



---

## **Efektivitas Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

**Maila Fazza<sup>1</sup>, Aan Widiyono<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Nadhlatul Ulama Jepara

E-mail: [\\*21133000921@unisnu.ac.id](mailto:*21133000921@unisnu.ac.id)<sup>1</sup>, [aan.widiyono@unisnu.ac.id](mailto:aan.widiyono@unisnu.ac.id)<sup>2</sup>

---

### **Abstrak**

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk menilai apakah media *quizizz paper mode* efektif meningkatkan hasil belajar IPAS materi wujud zat serta perubahannya pada siswa kelas IV SD. Metode penelitian ini adalah kuantitatif jenis *one group pre-test post-test*. Penelitian ini berlokasi di SDN 1 Mindahan dengan populasinya adalah semua siswa kelas IV dengan jumlah total 35 orang. Pengumpulan data dilakukan dari hasil pre test dan post test yang di analisis dengan bantuan aplikasi jamovi. Analisis data yang dipakai meliputi pengujian validitas serta reliabilitas instrumen, validasi prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas serta pengujian hipotesis berupa uji t. Data uji t memperlihatkan jika besaran nilai p adalah  $0.001 < 0,05$  maka dari itu,  $H_0$  tertolak sedangkan  $H_a$  terpakai. Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan jika adanya *quizizz paper mode* dalam pembelajaran efektif dalam peningkatan hasil belajar IPAS materi wujud zat dan perubahannya pada siswa kelas IV SD N 1 Mindahan.

**Kata Kunci:** *Quizizz paper mode, IPAS, Hasil belajar*

---

### **Abstract**

The goal of this study is to analyze whether the *quizizz paper mode* media effectively produces the learning outcomes of science and science material in the form of substances and their changes in grade IV primary school students may be improved. This method is a quantitative type of one group pretest and post test. This research is located at SDN 1 Mindahan with a population of all grade IV students with a total of 35 people. Data collection is generated by pre-test and post-test scores which are then processed with the jamovi application. The data analysis used includes testing the validity and reliability of the instrument, validation of prerequisites in the form of normality and homogeneity tests and hypothesis testing in the form of t-tests. The t-test data shows that if the value of p is  $0.001 < 0.05$ , therefore,  $H_0$  is rejected while  $H_a$  is used. Based on the results of this study, it is concluded that the existence of *quizizz paper mode* in learning is effective in improving the learning outcomes of science and sciences material in the form of substances and their changes in the form of substances in grade IV students of SD N 1 Mindahan

**Keywords:** *Quizizz paper mode, Sciences, Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dan diselenggarakan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang mendorong siswa supaya dapat secara aktif mengembangkan potensinya di berbagai bidang seperti, spiritual keagamaan, peningkatan diri, kepribadian, kependan, dan keterampilan yang diperlukan. Selain memberikan keterampilan tertentu dan menerima pengetahuan, pendidikan juga melibatkan sesuatu yang tidak tampak tetapi lebih mendalam meliputi, kebijaksanaan, penilaian, dan transmisi pengetahuan (Pristiwanti et al., 2022).

Pendidikan di tengah kemajuan teknologi dituntut untuk menyesuaikan perubahan teknologi agar mutu Pendidikan dapat meningkat. Teknologi pendidikan dalam pembelajaran bertujuan untuk menjadikan proses belajar lebih efektif, efisien, luas, cepat, mendalam, signifikan (Widiyono & Millati, 2021). Upaya yang dapat dilakukan yakni dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Rukmana et al., (2023) Lingkungan belajar yang aktif dan menarik dapat dilakukan dengan bantuan teknologi sehingga bisa meningkatkan pengetahuan dan penyimpanan informasi. Teknologi dapat dimanfaatkan pendidik sebagai media atau alat penyampaian ilmu kepada peserta didik melalui aplikasi edukasi yang dapat diakses dengan mudah dimasa sekarang. Melalui penggunaan media teknologi, pendidik dapat mempertahankan keterlibatan siswa ketika pembelajaran dikelas dengan memberikan penjelasan yang jelas dan menarik mengenai materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh sebab itu, hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh hal ini, seperti halnya dengan pendapat Nurillahwaty (2022) bahwa penggunaan sumber belajar berbasis teknologi dapat mempengaruhi perolehan belajar siswa.

