

PENGARUH MEDIA QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV UPTD SD NEGERI 122340 JL. SIPIROK

Nancy Angelia Purba¹, Janwar Tambunan², Depan Sitepu³

^{1,2}, Dosen Universitas HKBP Nommensen, ³Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen.

Email : nancypurba27@gmail.co¹ , janwartambunan@uhn.ac.id² ,
depanansitepu2@gmail.com³ .

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V pada pembelajaran transformasi energi di sekitar kita di UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok. Hipotesis penelitian ini ada 2 yaitu (1) Hipotesis Alternative (H_a), ada pengaruh yang signifikan dari penerapan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V pada pembelajaran transformasi energi di sekitar kita di UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok dan (2) Hipotesis Nol (H_0), tidak ada pengaruh yang signifikan dari penerapan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V pada pembelajaran transformasi energi di sekitar kita di UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design* yang menggunakan desain "*one group pretest-posttest design*". Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 28 orang. Karena jumlah populasi kurang dari 50 orang maka populasi dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes (*pretest* dan *posttest*) dan teknik dokumentasi sedangkan analisis data yang digunakan adalah Uji N-Gain dan Uji Hipotesis. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa hasil t_{hitung} sebesar 19,222 dengan taraf signifikan 0,05. Maka dapat disimpulkan ada media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V pada pembelajaran transformasi energi di sekitar kita di UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok. Ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Pengaruh, Media *Quizizz Paper Mode*, Hasil Belajar Transformasi Energi di Sekitar Kita.

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an influence of the Quizizz paper mode media on the science learning outcomes of fifth-grade students in learning about energy transformation around us at the UPTD of State Elementary School 122340 Jl. Sipirok. There are 2 hypotheses in this study, namely (1) Alternative Hypothesis (H_a), there is a significant influence of the application of Quizizz paper mode media on the science learning outcomes of fifth-grade students in learning about energy transformation around us at the UPTD of State Elementary School 122340 Jl. Sipirok and (2) Null Hypothesis (H_0), there is no significant influence of the application of Quizizz paper mode media on the science learning outcomes of fifth-grade students in learning about energy transformation around us at the UPTD of State Elementary School 122340 Jl. Sipirok. This research is a quantitative study with a pre-experimental design using a "one group pretest-posttest design." The population of this study was all 28 fifth-grade students. Because the population size was less than 50, this population was used as the sample in this study. The data collection techniques used were tests (pretest and posttest) and documentation techniques while the data analysis used was the N-Gain Test and Hypothesis Test. Based on the results of the data analysis, it is known that the $t_{calculation}$ result is 19.222 with a significance level of 0.05. So it can be concluded that there is a quizizz paper mode media on the science learning outcomes of fifth grade students in learning about energy transformation around us at UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok. This means that H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: Influence, Quizizz Paper Mode Media, Learning Outcomes of Energy Transformation Around Us.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang dan Rumusan Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik dan direncanakan sebaik mungkin dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Pendidikan memiliki kontribusi yang cukup penting untuk memajukan generasi penerus

bangsa dalam kehidupan masyarakat (1). Pendidikan juga merupakan elemen penting dari kehidupan manusia dan pencapaian pembangunan nasional, hal ini dapat didukung dengan pendapat dari (Ali Mustadi 2020:1) bahwa kehidupan manusia tidak terlepas dari pendidikan, itu menandakan bahwa melalui pendidikan, manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupannya menjadi insan yang lebih baik (2).

Dalam pendidikan serta dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas salah satu fasilitator ialah guru. Guru merupakan suatu tenaga pendidik yang mendidik dan memberikan materi pembelajaran di kelas yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa. Tugas seorang guru bukan hanya mendidik dan memberikan materi pembelajaran melainkan guru harus bias memberikan membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa. Pada proses pembelajaran di kelas ada juga yang dinamakan sebagai bahan ajar ataupun materi pembelajaran, hal ini lah yang menjadi inti dari sebuah proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu muncul lah apa yang dinamakan sebagai media pembelajaran.

Pada era digital saat ini ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi ajar terhadap siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk digunakan adalah media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* (4,5).

Quizizz Paper Mode adalah kuis interaktif yang dapat dilakukan secara *Offline* menggunakan lembar kertas yang bergambar *QR Code (Q-Cards)* 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 (6).

Penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* ini memang cukup jarang ditemukan pada saat pembelajaran di sekolah-sekolah terutama di sekolah Negeri yang minim fasilitas. Pembelajaran konvensional masih digunakan sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi kepada siswa (7).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah saya lakukan di UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sapiro, terdapat beberapa tantangan yang masih ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional, dengan sumber belajar utama berupa buku-buku pelajaran yang disediakan oleh pemerintah. Materi dalam buku tersebut cenderung terbatas dan terdapat beberapa pengulangan isi yang ditemukan di dalamnya.

Rumusan masalah merupakan suatu titik fokus dari sebuah penelitian yang hendak dilakukan dan merupakan pertanyaan penelitian yang jawabannya dicarikan melalui penelitian. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan “Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sapiro.

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen 1 kelompok (*experimental one group design*) (8). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau perbedaan yang ditimbulkan oleh suatu perlakuan (*treatment*), dalam hal ini penerapan media *Quizizz Paper Mode*, terhadap variabel dependen yaitu hasil belajar IPA (9).

Adapun langkah-langkah pemecahan masalah dalam penelitian ini meliputi (10):

1. Identifikasi Permasalahan

Mengamati dan menganalisis rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas IV serta Variasi media pembelajaran di dalam kelas masih perlu ditingkatkan untuk mendukung suasana belajar yang lebih menarik dan nyaman bagi siswa.

2. Perencanaan Penelitian

Menentukan desain eskperimen, yaitu dengan membandingkan dua kelompok:

- a. Kelompok eksperimen (diberi pembelajaran dengan media *Quizizz Paper Mode*)
- b. Kelompok kontrol (diberi pembelajaran dengan metode konvensional)
3. Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*
 Memberikan tes awal (*pretest*) kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian memberikan perlakuan (media pembelajaran) sesuai kelompok, lalu memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan hasil belajar.
4. Pengumpulan dan Analisis Data
 Data hasil belajar dianalisis secara statistik menggunakan uji-t (t-test) independen untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.
5. Interpretasi Hasil dan Kesimpulan
 Menarik kesimpulan apakah penerapan media *Quizizz Paper Mode* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran.

Tabel 1. Penelitian terkait dengan pemahaman tentang *role playing*

Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
2025	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Jati 02 Binangun	Metode <i>quasi eksperimen</i> dengan desain <i>nonequivalent control group</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Quizizz</i> memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode tes kertas, dibuktikan dengan uji hipotesis menunjukkan $t_{hitung} = 7,079 > t_{tabel} = 2,021$. Rata-rata <i>n-gain</i> score kelas eksperimen adalah 73,03, yang termasuk kategori tinggi dan efektif. Respon siswa terhadap penggunaan <i>Quizizz</i> juga sangat positif, dengan pencapaian 86% yang termasuk dalam kategori baik.	Fokus pada peningkatan hasil belajar dan respon siswa terhadap penggunaan media <i>Quizizz</i> pada pembelajaran IPAS
2023	Pengaruh Media <i>Quizizz Paper Mode</i> Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik	Penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain <i>Quasi Experimental Design</i> dengan bentuk <i>Non Equivalent Control Group Design</i>	Peneliti menggunakan teknik tes untuk mengumpulkan data, berupa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> , 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	Fokus pada hasil belajar dengan materi penerapan sikap pancasila kelas IV

Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
			media <i>Quizizz Paper Mode</i> 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 dikelas IV-B adalah 0,17 dengan kategori rendah. Peningkatan hasil belajar yang terjadi dikelas IV-A lebih besar dari kelas IV-B	
2021	Pengaruh penggunaan <i>quizizz</i> terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 6 SDN Semanan 08 pagi Jakarta Barat pembelajaran Jarak Jauh 2021	Penelitian kuantitatif dalam bentuk <i>Pre Experiment design</i> , menggunakan desain penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan <i>quizizz</i> dalam pembelajaran Matematika, sebagaimana pada Peserta didik kelas VI B SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Jakarta Barat, dengan nilai Hipotesis menggunakan Uji Wilcoxon pada Variabel Motivasi belajar (Y1) menggunakan SPSS sebesar $Z_{hitung} > Z_{tabel} = 2.336 > 1.96$, dimana H_0 ditolak dan H_a diterima	Fokus pada motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran matematika dengan sistem pembelajaran jarak jauh

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang secara spesifik mengkaji tingkat pemahaman siswa terhadap hasil belajar di lingkungan sekolah dasar (11). Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada materi, tema dan subtema Ilmu Pengetahuan Alam. Dengan menggunakan pendekatan campuran (kuantitatif dan kualitatif), penelitian ini juga menghasilkan rekomendasi pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, sehingga dapat menjadi dasar dalam penguatan pendidikan budaya melalui jalur formal (12).

