



## **PENGARUH PENGGUNAAN *QUIZIZ PAPER MODE* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Ghina Qodriya<sup>1</sup>, Atri Waldi<sup>2</sup>, Rafhi Febryan Putera<sup>3</sup>, Yunisrul<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>PGSD, Universitas Negeri Padang, Indonesia

### **Article Info**

#### **Article history:**

Received Aug 9<sup>th</sup>, 2024

Revised Aug 11<sup>th</sup>, 2024

Accepted Aug 14<sup>th</sup>, 2024

#### **Keyword:**

Quiziz Paper Mode  
Hasil Belajar  
Pendidikan Pancasila

### **ABSTRAK (10 PT)**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendah hasil belajar peserta didik karena kurangnya penggunaan media yang edukatif yang mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang inovatif. Hal tersebut mempengaruhi keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam menerima materi dan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz Paper Mode terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan quasi eksperimen dan desain berbentuk Non-equivalen control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah SDN 11 Padang Panjang Timur, SDN 13 Padang Panjang Timur, dan SDN 15 Padang Panjang Timur. Dengan teknik cluster random sampling. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata posttest hasil belajar dengan menggunakan Quizizz Paper Mode pada kelas eksperimen 79,444 dan menggunakan model kertas pada kelas kontrol 71,875. Ini berarti rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dari hasil perhitungan uji-t diperoleh thitung yaitu 2,1307 sedangkan tabel dengan taraf signifikan 0,05 dan  $df = 49$  adalah 2,0096, berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_1$  diterima.

### **ABSTRACT**

*This study was motivated by the low learning outcomes of students due to the lack of use of educational media which resulted in monotonous and less innovative learning. This affects the activeness and understanding of students in receiving material and learning outcomes. This study aims to determine the effect of using Quizizz Paper Mode on student learning outcomes in Pancasila Education learning in grade V elementary school. The type of quantitative research used was quasi-experimental and the design was a non-equivalent control group design. The population in this study were SDN 11 Padang Panjang Timur, SDN 13 Padang Panjang Timur, and SDN 15 Padang Panjang Timur. With cluster random sampling technique. Based on the results of the study, the average posttest value of learning outcomes using Quizizz Paper Mode in the experimental class was 79.444 and using the paper model in the control class was 71.875. This means that the average experimental class is higher than the control class. From the results of the t-test calculation, the tcount is 2.1307 while the ttable with a significant level of 0.05 and  $df = 49$  is 2.0096, meaning the  $tcount > ttable$  so that  $H_1$  is accepted.*



© 2021 The Authors. Published by Universitas Negeri Padang.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>

**Corresponding Author:**

---

Atri Waldi,  
PGSD Universitas Negeri Padang, Indonesia  
Email: [atriwaldi@fis.unp.ac.id](mailto:atriwaldi@fis.unp.ac.id)

---

## Introduction

Mata pelajaran pendidikan pancasila rentan terhadap perubahan politik dan seringkali berganti nama dengan cepat. Pendidikan kewarganegaraan sebagai mata pelajaran perlu beradaptasi dengan perubahan kebutuhan sosial (Waldi, Atri, Reinita, Anita, Yesi, Putri, Katherine, aisyah, 2023). Secara umum pendidikan kewarganegaraan disekolah dasar berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, rasional, dan kreatif, serta partisipasi aktif, dan bertanggung jawab dalam mengatasi masalah kewarganegaraan, dan kegiatan bernegara dan pemerintahan, berfokus pada pembelajaran tentang undang-undang antikorupsi.

Dalam pembelajaran saat ini, siswa menikmati pembelajaran melalui kegiatan yang menggunakan video dan gambar dengan menggunakan proyektor, serta terlibat dalam evaluasi pembelajaran. Saat melakukan penilaian pembelajaran, guru banyak menggunakan media online baik kertas maupun lisan. Dari sini, Anda dapat memperoleh hasil belajar siswa selama belajar.

Hasil belajar dapat diverifikasi melalui kegiatan penilaian yang bertujuan untuk memperoleh data konklusif yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar pada aspek kognitif. Hasil belajar pada dimensi kognitif ini terlihat dari hasil yang diperoleh siswa dalam tes yang mereka lalui di akhir proses pembelajaran.