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan tujuan tertentu atau tingkat pencapaian tujuan pembelajaran umum yang dicapai dalam suatu satuan program Pendidikan (Harefa, 2023).

Yandi et al., (2023) menyebutkan bahwa perubahan perilaku peserta didik akibat kegiatan belajar disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar ini merupakan sebuah indikator dari kegiatan belajar. Sedangkan menurut Albar & Pramesti (2021) Hasil pembelajaran adalah keterampilan yang dihasilkan siswa setelah menyelesaikan pembelajaran. Setelah seorang peserta didik telah belajar maka akan mendapatkan hasil belajarnya, Hasil belajar yang sudah didapat biasanya akan menjadi acuan untuk evaluasi. Hasil belajar peserta didik disekolah perlu mencapai kriteria ketuntasan tertentu, termasuk pada mata Pelajaran IPAS.

IPAS merupakan gabungan dari pembelajaran IPA (Sains) dan IPS (Sosial) . Pengintegrasian dua mata pelajaran ini didasarkan atas kebijakan baru pada implementasi Kurikulum Merdeka dan hanya ada di Tingkat Sekolah Dasar. (Paradila et al., 2023). Menurut Jannah & Suciptaningsih (2023), Integrasi kurikulum merdeka sangat membutuhkan strategi pendidikan yang mendukung kegiatan merdeka belajar peserta didik. Pendapat ini sejalan dengan Endang Puji Astuti (2022) yang menyebutkan bahwa Proses pembelajaran IPAS perlu dibantu dengan bahan ajar, metode, model, dan media untuk memfasilitasi agar siswa memahami materi yang diajarkan. Peserta didik terkadang kesulitan untuk memahai materi pelajaran yang diajarkan, salah satunya yaitu materi wujud zat dan perubahannya pada pembelajaran IPAS. Materi ini membahas seputar zat, wujud zat, dan perubahan yang terjadi secara fisika maupun kimia. Pengembangan pengetahuan peserta didik yang dikaitkan dengan beragam fenomena kehidupan juga menjadi fokus dalam materi ini (Prasetya et al., 2024).

Peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV SDN 1 Mindahan, hasil wawancara menunjukkan adanya permasalahan dengan hasil yang dicapai beberapa siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) materi wujud zat dan perubahannya pada pembelajaran IPAS. KKM pada materi ini yaitu 70. Sebanyak 14 siswa dari 35 siswa belum

tuntas pada materi ini. Hal ini disebabkan oleh kurangnya partisipasi aktif siswa saat pembelajaran berlangsung. Guru cenderung memakai metode ceramah dan diskusi serta penggunaan media pembelajaran belum maksimal dalam melibatkan partisipasi aktif siswa yang mengakibatkan beberapa siswa jenuh ketika pembelajaran. Dengan demikian, ini menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap hasil belajar yang rendah bagi siswa.

Hasil belajar Menurut Rimah Dani et al., (2023) bisa diperoleh melalui pemilihan media yang efektif digunakan ketika pembelajaran. Pemanfaatan media yang sesuai dalam pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat diantaranya yaitu memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, membuat siswa tertarik dan tidak jenuh di kelas, meningkatkan antusiasme peserta didik ketika pembelajaran berlangsung, serta menjadikan hasil belajar peserta didik bisa diperoleh secara maksimal. Maka dari itu hasil belajar siswa perlu didukung oleh pembelajaran yang baik agar ketuntasan hasil belajar dapat terpenuhi.

Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang memuat beberapa prinsip, seperti melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, menumbuhkan lingkungan kreatif di kelas, memberikan pengalaman belajar yang beragam dengan penggunaan materi, model, dan strategi yang dirancang untuk mendukung pembelajaran menarik, efektif, efisien, kontekstual dan menyenangkan. Hasil yang baik dapat dicapai ketika siswa memperoleh pembelajaran yang baik. Media pengajaran inovatif yang menarik perhatian siswa bisa digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang baik (Marlita et al., 2023). Menurut Meysandi et al., (2024) media pembelajaran dibutuhkan oleh guru agar peserta didik semakin fokus dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran membuat peneliti ingin berupaya untuk menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Partisipasi

aktif siswa bisa ditingkatkan dengan cara mengimplementasikan media berbasis teknologi ke dalam pembelajaran. Terdapat banyak pilihan media berbasis teknologi yang bisa dipakai agar siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media berbasis teknologi yang dipakai untuk penelitian ini adalah *Quizizz Paper Mode*.

