

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ PAPER MODE* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA  
PELAJARAN PKN DI SDN 1 KOBO KECIL KOTAMOBAGU**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

**NURHIKMA MOKODOMPIT**

NIM: 20221025



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
MANADO  
1446 H/2025 M**

## SURAT PERNYATAAN

Nama : Nurhikma Mokodompit  
Nim : 20221025  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Institut : IAIN Manado  
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran PKn di SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Manado, 28 April 2025

Nurhikma Mokodompit  
NIM 20221025

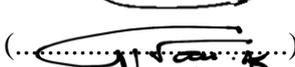
## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, “Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran PKn di SDN 1 Kobo-Kecil Kotamobagu”, yang di susun oleh **Nurhikma Mokodompit**, NIM: 20221025, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari senin, tanggal 28 April 2025 M, bertepatan pada 1446 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dengan *beberapa perbaikan*.

Manado, 28 April 2025 M

1446 H

## DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Ardianto, M.Pd	
Sekretaris	: Wadan Y. Anuli, M.Pd	
Penguji I	: Dr. Arhanuddin, M.Pd.I	
Penguji II	: Irvan Kurniawan, M.Pd	
Pembimbing I	: Dr. Ardianto, M.Pd	
Pembimbing II	: Wadan Y. Anuli, M.Pd	

Diketahui Oleh:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Manado



Dr. Arhanuddin, M.Pd.I

NIP. 198301162011011003

## ABSTRAK

**Nama Penyusun** : Nurhikma Mokodompit  
**NIM** : 20221025  
**Prodi** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Judul** : Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode*  
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata  
Pelajaran PKn Di SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu

---

Skripsi ini membahas tentang hasil belajar siswa di SDN 1 Kobo Kecil yang bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz paper mode* hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn di SDN 1 Kobo kecil Kotamobagu dapat meningkat. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian ini juga melakukan teknik analisis data statistik deskriptif. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 17 siswa di kelas V SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu. Hasil data observasi siswa pada siklus I diperoleh persentase yaitu 72,5% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II yakni 22,5% dimana data yang diperoleh sebesar 95%. Hal ini dapat dilihat bahwa terjadinya peningkatan pada setiap siklus dikarenakan peserta didik sudah mulai maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn kelas V di SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu. Besarnya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I yakni 53% dan meningkat menjadi 88% pada siklus II.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Quizizz Paper Mode*, Hasil Belajar

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn di SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu” dengan baik. Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada Rasulullah SAW yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan menuju jalan terang menerang. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat terakhir guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Manado.

Ucapan terima kasih yang teristimewa kepada orang tua saya Bapak Donald Mokodompit dan Ibu Rahmi Makalalag yang senantiasa memberi semangat, harapan, perhatian, kasih sayang dan doa yang tulus tanpa pamrih. Terima kasih juga untuk kedua saudariku Puput Mokodompit, A.Md. Keb. dan Andini Audia Mokodompit, S.Kep yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan hingga akhir studi. Dan seluruh keluarga besar atas pegorbanan, dukungan, kasih sayang dan doa yang telah diberikan guna keberhasilan dalam menuntut ilmu. Semoga apa yang telah mereka berikan akan menjadi cahaya dan amal ibadah di dunia dan akhirat.

Selain itu dalam penyelesaian Pendidikan S-1 ini, tentu penulis mendapat berbagai fasilitas Pendidikan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala keikhlasan dan kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Prof Dr. Ahmad Rajafi, M.HI selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado,
2. Dr. Edi Gunawan, M.H.I. selaku Wakil Rektor I; Dr. Salma, M.H.I. selaku Wakil Rektor II; dan Dr. Mastang A. Baba, M.Ag. selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
3. Dr. Arhanuddin, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Manado sekaligus Penguji 1 yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran dan motivasi bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Adri Luntedo, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga; Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan II

Bidang Keuangan, Administrasi Umum, Kepegawaian dan Perlengkapan; dan Dr. Ishak Wanto Talibo, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

5. Dr. Ardianto, M.Pd selaku pembimbing 1 yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sampai skripsi ini diselesaikan.
6. Wadan Y Anuli, M.Pd selaku pembimbing 2 yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sampai skripsi ini diselesaikan.
7. Irvan Kurniawan, M.Pd selaku Penguji 2 yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran dan motivasi bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Ilham Syah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
9. Aris Armeth Daud Al Kahar, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
10. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Manado yang selama ini sudah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis.
11. Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado beserta seluruh stafnya yang sudah membantu penulis dalam pencarian referensi buku.
12. Kepala sekolah dan seluruh tenaga pendidik di SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu yang telah membantu memberikan dan mendapatkan data dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi.
13. Kemudian, kepada almarhumah Oma/Nenek Djamarutu Tampoy yang selalu memberikan nasihat dan motivasi kepada penulis selama beliau hidup untuk selalu menyelesaikan pendidikan hingga sarjana, seperti yang diinginkan.
14. Terima kasih kepada semua keluarga yang tidak bisa saya sebut satu persatu namanya, yang selalu memberikan doa dan dukungan, semangat untuk menyelesaikan studi ini.
15. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) angkatan 2021 khususnya