Senada dengan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 8 dan 14 maret 2024 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 13 Padang Panjang Timur, SDN 11 Padang Panjang Timur, dan SDN 15 Padang Panjang Timur. Penulis menemukan bahwasanya guru kadang melakukan evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran atau aplikasi online seperti Kahoot, Wordwall, dan Quizizz yang mendukung dalam melakukan evaluasinya. Guru juga melakukan tes tertulis dan juga lisan dalam melakukan evaluasi. Guru lebih banyak melakukan tes tertulis dan lisan yang membuat anak bosan dalam membaca soal. Penampilan yang kurang menarik dalam melakukan evaluasi membuat peserta didik bosan dalam melakukan evaluasi. Soal yang panjang juga membuat peserta didik malas untuk membacanya. Hal tersebut membuat evaluasi yang dilakukan memiliki penurunan dalam hasil belajar peserta didik.

Salah satu penggunaan aplikasi online berbentuk web tool yang kreatif dan inovatif yang dirasa dapat menarik perhatian peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Pribadi, 2017:13). Peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan tidak hanya pelajaran yang diterangkan guru di depan kelas, juga dapat melatih kerjasama, keaktifan, kemandirian, dan pengembangan karakter lainnya. dengan berkembangnya teknologi pada era industri 4.0, yang membuat penurunan minat belajar terhadap anak yang lebih menyukai hal yang bersifat dunia online. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka guru harus kreatif dan cerdas dalam menggunakan teknologi. Sekarang sudah ada beberapa aplikasi

online yang dapat menunjang peningkatan minat belajar terhadap peserta didik yang salah satunya ialah Quizizz.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi online yang mendukung pembelajaram dalam menjalankan instruksi, revies dan evaluasi. Quizizz merupakan aplikasi berbasis daring gratis yang dapat dibuka melalui browser web (Arie, 2021).

Quizizz dapat membantu meningkatkan interaski antara peserta didik dan guru yang salah satu metode dan fitur yang digunakan dalam Quizizz adalah fitur Quizizz Paper Mode. Quizizz paper mode merupakan salah satu cara permainan yang dilakukan secara offline dengan peserta didik yang menggunakan kertas sebagai media utamanya. Quizizz Paper Mode memungkinkan peserta didik dan guru berinteraksi melalui tanya jawab yang ditampilkan dilayar dan menuliskan dan diselesaikan oleh peserta didik di atas kertas.

Berdasarkan penjelasan diatas mampu disimpulkan bahwa dengan menggggunakan quizizz paper mode mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu arah penelitian ini Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V di Sekolah Dasar.

## **Method**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan yaitu Non-equivalen control group design. Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok adalah kelompok eksperimen yang akan mendapatkan perlakuan penggunaan Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran dan kelompok kontrol yang akan mendapatkan perlakuan penggunaan model kertas.

Adapun populasi pada penelitian ini seluruh peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang bertempat di Padang Panjang Timur yang semua jumlah peserta didiknya 71 orang peserta didik. Penarikan sampel pada penelitian ini memerlukan teknik Probability Sampling-Cluster Random Sampling. Pengambilan sampel memakai teknik Cluster Random Sampling dilakukan dengan randomisasi terhadap kelompok bukan terhadap subyek secara individual. Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut: 1) Menulis nama sekolah pada selembar kertas yang telah dipotong kecil 2) Menggulung kertas kecil yang telah bertuliskan nama sekolah 3) Memasukkan gulungan kertas kecil tersebut dalam sebuah botol atau sejenisnya 4) Mengundi kaleng tersebut sehingga akan keluar nama sekolah yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka dari itu sampel dai penelitian ini yaitu SDN 13 padang panjang timur sebagai kelas Eksperimen dan SDN 11 padang panjan timur sebagai kelas kontrol.