*Quizizz* merupakan permainan interaktif berbasis kuis atau latihan, *Quizizz* dimainkan di komputer atau *smartphone* dengan koneksi internet yang bisa diakses dengan mudah. Penggunaan media ini menimbulkan keinginan untuk berkompetisi dalam mengerjakan kuis sehingga akan menimbulkan minat siswa untuk belajar dan akhirnya hasil belajar siswa lebih maksimal. *Quizizz* melakukan inovasi baru yakni *Quizizz* mode kertas yang bisa diakses secara offline yang akan memudahkan penggunaannya karena siswa tidak diizinkan memakai ponsel di sekolah. *Quizizz* mode kertas yaitu kuis interaktif *offline* yang dikerjakan menggunakan kertas yang terdapat kode QR (*Q-Cards*). Fitur mode kertas *Quizizz* yang menggunakan kode *QR* memungkinkan untuk digunakan dalam pembelajaran *offline*, dengan tujuan membantu guru dan siswa dalam bertujuan untuk membantu guru dan siswa mewujudkan pengalaman belajar tatap muka dengan penggunaan kuis interaktif (Abadi et al., 2023).

Studi terdahulu dilakukan oleh Angelina et al., (2023) menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa dalam materi penerapan pancasila serta simbolnya dalam kehidupan sehari-hari bisa ditingkatkan dengan pemanfaatan media *Quizizz paper-mode* yang menjadikan siswa berpartisipasi aktif pada kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, penelitian serupa oleh Annisa & Erwin (2021) menunjukkan pengaruh pemanfaatan aplikasi *quizizz* memberikan pengalaman aktif dalam pembelajaran karena aplikasi tersebut menawarkan teks dan gambar yang menarik disertai pemberian kuis tes berbasis game yang menarik.

Berdasarkan penelitian relevan yang sudah ada, maka model yang tepat digunakan berdasarkan uraian masalah yang ada adalah

dengan penggunaan media berbasis game yakni dengan *Quizizz paper mode*. Oleh karena itu, peneliti ingin melaksanakan penelitian yang bertujuan meningkatkan perolehan belajar siswa berjudul “Efektivitas Penggunaan *Quizizz Paper Mode* terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *one group pre-test post-test design* yang mana sebuah kelompok diukur dan diamati baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Pelaksanaan penelitian berlokasi di SD N 1 Mindahan, semua siswa kelas IV dijadikan populasi yang berjumlah 35 siswa dengan pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh yang mana setiap populasi dijadikan sampel (Andi Asari, Zulkarnaini, Hartatik et al., 2023). Instrumen soal tes digunakan guna mendapatkan data dengan 20 soal objektif materi wujud zat perubahannya yang membahas tentang karakteristik materi, mempelajari wujud zat/materi, serta bagaimana terjadinya perubahan wujud zat dengan kisi kisi soal tes yang harus diperiksa menggunakan uji validitas teknik *Product Moment* dan uji reliabilitas teknik *Cronbach's Alpha* berbantuan aplikasi Jamovi. Hasil uji tersebut akan dilanjutkan dengan tes prasyarat, meliputi normalitas dan homogenitas serta hipotesis yang diuji menggunakan uji t sampel berpasangan berbantuan aplikasi Jamovi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis melakukan penelitian ini di kelas IV SDN 1 Mindahan dengan desain pre-test post-test satu kelompok dengan tujuan untuk menganalisis keefektifan penerapan *Quizizz Paper Mode* yang berkaitan dengan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan sifatnya. Pengumpulan data dihasilkan melalui tes yang dilaksanakan

dua kali yakni pretest saat awal pembelajaran untuk menilai kemampuan awal siswa dan soal post test ketika pembelajaran telah dilaksanakan. pemberian perlakuan dilaksanakan dengan membagikan soal pilihan ganda, hal ini dilaksanakan untuk melihat bagaimana efektivitas *paper mode* pada hasil pembelajaran IPAS tentang wujud zat dan perubahannya.