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga bisa didefinisikan sebagai bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna Menurut Rohima (2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa.

2. Media *Quizizz Paper Mode*

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 respon dengan cepat.

langkah- langkah yang dapat digunakan untuk mengakses dan menggunakan *Quizizz Paper Mode*:

1. Buka situs web *Quizizz*.
2. Klik tombol “Buat Kuis”.
3. Masukkan judul kuis dan pilih mata pelajaran.
4. 4. Buat pertanyaan dan kunci jawaban.
5. Klik tombol simpan.
6. Langkah selanjutnya yaitu dengan mengklik tombol “Mode Kertas”.
7. Membuka kuis yang akan diaktifkan *Paper Mode*-nya.
8. Selanjutnya dengan mengklik tombol “Mode Kertas”.
9. Lalu klik tombol “Aktifkan”.
10. Setelah *Paper Mode* diaktifkan, langkah selanjutnya dapat melakukan pengunduhan kuis dalam bentuk format PDF dengan beberapa cara sebagai berikut.
a. Klik tombol “Unduh”. b. Pilih format PDF c. Klik tombol “Unduh”.
11. Setelah kuis diunduh, selanjutnya dapat mencetak kertas barcode untuk peserta didik seperti.
12. Langkah selanjutnya dengan memberikan kuis kepada peserta didik untuk dikerjakan. Peserta didik dapat mengerjakan kuis secara mandiri atau bersama-sama dengan kelompoknya.

3. Hakikat Pembelajaran IPA

Menurut BSNP (2006) sebagaimana yang dikutip oleh kumala (2016:4) IPA berkaitan dengan cara mencari tahu secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penugasan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Menurut Kumala (2016:6) IPA merupakan suatu hal yang didasarkan dari gejala alam, yang mana gejala alam tersebut akan menjadi suatu pengetahuan jika diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan metode ilmiah.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan keterampilan, sikap, pengertian, dan pengetahuan yang di kategorikan dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor melalui proses pembelajaran. Menurut Bloom (1956), hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam konteks pembelajaran IPA, hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *Quizizz Paper Mode* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh Nihaya Talita Aisyah (2025) menyatakan bahwa penggunaan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan membentuk sikap sosial yang positif. Demikian juga penelitian oleh Rini dan Ulhaq Zuhdi (2020) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah diterapkannya media *Quizizz Paper Mode* dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menggunakan media *Quizizz Paper Mode* memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui aktivitas bermain dalam proses pembelajaran. Melalui media ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga mengalami sendiri bagaimana konsep-konsep ilmu pengetahuan alam diterapkan dalam kehidupan nyata. Dengan keterlibatan aktif tersebut, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi IPA meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Desain yang digunakan deskriptif kuantitatif dengan *Pre-experimental design* yang menggunakan desain *one group pretest-posttest design* pada teknik pengumpulan dan penggunaan tes. Menurut (13) Deskriptif ialah penelitian yang dirancang melihat situasi, yang hasilnya disajikan pada tabel perhitungan data. Teknik yang digunakan untuk mengetahui skor pada penelitian ini yaitu statistik deskriptif kuantitatif (14) yang berfungsi sebagai tingkat pemahaman tentang pada pembelajaran IPA pada materi Transformasi Energi di Sekitar Kita di Kelas IV UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Kelas IV UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok. Kelas IV di UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok terdapat sebanyak 19 siswa.