Variabel pada penelitian ini adalah Variabel bebas merupakan variabel yang sengaja diatur oleh penulis sebagai tindakan yang akan diujikan kepada responden. Variabel bebas dalam penulisan ini adalah media Quizizz Paper Mode. Variabel terikat merupakan hasil atau dampak dari pemberlakuan variabel bebas. Varibel terikat dalam penulisan ini adalah hasil belajar peserta didik

### **Teknik Pengumpulan Data, Instrumen, Teknik Analisis Data**

Menurut Jakni (2016:89) “teknik pengumpulan data merupakan suatu cara atau prosedur yang sistematis untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan menentukan berhasil atau tidaknya suatu penulisan”. Adapun teknik pengumpulan data yang dilaksanakan peneliti yaitu, tes berupa test pretets-posttest dan dokumentasi.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yang terbagi atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Melaksanakan penelitian uji coba soal sekali pertemuan. Melaksanakan pretest dan posttest dikedua kelas. Pada tanggal 25 Mei 2024 sampai 31 Mei 2024. Penelitian ini pada uji coba soal dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2024 di SDN 15 Padang panjang timur . Di SDN 13 Padang Panjang Timur sebagai kelas eksperimen dan di SDN 11 Padang Panjang Timur sebagai kelas kontrol.

Menurut (Sugiyono, 2010) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Makin besar sampel uji coba maka instrument penelitian akan semakin baik. Instrumen yang dipakai untuk mengukur hasil belajar dalam penelitian ini adalah soal-soal tes untuk mengukur ranah pengetahuan. Sebelum tes diberikan kepada kelas sampel, tes uji coba terlebih dahulu pada sekolah yang perilaku hampir sama dengan tempat penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan untuk uji coba soal adalah dengan menetapkan validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t (independent sample t-test). Namun sebelum itu terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

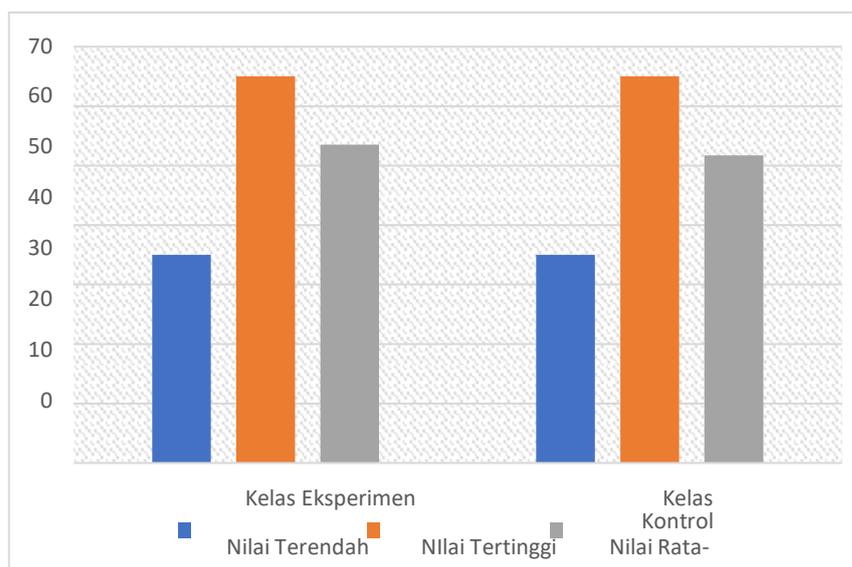
Sebelum data diolah, agar diketahui data berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji liliefors terlebih dahulu. Salah satu teknik yang sering digunakan untuk menguji homogenitas adalah menggunakan uji barleet. Jika sudah diketahui sebuah data berdistribusi normal dan bersifat homogen baru dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah dilakukan yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan uji t.

## Results and Discussions

### Hasil Penelitian

Hasil *pretest* Pada kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 27 orang memperoleh nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 35, memperoleh nilai rata-rata sebesar 53,519, standar deviasi 10,267 dan nilai variansi 105,41 Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 orang memperoleh nilai tertinggi 65, nilai terendah 35 memperoleh nilai rata-rata 51,667, standar deviasi 8,427 dan nilai variansi 71,014.

Perbandingan lebih jelas antara hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk grafik dibawah ini.