## Uji Validitas

Instrumen soal pilihan ganda diuji menggunakan tes validitas untuk memastikan tingkat validitas instrumen dan untuk mengidentifikasi pertanyaan yang baik digunakan untuk menuntukan perolehan belajar siswa. Siswa diberikan soal ujian. Uji validitas digunakan untuk menguji instrumen Soal pilihan ganda untuk menentukan tingkat validitas instrumen dan untuk mengidentifikasi pertanyaan yang baik untuk dipakai sebagai alat ukur hasil belajar siswa. Pengujian soal dilakukan kepada siswa kelas V SDN 1 Mindahan dengan responden sebanyak 24 siswa dengan mengujikan tes pilihan ganda sebanyak 25 soal. Tiap nomor soal dibuktikan valid ketika nilai  $r_{hitung}$  melebihi nilai  $r_{tabel}$  dengan responden 24 siswa dengan nilai  $\alpha = 5\%$  adalah 0,404. Setelah melakukan uji validitas dengan Teknik *product moment* terdapat 20 pernyataan yang dianggap valid karena besaran  $r_{hitung}$  melebihi nilai  $r_{tabel}$  dan lima pernyataan dianggap tidak sah karena besaran  $r_{hitung}$  belum mencukupi nilai  $r_{tabel}$ . Dua puluh item pertanyaan dianggap valid diantaranya nomor 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, dan 25, sementara itu soal yang dinyatakan tidakvalid adalah nomor 2, 7, 12, 13, dan 23. Sehingga soal pretest dan post test menggunakan item butir soal yang valid yaitu 20 soal.

## Uji Reliabilitas

**Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal**

	Cronbach's $\alpha$
Scale	0,896

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas yang telah dilaksanakan menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* yaitu 0.896. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen soal memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Secara umum, jika nilai *Alpha Cronbach* instrumen melebihi 0.60 instrumen tersebut dianggap reliabel, Berdasarkan nilai yang diperoleh sebesar 0,896 berarti instrumen soal pre test dan post test dikategorikan reliabel.

Setelah instrumen dibuktikan valid dan reliabel, langkah yang dilakukan yakni melaksanakan penelitian, penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data pretest soal pilihan ganda tertulis dan post test menggunakan *QR Code* pada *Quizizz paper mode*. Setelah mendapatkan hasil pre-test dan post-test, Langkah selanjutnya adalah pengujian statistik meliputi analisis prasyarat terdiri dari uji normalitas, homogenitas dan pengujian hipotesis dengan uji-t sampel berpasangan berbantuan aplikasi jamovi.

#### Uji Normalitas

Langkah pertama analisis prasyarat untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan didistribusikan secara normal atau tidak, data tersebut harus diuji normalitasnya sebagai syarat untuk melaksanakan pengujian hipotesis dengan *paired sample t-test*, temuan uji normalitas dengan *Shapiro wilk* nilai pre-test dan post-test hasil belajar IPAS terdapat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Pre-test dan Post-test**

	Pretest	Post test
N	35	35
Mean	49.1	80.6
Median	50	85
Standart Deviation	17.7	9.91
Minimum	25	60
Maximum	90	100
Shapiro Wilk-W	0.950	0.955
Shapiro Wilk-P	0.117	0.165

Berdasarkan tabel diatas, yakni nilai signifikansi (p-value) sebesar 0.117 pada pretest dan 0.165 pada post test yang memperlihatkan jika data pre-test dan post-test menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05 menunjukkan

bahwa pendistribusian kedua data tersebut normal.

#### Uji Homogenitas

Analisis prasyarat selanjutnya yakni menguji homogenitas data sebelum menguji hipotesis untuk memastikan bahwa varians data bersifat homogen, Untuk mengetahui sebaran data apakah bersifat homogen ataupun sebaliknya maka dilakukan uni homognitas yang dilakukan dengan teknik *Levene's Test*.

**Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Pre-test dan Post-test**

	F	df1	df2	P
Pretest	0.5364	1	33	0.469
Post test	0.0505	1	33	0,824

Uji homogenitas yang dilaksanakan dengan *Levene's test* mendapatkan nilai p menunjukkan 0.469 pada data pre-test serta 0.824 pada data post-test. Karena dua data tersebut memiliki signifikansi lebih besar daripada 0,05 yang menunjukkan temuan pre-test dan post-test bersifat homogen.

