 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.
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV*, 1, 1–6. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–173.
- Septianingsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 7(2), 10309–10318. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8041>
- SHELEMO, A. A. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Sintawati, M., Rudyanta, M., & Nuryanto, M. (2023). Pengembangan Media Magic Geometry pada Materi Bangun Ruang Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 77–88.
- Siti Aisyah, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, & Choli Astutik. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>

- Sugiyono. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Suharsono, A. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pelatihan dasar CPNS Kemenkeu generasi milenial. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(1), 60–66.
- Sulaswari, M., Faidin, N., & Sholeh, M. (2021). Teori Belajar Behaviorisme: Teori dan Praktiknya dalam Pembelajaran IPS. *Al Hikmah: Journal of Education*, 2(2), 131–144. <https://doi.org/10.54168/ahje.v2i2.49>
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2023). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Ummah, M. S. (2021). Ragam Analisis Data Penelitian. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Walukow, M. R., Tambingon, H. N., & Rotty, V. N. J. (2022). Pergeseran Paradigma Pembelajaran Informatika di Sekolah. *Pergeseran Paradigma Pembelajaran Informatika Di Sekolah*, 4(5), 5411–5420. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7517/5650>
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- Zaharah, & Wahyudi, I. (2022). *Media Pembelajaran Pohon Klasifikasi*. 15(1), 113–125.
- Yulianto, D. (2022). *Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Game dan Kuis*. Malang: Media Nusa Creative.