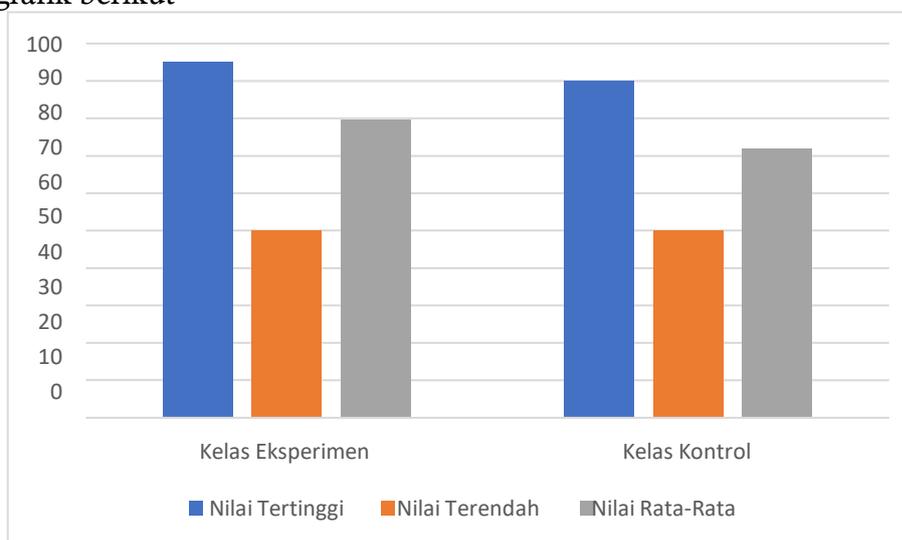


Gambar 1. Perbandingan Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik tersebut maka mampu disimpulkan terdapat bahwa rata-rata *pretest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang cukup signifikan yang mana rata-rata pada kelas eksperimen adalah 53,519 dan pada kelas kontrol adalah 51,667. Maka dari itu keterampilan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol relatif sama. Setelah dilakukan uji prasyarat pada hasil *pretest*, diperoleh rata-rata berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelas berawal pada kondisi yang sama. Perlakuan yang diberikan berupa pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan metode kertas dan tulisan pada kelas kontrol dan kelas eskperimen.

Hasil *posstest* pada kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 27 orang memperoleh nilai tertinggi 95, nilai terendah 50 memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,44, standar deviasi 13,681 dan nilai varians 187,18. sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 orang memperoleh nilai tertinggi 90, memperoleh nilai terendah 50, memperoleh nilai rata-rata 71,785, standar deviasi 11,403, nilai varians 130,03.

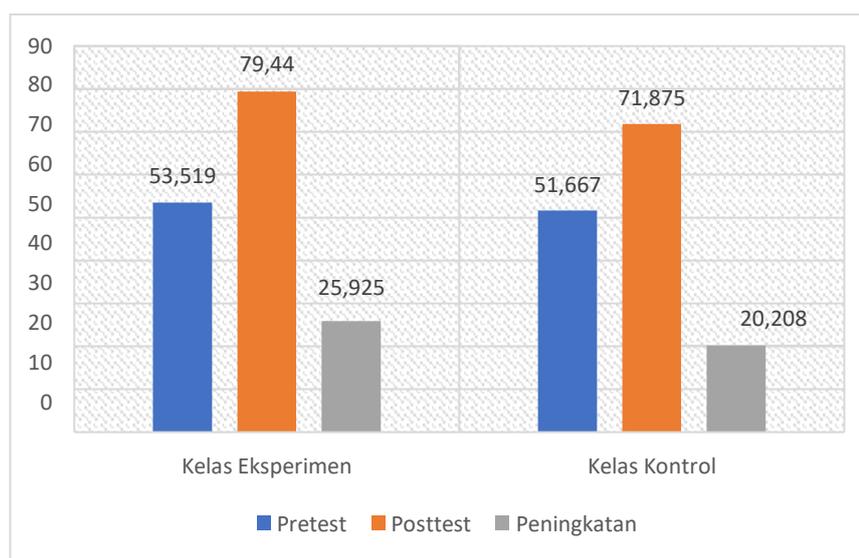
Perbandingan lebih jelas antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disajikan pada grafik berikut



Gambar 2. Perbandingan Hasil *Posttest* Kelas Eskperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat dapat kita lihat bahwa rata-rata perolehan nilai pretest kelas eksperimen adalah 79,444 sedangkan kelas kontrol 71,875 yang menunjukkan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelas berawal pada kondisi berbeda.

Perbandingan hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol .Berdasarkan hasil yang diperoleh gambaran peningkatan pemerolehan skor peserta didik sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Pada kelas eksperimen rata-rata *posttest* yaitu 79,444 lebih tinggi dari rata-rata *pretest* hanya sebesar 53,519 Pada kelas kontrol juga di peroleh rata-rata lebih tinggi dari rata-rata pretest yaitu 71,875 rata-rata *posttest* dan rata-rata *pretest* sebesar 51,667.