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2025. Dalam melaksanakan penelitian ini dilaksanakan pada Tahun Pembelajaran 2025/2026.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Observasi dilakukan oleh peneliti di kelas IV dengan tujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar IPA siswa di tingkat sekolah dasar. Proses observasi dilaksanakan secara sistematis sejak tahap awal hingga akhir tindakan pembelajaran. Data hasil observasi terhadap aktivitas guru selama penerapan media pembelajaran ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek Yang Di Observasi	Skor
1.	Mengadakan apersepsi	82
2.	Menyampaikan topik materi pelajaran	82
3.	Menyampaikan materi pelajaran dengan bahasa yang sederhana Danjelas	82
4.	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis sesuai dengan modul	84
5.	Menguraikan model pembelajaran CTL sesuai dengan urutan dan uraiankegiatan inti pembelajaran	82
6.	Pengunaan alokasi waktu sesuai modul pembelajaran yang telah ditetapkan	62
7.	Memotivasi dan membimbing siswa dalam mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan	64
8.	Penguasaan dan pengelolaan kelas	62
9.	Mengadakan evaluasi dan penilaian	62
10.	Membuat kesimpulan dan rangkuman	64
	Jumlah Hasil Observasi	726

No	Aspek Yang Di Observasi	Skor
	Jumlah Butir Pengamatan	10
	HP	72,6%
	Kriteria	Baik

Dari tabel di atas, hasil pengamatan dari aktivitas guru diperoleh dengan HP 72,6% maka kriteria penilaian aktivitas guru menggunakan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa IPA berada pada kategori baik. Dengan demikian hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru berkriteria baik.

2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran, mulai dari awal pelaksanaan tindakan hingga akhir pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz paper mode*. Observasi ini bertujuan untuk menilai pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal IPA di tingkat sekolah dasar. Data hasil observasi aktivitas siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek Yang Di Observasi	Skor
1.	Kesiapan menerima pelajaran	3
2.	Mendengarkan penjelasan guru dengan baik	3
3.	Memperhatikan dan mencatat penjelasan guru	2
4.	Menjawab pertanyaan dari permasalahan yang disajikan	3
5.	Keaktifan bertanya dalam kelompok	3
6.	Ketenangan dan kesenangan kelas saat belajar	4
7.	Peningkatan aktivitas belajar	3
8.	Peningkatan pemahaman siswa	4
9.	Aktifitas yang baik dalam menyelesaikan soal	3
10.	Kesimpulan peserta didik dan guru	4
	Skor Perolehan	32
	Skor Maksimum	50
	Nilai Siswa	64
	Kriteria	Cukup

Dari tabel 2 hasil pengamatan aktifitas siswa diperoleh nilai 64 maka dari kriteria penilaian kategori cukup dengan menggunakan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar dalam penyelesaian soal IPA di UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok. Dari hasil ini bahwa pelaksanaan pembelajaran aktivitas siswa berkriteria Cukup.

3. Deskripsi Hasil Penelitian

Setelah pelaksanaan tindakan awal maka siswa diberikan *pretest* yang dikerjakan pada lembar jawaban dan *Posttest* dijawab dengan bantuan lembar kode QR yang telah di siapkan oleh peneliti. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal IPA terkait materi yang telah diajarkan. Tingkat ketuntasan individu peserta didik setelah penerapan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar di UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok.

Tabel 4. Nilai Pretest dan Posttest Siswa pada Pelajaran IPA

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Adtrisya	30	84
2.	Aisyah	32	80
3.	Ali	24	80
4.	Amri	48	84
5.	Anindita	36	84
6.	Anindita Keisya	52	92
7.	Ariqah	52	84
8.	Arna	40	84
9.	Chen Gien	54	92
10.	Faiz	40	84
11.	Farid	48	92
12.	Ibrahim	58	92
13.	Ibrahim Khalil	32	80
14.	Jihan	50	92
15.	Kania	20	80
16.	Luqyana	30	84
17.	Mei	32	80
18.	Alwi	72	96
19.	Urwah BB	24	80
20.	Nafiah	52	84
21.	Naura	64	92
22.	Rafa	52	92
23.	Raihana	72	80
24.	Rayiharani	28	84
25.	Refamsyah	36	84
26.	Arif	20	84
27.	Winda	48	96
28.	Diandra	44	96
Jumlah		1190	2416

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis untuk memberikan jawaban dari rumusan masalah serta membuktikan lebih kuat pengaruh media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok. Uji t yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu, *paired samples test* menggunakan bantuan SPSS 24. Hipotesis pada penelitian ini yaitu :

H_a : Terdapat Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok.

H₀ : Tidak terdapat Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok.