#### Uji Hipotesis

Setelah analisis prasyarat sudah dilakukan, Langkah selanjutnya yaitu menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan setelah digunakannya *quizizz paper mode* dalam pembelajaran dari data hasil pre-test dan post-test melalui pengujian hipotesis setelah tindakan diberikan. Untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini maka dilakukan sampel berpasangan atau *Paired sample t-test*. Hipotesis dalam penelitian ini adalah

- $H_0$  : Tidak ada perbandingan signifikan antara hasil belajar IPAS siswa sebelum dan setelah memakai *quizizz paper-mode*.
- $H_a$  : Ada perbandingan signifikan antara hasil belajar IPAS siswa sebelum dan setelah menggunakan *quizizz paper-mode*.

**Tabel 3 Paired Sample Statistic**

	N	Mean	Median	SD	SE
Pretest	35	49.1	50	17.68	2.99
Post test	35	80.6	85	9.91	1.67

Tabel diatas memperlihatkan bahwa skor rata rata post test setelah penggunaan *Quizizz Paper Mode* lebih tinggi daripada pre test yang menggunakan tes tertulis. Skor rata – rata pretest adalah 49,1, sedangkan rata – rata post test adalah 80,6 dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 88,7%. Hal ini memperlihatkan adanya implementasi *quizizz paper mode* telah meningkatkan hasil belajar siswa.

**Tabel 4 Hasil Uji Paired Sample T -Test**

Pretest – Posttest Student's	
Statistic	-10.6
Df	34.0
P	<0,001
Mean Difference	-31.4
SE Difference	25
Effect Size	Cohen's d -1.80

Uji t yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa signifikansi nilai p yaitu  $< 0.001$  yang mana nilai  $p < 0.05$ , maka terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara temuan seblum dan setelah perlakuan diberikan. setelah penggunaan *Quizizz paper mode* pada materi Wujud zat & perubahannya di kelas IV. Selain itu, nilai Mean Difference sebesar -31.4 memperlihatkan bahwa rerta hasil post-test meningkat dibandingkan dengan pre-test. Nilai Cohen's d sebesar -1.80 menunjukkan efek yang sangat besar, yang berarti bahwa *Quizizz mode* kertas berdampak besar terhadap peningkatan hasil siswa dalam belajar. Dengan demikian, hipotesis nol  $H_0$  tertolak sedangkan  $H_a$  terpakai. Memperllihatkan penggunaan *quizizz paper-mode* efektif untuk menningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah melakukan penelitian dan melihat data yan disajikan, bisa dilihat bahwa rerata skor post test sangat meningkat dari nilai pretest. Siswa diberikan soal pre test sebelum pembelajaran berlangsung secara

tertulis dan mendapat skor rata rata pre test 49,1. Setelah itu guru memberikan perlakuan dengan penggunaan media *Quizizz paper mode* sehingga terdapat peningkatan dimana nilai rata rata post test menjadi 80,4, dengan demikian bisa disimpulkan jika penggunaan aplikasi *Quizizz paper mode* menghasilkan perbedaan signifikan pada hasil belajar IPAS peserta didik. Adanya implementasi *Quizizz paper mode* dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga menjadi antusias saat mengerjakan soal. Sependapat dengan (Putri, 2022) menyebutkan jika peningkatan hasil belajar peserta didik akan terjadi apabila terdapat keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan indikator atau tingkat pencapaian yang diraih oleh peserta didik setelah melalui pengalaman belajar dievaluasi melalui tes yang mencerminkan adanya perubahan perilaku yang bisa dilihat dan dibuktikan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, perubahan ini merupakan hasil dari kemajuan dan peningkatan dari sebelumnya yang awalnya belum mengerti menjadi mengerti (Wahyudin & Permatasari, 2020) Untuk mengetahui seberapa baik siswa menguasai materi pelajaran maka diperlukan pengukuran atau evaluasi dengan menggunakan pemberian *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Sesuai pendapat L Idrus, (2019) Evaluasi pembelajaran adalah prosedur dalam menentukan nilai belajar dan mengetahui pemahaman siswa terhadap materi tertentu.

Berdasarkan pemaparan yang sudah diberikan, bisa disimpulkan bahwasannya hasil belajar siswa secara efektif bisa ditingkatkan dengan penggunaan *Quizizz paper mode*. Silvia et al. (2024) menjelaskan bahwa antusiasme siswa bisa ditingkatkan dengan adanya penggunaan *Quizizz* pada aktivitas pembelajaran. Media *Quizizz* bersifat interaktif dan menarik dapat membuat siswa memberikan perhatian lebih dan terlibat dalam kegiatan belajar sehingga hasil belajar siswa akan menngkat.