Gambar 3. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

## Pembahasan

### 1. Pemberian Pretest

Pada kelas eksperimen dan kontrol akan dilakukan tes awal kemampuan siswa melalui *pretest* sebanyak 40 soal tes objektif dan soal pilihan ganda. Ada empat pilihan tipe: (a, b, c, d). *Pretest* ini dilaksanakan pada pertemuan pertama sebelum pembelajaran dimulai dan bertujuan untuk menciptakan kesetaraan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan dari tes pendahuluan ini adalah untuk mempertimbangkan kondisi awal kedua kelas sebagai dasar perubahan hasil belajar. Oleh karena itu, kedua kelas dimulai dari basis atau titik pemrosesan yang sama.

Setelah diperoleh hasil *pretest* di kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang, memperoleh nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 35 dengan rata-rata nilai sebesar 53,519, standar deviasi 10,267. Sedangkan di kelas kontrol jumlah peserta didik sebanyak 24 orang dengan pemerolehan nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 35 dengan rata-rata nilai 51,667 dan standar deviasi 8,427. Hasil *pretest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa peserta didik. Selain diperoleh informasi mengenai rata-rata, pada tabel statistik juga terdapat standar deviasi. Nilai standar deviasi digunakan untuk mengukur jumlah variansi atau sebaran jumlah nilai data yang telah diperoleh, semakin rendah standar deviasi maka semakin mendekati nilai rata-rata, sedangkan jika nilai standar deviasi semakin tinggi maka semakin lebar

rentang variasi datanya.

Dari hasil data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata relatif sama. Dengan demikian, hal tersebut dapat membuktikan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berangkat dari dasar atau titik tolak yang sama. Selain itu, hal ini menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berasal dari kondisi yang sama, dapat dibuktikan dengan nilai *pretest* kedua kelas tersebut yang mana *pretest* dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen.

## 2. **Perlakuan (*Treatment*)**

Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai dengan modul ajar yang telah peneliti susun. Materi yang diajarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah materi pendidikan pancasila Bab 4 “negaraku Indonesia” Topik C “Merajut Persatuan anatar elemen Bangsa Indonesia” dan Topik D “Sejarah Terbentuknya NKRI”. Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dijabarkan sebagai berikut.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan dapat belajar, mengingat, menggunakan, menerapkan dan melanjutkan proses belajar secara mandiri dan mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja berkelompok atau individu serta peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan, karena peserta didik sendiri yang akan menemukannya.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menerapkan langkah-langkah model *Problem Based Learning* menurut Senada Hosnan (dalam Trianto, 2011: 98) (Novianti et al., 2020) terdapat lima langkah utama dalam proses pembelajaran yaitu : 1) Orientasi siswa pada masalah, 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pada kegiatan pendahuluan guru memulai pembelajaran seperti biasa dan menyampaikan apersepsi untuk meningkatkan kembali peserta didik pada materi sebelumnya. Selanjutnya pada kegiatan inti guru menerapkan model *Problem Based Learning* dengan 5 tahap proses pembelajaran. Tahap pertama yaitu orientasi siswa pada masalah, pada tahap ini guru memberikan sebuah pernyataan pematik atau gambar yang membantu peserta didik untuk mulai berpikir apa maksud dari pertanyaan tersebut. Selanjutnya pada tahap kedua yaitu mengorganisasikan siswa untuk belajar, pada tahap ini peserta didik mengumpulkan informasi dari guru memberikan penjelasan mengenai topik yang akan dilakukan melalui video pembelajaran yang ditayangkan. Tahap ketiga yaitu membimbing penyelidikan individual dan kelompok, peserta didik mengerjakan tugas secara individu atau berkelompok dengan dibagi menjadi 6 kelompok dimana masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 peserta didik dan kemudian guru membagikan lembar LKPD pada setiap kelompok. Peserta didik mengerjakan secara berdiskusi dengan bimbingan oleh guru.