Dengan kriteria:

1. Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka H_a di tolak , dengan taraf signifikan 0,05
2. Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_0 di terima dengan taraf sig < 0,05

Berikut hasil dari Uji Hipotesis yang telah dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok :

Tabel 5. Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Posttest - Pretest	43.786	12.053	2.278	39.112	48.460	19.222	27	.000

Berdasarkan hasil uji t, diketahui nilai signifikansi 0,00 lebih kecil dari 0,05 . Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan keefektifan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Uji N-Gain

Uji *N-gain* dilakukan untuk menilai pengaruh media *quizizz paper mode* yang digunakan. Berikut ini adalah hasil pengolahan uji N-gain:

Tabel 6. Tabel N-Gain
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	28	.29	.93	.7577	.11494
Ngain_Persen	28	28.57	92.86	75.7678	11.49428
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, didapatkan bahwa rata-rata nilai uji N-gain adalah 75,7, dengan skor N-gain akhir sebesar 75,7%, yang dikategorikan sebagai tinggi dan sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *quizizz paper mode* ini sangat efektif untuk diterapkan.

4. Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan sebelumnya dengan pengujian *N-Gain* dan Hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan yang tinggi dan terdapat pengaruh media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas IV pada pembelajaran transformasi energi di sekitar kita di UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok . Hal ini terjadi karena media *quizizz paper mode* memberikan kemudahan bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media *quizizz paper mode* memberikan pengaruh baik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Pada media *quizizz paper mode* ini, pembelajaran yang dilakukan ialah game dalam proses pembelajaran maksudnya ialah setiap siswa dapat memilih jawaban melalui lembar kertas yang bergambar *QR Code (Q-Cards)* dengan tujuan untuk melatih ketangkasan siswa setiap jawaban pertanyaan serta siswa yang berhasil menjawab soal yang ditampilkan di proyektor akan langsung tercatat point-point penilaian dalam bentuk angka. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, siswa dapat belajar secara optimal, aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Kelebihan dari media *quizizz paper mode* dapat dilihat dari frekuensi perbandingan hasil belajar pada pretest dan posttest. Pada hasil pretest siswa yang memperoleh nilai 20 sebanyak 2 orang, siswa yang memperoleh nilai 30 dan 36 sebanyak 2 orang, siswa yang memperoleh nilai 40 sebanyak 2 orang, siswa yang memperoleh nilai 40 sebanyak 2 orang, siswa yang memperoleh nilai 44 sebanyak 1 orang dan 48 sebanyak 3 orang, siswa yang memperoleh nilai 50 sebanyak 1 orang, siswa yang memperoleh nilai 52 sebanyak 4 orang dan 54 dan 58 sebanyak 1 orang, siswa yang

memperoleh nilai 64 sebanyak 1 orang, siswa yang memperoleh nilai 72 sebanyak 2 orang. Nilai rata-rata hasil belajar pretest 42,50 dengan kategori kurang sebanyak 93% dan kategori cukup sebanyak 7%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *quizizz paper mode* tergolong rendah. Sedangkan untuk hasil posttest, siswa yang memperoleh nilai 80 sebanyak 7 orang, siswa yang memperoleh nilai 84 sebanyak 11 orang, siswa yang memperoleh nilai 92 sebanyak 7 orang dan siswa yang memperoleh nilai 96 sebanyak 3 orang. Nilai rata-rata hasil belajar posttest adalah 86,29 jadi setelah menggunakan media *quizizz paper mode* hasil belajar siswa lebih baik daripada sebelum menggunakan media *quizizz paper mode*. Selain itu persentase kategori hasil belajar materi transformasi energi di sekitar kita juga meningkat yaitu kategori kurang 0, cukup 0, baik 64,29% dan sangat baik 35,71%. Hal ini diperkuat oleh peneliti Rini dan Ulhaq Zuhdi (2023) Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian, peneliti menyimpulkan setelah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz paper mode* terdapat pengaruhnya.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan rumus uji t diperoleh nilai thitung sebesar 14,426 dengan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N-1 = 28-1 = 27$ diperoleh t_{tabel} ialah 2,052. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $19,222 > 2,052$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni ada pengaruh yang baik antara Media *Quizizz Paper Mode* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Transformasi Energi di Sekitar Kita di UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok tahun pembelajaran 2025/2026 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan pada pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada Pembelajaran transformasi energi di sekitar kita. Hal ini tampak pada hasil analisis data yang telah diperoleh dari rata-rata siswa sebelum menggunakan media *quizizz paper mode* (*Pre-Test*) dikategorikan kurang dengan skor 42,50 dan rata-rata nilai sesudah menggunakan media *quizizz paper mode* (*Post-Test*) dikategorikan baik dengan skor 86,29. Demikian juga berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yakni $19,222 > 2,052$ maka dapat dikatakan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Serta uji N-gain adalah 75,7, dengan skor N-gain akhir sebesar 75,7%, yang dikategorikan sebagai tinggi dan sangat efektif. Artinya ada pengaruh media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran transformasi energi di sekitar kita di UPTD SD Negeri 122340 Jl. Sipirok.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Balqista Yolanda Azizah dkk, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang", *Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, Vol. 6, No. 2, 2023, h. 298
- Detriana Sandria, Meldi Ade Kurnia Yusri, Abna Hidayati, Ulfia Rahmi, "Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Quizizz Paper Mode terhadap Hasil

- Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Kelas IV SD Sederajat, *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, Vol. 5, No. 5, 2024, hal. 6284-6292. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1918>
- Dole, S., Bloom, L., & Doss, K. K. (2017). Engaged learning: Impact of PBL and PjBL with elementary and middle grade students. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 11(2), 9.
- Fakultas Ilmu And A D E Irma Febriyanty, 'Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 6 Sdn Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Pembelajaran Jarak Jauh 2021 Skripsi Panitia Ujian Munaqasah', 2021
- Hamzah. (2022). Jenis-Jenis Media Pembelajaran dalam Perkembangan Teknologi Modern dalam Proses Pembelajaran
- Hasan Muhammad. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Grup Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
- Kristanto Andi. (2016). Media Pembelajaran. Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya
- Kunandar. 2014. Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Edisi Revisi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lindaswari, T. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Inkuiri Pada Siswa Kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Lirik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 369-379.
- Mustadi, A. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. UNY Press.
- Nancy Angelia Purba, 2021, "Media Pembelajaran Sebagai Salah Satu Penunjang Profesionalisme Guru Di Sekolah", *SKYLANDSEA PROFESIONAL. Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, Vol. 1, No. 1, hal. 48-51 <https://jurnal.yappsu.org/index.php/skylandsea/article/view/28>
- Nihaya Talita Aisyah, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Jati 02 Binangun", *Jurnal PANCAR (Jurnal Anak Cerdas dan Pintar)*, Vol. 9, No. 1, 2025, Hal. 14-15
- Pratiwi, M. K., & Indana, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code untuk Melatihkan kemampuan 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*, 1(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rahma Annisa, Erwin, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 5, 2021, hal. 3660-3667
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145.
- Rini, Ulhaq Zuhdi, "Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik", *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 11, No. 1, 2023, h. 67
- Rizka Medianto, Muhammad Arif, Jakiatin Nisa, "Media Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Peserta Didik", *journal of Social Science Teaching*, Vol. 7, No. 2, 2023, hal. 115-126
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Rohima,

- N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- Sapriyah, (2019), Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Vol. 2, No.1, hal. 470-477, p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071
- Sari. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati
- Siska Yolanda and Septi Fitri Meilana, “Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Educatio* 7, no. 3 (2021): 915-21, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Sudjana, Nana. 2018. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, S. (2020). *Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI*. *ISLAMIKA*, 2(2), 298-311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Tia Angelina, dkk., “Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal BASICEDU*, Vol. 7, No.6, 2023, h. 3738.
- Tim Grasindo, *Kuasai Materi IPA SD Kelas IV, V, VI* (Jakarta: PT Grasindo, 2015), hlm. 95
- W. S. Wrinkle, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta : Grasindo, 1996), hlm. 53
- Widayati, Y. T. (2017). Aplikasi Teknologi QR (*Quick Response*) Code Implementasi Yang Universal. *Jurnal Komputaki*, 3(1), 1-14.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Sipayung, R., dkk. (2023). Pengaruh Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 107967 Pelintahan. *JURNAL MUTIARA PENDIDIKAN INDONESIA*, 8(1), 1-11.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono, H. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyono, H. (2015). *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widayanti, F. D. (2013). Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(1), 8-18.