Sesuai dengan studi terdahulu yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Paper Mode Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDIT Khairur Rahman” telah dilakukan oleh (Nurhaidah Anggraeni Putri et al., 2024) hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *Quizizz paper mode* terhadap hasil belajar. Hal ini juga ditunjukkan pada penelitian ini dengan fakta bahwa pengaplikasian *Quizizz Paper-mode* kedalam pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV materi wujud zat dan perubahannya di SDN 1 Mindahan.

### SIMPULAN

Merujuk pada data yang telah dikumpulkan dan analisis yang dilakukan tentang efektifitas *Quizizz paper mode* terhadap hasil belajar IPAS materi wujud zat dan perubahannya pada siswa kelas IV SDN 1 Mindahan, menunjukkan jika penggunaan *Quizizz paper mode* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, dengan didukung perolehan uji t yang menunjukkan besaran p-value 0.001 kurang dari taraf signifikansi yaitu 0.05 dan ukuran efek -1,85 menunjukkan adanya dampak penggunaan *Quizizz paper mode* yang secara efektif membuat hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Selain itu, rata – rata skor pre-test yang mulanya 49,1 meningkat menjadi 80,4 pada saat post-test setelah adanya penggunaan *Quizizz paper mode*, sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa *Quizizz paper mode* efektif dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV SDN 1 Mindahan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, I., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (2023). Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10). <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10231628>
- Albar, A. S., & Pramesti, S. L. D. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Siswa dan Pola Asuh Anak dalam Keluarga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI di SMA Islam YMI Wonopringgo Kabupaten Pekalongan. *Circle: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 82–93. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Andi Asari, Zulkarnaini, Hartatik, Ahmad Choirul Anam, S., Litamahuputty, J. V., Fathan Mubina Dewadi, D. R. P., Maswar, W. A. S., & Nanti Sari Murni, T. S. (2023). *Pengantar Statistika*. Mafy Media Literasi Indonesia.
- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731–3742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Endang Puji Astuti. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 671–680. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.177>
- Harefa, D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking CHIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 83–99.
- Jannah, I. K. J., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis CTL pada Kurikulum Merdeka Muatan IPAS. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*,

- 6(8), 6164–6172.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2584>
- L, I. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 9(2), 344.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646–1660.  
<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Meysandi, S. I., Zumrotun, E., & Widiyono, A. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD. *Kappa Journal*, 8(2), 225–229.  
<https://doi.org/doi.org/10.29408/kpj.v8i2.24483>
- Nurhaidah Anggraeni Putri, Sapri Sapri, & Lailatun Nur Kamalia Siregar. (2024). Pengaruh Penggunaan Paper Mode Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDIT Khairur Rahman. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(1), 232–243.  
<https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i1.1389>
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 1, 81–85.
- Paradila, S. Y., Nurwidodo, N., & Lestari, E. S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Melalui Penerapan Model Pembelajaran PBL Pada Siswa Kelas 4 di SDN Junrejo 01. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 471–481.
- Prasetya, C., Maisarah, Tanjung, R. A., & Faradilla, M. (2024). *Pengembangan lkpD interaktif berbantuan*. 12(1), 46–59.  
<https://doi.org/10.22373/lj.v12i1.23070>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.  
<https://doi.org/10.28918/circle.v1i1.3620>
- Putri, K. A. (2022). Keefektifan Model Think Pair Share terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 7(2), 103–111.  
<https://doi.org/10.24905/psej.v7i2.118>
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372.  
<https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Rukmana, A. Y., Supriandi, S., & Wirawan, R. (2023). Penggunaan teknologi dalam pendidikan: Analisis literatur mengenai efektivitas dan implementasi. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 460–472.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.541>
- Silvia, P., Majidiah, K. A., & Nabila, W. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kota Palangka Raya*.  
<https://doi.org/10.61132/venus.v2i6.645>
- Wahyudin, H., & Permatasari, N. R. R. (2020). Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Materi Bioteknologi pada Kelas IX SMP. *Pancasakti Science Education Journal*, 5(9), 4–11.  
<https://doi.org/10.24905/psej.v9i2.191>
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). *Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4 . 0*. 2(1), 1–9.  
<https://doi.org/doi.org/10.51454/jet.v2i1.63>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.  
<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>