Tahap keempat, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, pada tahap ini peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok atau individu di depan kelas, guru menentukan kelompok atau individu yang akan tampil secara bergiliran agar kelompok mendapatkan kesempatan yang sama. Setelah dilakukannya presentasi oleh kelompok terpilih, kelompok lain memberikan saran, kritikan dan masukan terhadap kelompok

yang tampil. Tujuan tahap ini yaitu melatih kerjasama sama anggota kelompok dalam melakukan presentasi dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi atau ikut serta dalam diskusi yang dilakukan. Tahap terakhir yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap ini guru memberikan apresiasi kepada peserta didik dan kepada kelompok yang tampil yang telah berpartisipasi dalam kegiatan diskusi. Selanjutnya guru membantu menganalisis hasil diskusi peserta didik dan mengevaluasi LKDP yang dilakukan peserta didik. Kemudian, pada kegiatan penutup peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang diperoleh di bawah bimbingan guru.

### 3. Pelaksanaan *Posttest*

Hasil belajar sangat diperlukan sebagai tolak ukur yang dapat digunakan untuk melihat tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi-materi pembelajaran yang telah dipelajari menurut (Fitria, 2017). Pengukuran setelah perlakuan adalah dengan memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal yang diberikan untuk *posttest* dan *pretest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama perbedaannya hanya tata letak nomor dan alternatif jawaban. Soal *pretest* dan *posttest* berupa yaitu tes objektif dengan jenis pilihan ganda yang diberikan 4 alternatif jawaban (a, b, c, dan d sebanyak 20 soal).

Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dalam pemberian pretest menggunakan *Quizizz Paper Mode* dalam pelaksanaannya. *Quizizz Paper Mode* merupakan salah satu cara permainan yang dilakukan secara offline dengan peserta didik yang menggunakan kertas sebagai media utamanya. Pelaksanaan *Quizizz Paper mode* pada kelas eksperimen menerapkan langkah-langkah sebagai berikut : 1) Langkah awal, pilihlah kuis yang akan diberikan kepada peserta didik, 2) Kemudian pilih "Mode Kertas" atau "*Paper Mode*", 3) Lalu, klik 'Mulai' atau 'Start' di HP dan pilih *Quizizz Mode Kertas* untuk menampilkan soal yang harus dijawab peserta didik, 4) Ketika menjawab pertanyaan, mintalah peserta didik untuk mengangkat kertas QR untuk dipindai menggunakan HP guru 5) Kemudian klik "serahkan" dan jawaban yang diberikan peserta didik akan terekam secara otomatis, 6) Untuk melanjutkan ke nomor berikutnya, maka klik "pertanyaan berikutnya" pada HP seterusnya hingga pertanyaan terakhir dan rekapan nilai peserta didik bisa ditampilkan di laptop atau HP.

Tahap awal pelaksanaan penggunaan *Quizizz Paper Mode* dalam pelaksanaan *pretest* pada kelas eksperimen yaitu pemilihan kuis yang diberikan kepada peserta didik. Pada tahap ini guru memilih kuis yang sudah dibuat di perpustakaan, lalu pilih kuis yang akan dimainkan. Selanjutnya pada tahap kedua yaitu pilih "Mode Kertas" atau "*Paper Mode*", pada tahap ini setelah menklik "mainkan" dan ambil kuis secara langsung.

Terdapat beberapa macam fitur yang disediakan oleh *Quizizz* untuk mempelancar dalam pemakaiannya. Dengan hal tersebut guru memilih Mode Kertas yang bisa digunakan peserta didik tanpa menggunakan handphone. fitur yang digunakan dalam Mode Kertas seperti, PDF yang digunakan untuk *Q-card* peserta didik yang bisa disesuaikan dengan urutan absen peserta didik. Selanjutnya, pengunduhan aplikasi *quizizz* di seluler yang digunakan oleh guru. guru juga bisa menambahkan nama peserta didik yang akan melakukan permainan dengan memasukkan nama sesuai absen atau memasukkan melalui *Microsoft Excel* yang sudah terdapat nama peserta didik.

Tahap selanjutnya, pilih *Quizizz Mode Kertas* dan klik 'Mulai' atau 'Start' di HP untuk menampilkan soal yang harus dijawab peserta didik. Pelaksanaan perlakuan pada kelas eksperimen dengan dibagikan lembaran *Q-card* kepada masing-masing

peserta didik sesuai dengan urutan nomor absen. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk membaca soal, bila peserta didik sudah mengetahui jawabannya peserta didik akan mengangkat lembaran *Q-card* dan guru mengarahkan handphone ke *Q-card* yang sudah diangkat peserta didik. Setelah peserta didik selesai secara keseluruhan, kemudian guru klik "serahkan" di handphone dan jawaban yang diberikan peserta didik akan terekam secara otomatis. Untuk melanjutkan ke nomor berikutnya, maka klik "pertanyaan berikutnya" pada HP seterusnya hingga pertanyaan terakhir dan rekapan nilai siswa bisa ditampilkan di laptop atau HP.

Dalam dilaksanakan *posttest* dengan *Quizizz Paper Mode* memberikan kelebihan dalam pengerjaan kuis diantaranya peserta didik tidak memerlukan *Gadget* dan jaringan internet, guru dapat menscan *Q-card* jawaban peserta didik dan mengetahui benar dan salah dalam menjawab, lembar *Q-card* dapat digunakan secara berulang-ulang, dan peserta didik lebih bersemangat karena bisa menjawab pertanyaan dengan cepat.

*Posttest* diberikan saat pertemuan terakhir di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil tes digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz Paper Mode* dalam evaluasinya dan kelas kontrol yang menggunakan model kertas.

Penerapan penggunaan *Quizizz Paper Mode* ini memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada eksperimen yang menerapkan *Quizizz Paper Mode* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan evaluasi dengan model kertas. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rini & Zuhdi, 2021) bahwa dengan menggunakan *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa Untuk mengetahui lebih lanjut diberikan perlakuan kepada kedua kelas smpel diberi *Posttest*. *Posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz Paper Mode* dan kelas kontrol yang menggunakan kertas. Hasil *posttest* pada kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 27 orang memperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 50 dengan memiliki perolehan rata-rata nilai sebesar 79,444 dan standar deviasi 13,681. Hasil *posttest* di kelas eksperimen menunjukkan bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKTP berjumlah 20 peserta didik dan peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKTP berjumlah 7 peserta didik. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 24 orang memperoleh nilai tertinggi 90, nilai terendah 50, dan perolehan nilai rata-rata adalah 71,875 dengan standar deviasi 11,403. Hasil *posttest* di kelas kontrol menunjukkan bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKTP berjumlah 12 peserta didik dan peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKTP berjumlah 12 peserta didik. Maka kesimpulannya yaitu dari rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Standar deviasi *posttest* pada kelas eksperimen lebih kecil dibandingkan standar deviasi kelas kontrol, hal ini berarti hasil belajar peserta didik kelas eksperimen tidak terlalu bervariasi, tidak jauh dari nilai rata-rata dan memiliki kecenderungan setiap nilai hampir sama satu sama lain dibandingkan kelas kontrol. Maka dari itu hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol karena keragaman datanya kecil.

Hasil penelitian berdasarkan hasil belajar materi pembelajaran Pendidikan Pancasila bab 4 "Negaraku Indonesia" topik C "Merajut Persatuan antar Lembaga

Bangsa Indonesia” dan topik D “Sejarah Terbentuknya NKRI” . Peserta didik dikelas eksperimen di SDN 13 Padang Panjang Timur dengan jumlah peserta didik 27 orang diperoleh nilai rata-rata yaitu 79,444. Sedangkan peserta didik dikelas kontrol di SDN 11 Padang Panjang Timur dengan jumlah peserta didik 24 orang diperoleh nilai rata-rata yaitu 71,875. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila dikelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar pendidikan pancasiladikelas kontrol.

Hasil pengolahan data *posttests* dengan menggunakan uji t atau uji *independent simple t-test* diperoleh thitung yaitu 2,1307, sedangkan ttabel yaitu 2,0096, artinya thitung > ttabel. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.  $H_1$  diterima dapat diartikan bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz Paper Mode* lebih tinggi dari pada hasil belajar pada kelas kontrol dengan kata lain terdapat Pengaruh Penggunaan *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dikelas V Sekolah Dasar Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rini dan Ulhaq Zuhdi (2023), Sarmila (2023), dan Putri Sukrotin Ni'mah, dkk (2023) tentang pengaruh penggunaan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian-penelitian tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar peserta didik lebih tinggi dan meningkat. Kemudian juga menyatakan bahwa *Quizizz Paper Mode* memiliki pengaruh yang baik terhadap hasilbelajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dapat terjawab, yaitu terdapat Pengaruh Penggunaan *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dikelas V Sekolah Dasar.

## Conclusions

Berdasarkan hasil analisis data peneliti yang telah dilakukan peneliti mengenai pengaruh penggunaan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan *Quizizz Paper Mode* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar peserta didik menggunakan kertas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 4 “Negaraku Indonesia” dengan topik C “Merajut Persatuan antar Elemen Bangsa Indonesia” dan topik D “ Sejarah dibentuknya NKRI” di kelas V SDN 13 Padang Panjang Timur.

Hal tersebut dapat dilihat pada perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh di kelas V SDN 13 Padang Panjang Timur sebagai kelas eksperimen adalah 79,444 sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh dari kelas V SDN 11 Padang Panjang Timur sebagai kelas kontrol adalah 71,875. Hasil pengolahan data uji hipotesis menggunakan uji t atau uji *independent simple t-test* diperoleh thitung yaitu 2,1307 sedangkan ttabel yaitu 2,0096, artinya thitung > ttabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar.

### Acknowledgments

Dalam pengerjaan penelitian ini peneliti mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Atri Waldi S.Pd, M.Pd yang telah menyajikan arahan dan ilmunya pada peneliti. Seterusnya peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SDN 11 Padang Panjang Timur, SDN 13 Padang Panjang Timur dan SDN 15 Padang Panjang Timur yang telah memberikan peneliti kesempatan untuk melakukan penelitian. terima kasih kepada keluarga yang selalu menyemangati peneliti. Dan terima kasih juga kepada Sulis Anggraini teman yang selalu membantu peneliti dalam mengolah data dan menyemangati peneliti.

### References

- Adilla Lubis, Diana & Ulfatun Najicha, Fatma. 2022. Pentingnya Pancasila Menjadi Mata Pelajaran Wajib dalam Kurikulum Pendidikan Nasional Guna Menjaga Keutuhan Bangsa. *Jurnal Penulisan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(5), 1-5. Retrived From <https://doi.org/10.56393/decive.v2i5.614>
- Al Haddar, Gamar & Adam Juliano, Maulana. 2021. Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Peserta didik Tingkat Sekolah Dasar. *Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Fitria, Y. (2017). Efektivitas Capaian Kompetensi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i2.8605>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hartini, M, R. Y., & Kusumowati, E. (2023). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Di Man Kotabaru. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 160–169.
- Ibda, H. (2018). Strengthening New Literacy in Teachers. *Journal of Research and Thought of Islamic Education*, 1(1), 1–21.
- Isnawan, M. G., Nahdlatul, U., & Mataram, W. (2020). *KUASI-EKSPERIMEN* (Issue January).
- Jakni, S. P. (2016). *Metodologi penelitian eksperimen bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulum dalam pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85–88.
- Metode, P., Throwing, S., Hasil, M., Siswa, B., Materi, P., Saling, I., Mata, M., Agama, P., Dan, I., Pekerti, B., Of, A., Snowball, T. H. E., Method, T., Improving, I. N., Learning, S., In, O., Materials, B., Mutual, O. F., In, R., ... Subjects, E. (2022). *Al-Mihnah : Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan Al-Mihnah : Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*. 1(1), 141–154.

- Ningrum, A. S. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ningrum, A. S. (2022) 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar ( Metode Belajar )', in PROSIDING PENDIDIKAN DASAR, pp. 166–177. doi: 10.34007/ppd.v1i1.186. Kurikulum Merdeka Belajar ( Metode Belajar. Prosiding Pendidikan Dasar, 1, 166–177. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.186>
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.323>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- 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.
- Rizkianida, R., & Artharina, F. P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila Melalui Metode Index Card Match Siswa Kelas IV SDN 3 Ngetuk.
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41.
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In Penerbit Alfabeta.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- V. Wiratna Sujarweni. (2014). Metodologi Penelitian. PT. Rineka Cipta, Cet.XII)an Praktek, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, Cet.XII), 107.
- Zaduqisti, E. (2016). Efektivitas Teknik Konseling Dengan Menulis Jurnal Belajar Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar (Perspektif Konseling Lintas Budaya). *KONSELING RELIGI Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.21043/kr.v7i1.1675>
- Zamidar, Nur. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Skripsi. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. <https://repository.ar-raniry.ac.id/25712/1/Nur%20Zamidar%2C%20160212036%2C%20FTK%2C%20PT> I.pdf