- kelas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) B yang selalu belajar bersama yang tidak sedikit bantuannya dan dorongan dalam aktivitas studi saya.
16. Sahabat-sahabat Seperjuangan, Fikri Mamonto, Erika Mamonto, Sifa Abukasim, Puja Boli, yang selalu memberikan semangat dan perhatian kepada penulis.
  17. Teman-teman PPKT Posko IXI Kotabunan yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
  18. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Terima kasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Berbahagialah selalu dengan dirimu sendiri, rayakan kehadiranmu sebagai berkah di mana pun kamu menjejakkan kaki. Jangan sia-siakan usaha dan doa yang selalu kamu impikan. Allah sudah merencanakan dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidupmu. Semoga langkah kebaikan selalu menyertaimu, dan semoga Allah selalu meridhai setiap langkahmu serta menjagamu dalam lindungan-Nya. Aamiin.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, segala kritik dan saran yang diharapkan demi perbaikan dan kemajuan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah.

Manado, 28 April 2025

Nurhikma mokodompit  
NIM 20221025

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SURAT PERNYATAAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGUJI .....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Kegunaan Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN TEORITIS .....	8
A. Media Pembelajaran.....	8
B. Quizizz Paper Mode .....	10
C. Hasil Belajar .....	12
D. Pembelajaran Pkn.....	16
E. Penelitian Relevan .....	19
F. Hipotesis Tindakan .....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	22
A. Latar Dan Karakteristik Penelitian.....	22
B. Desain Tindakan.....	23
C. Subjek Penelitian.....	26
D. Sumber dan Jenis Data .....	27
E. Teknik Pengumpulan Data .....	27
F. Teknik Analisis Data .....	30
G. Indikator Keberhasilan.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	33
A. Hasil Penelitian .....	33

B. Pembahasan.....	46
BAB V PENUTUP .....	52
A. Kesimpulan .....	52
B. Implikasi Penelitian.....	52
C. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
DAFTAR LAMPIRAN .....	58
IDENTITAS PENULIS .....	103

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Lembar Observasi Guru .....	28
Tabel 3.2 Instrumen Lembar Observasi Siswa .....	29
Tabel 4.1 Hasil Belajar Pra Siklus.....	33
Tabel 4.2 Data Hasil Observasi Siswa Siklus I .....	33
Tabel 4.3 Hasil Observasi Guru Siklus I .....	37
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siklus I.....	38
Tabel 4.5 Data Hasil Observasi Siswa Siklus II .....	41
Tabel 4.6 Hasil Observasi Guru Pada Siklus II.....	42
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siklus II .....	44
Tabel 4.8 Data Hasil Ketuntasan Belajar Siswa .....	47
Tabel 4.9 Data Hasil Belajar Siswa .....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema PTK Model Kemmis dan MC. Tanggart.....	23
Gambar 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II.....	46
Gambar 4.2 Hasil Observasi Guru Siklus I dan II.....	47
Gambar 4.3 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	48
Gambar 4.4 Data Hasil Belajar Siswa .....	49

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Balasan
- Lampiran 3 Sejarah SDN 1 Kobo Kecil
- Lampiran 4 RPP
- Lampiran 5 Daftar Nama Siswa
- Lampiran 6 Lembar Observasi Guru
- Lampiran 7 Lembar Observasi Siswa
- Lampiran 8 Lembar Tes
- Lampiran 9 Hasil Tes
- Lampiran 10 Dokumentasi

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional merupakan kebutuhan pokok yang sangat penting, terutama dalam konteks pembangunan bangsa. Kualitas pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap kemajuan suatu bangsa karena pendidikan yang baik mampu menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. SDM yang berkualitas ini memainkan peran kunci dalam berbagai sektor pembangunan seperti ekonomi, teknologi, kesehatan, dan sektor lainnya. Bangsa yang maju sering kali dapat dikenali dari kemampuannya dalam menyediakan dan mengelola pendidikan yang berkualitas untuk seluruh masyarakatnya. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya mencakup transfer pengetahuan, tetapi juga pengembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi tantangan global.

Pendidikan juga berperan dalam mempengaruhi individu, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang membantu mereka beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungan. Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan anak didik dikelas.<sup>1</sup> Guru memiliki peran sentral dalam proses pendidikan dengan menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi dan menyenangkan. Dengan kondisi belajar yang baik, kegiatan pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal bagi siswa, dimana interaksi antara guru dan siswa menjadi krusial dalam mencapai tujuan pendidikan.<sup>2</sup>

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Untuk mencapai tujuan pendidikan itu juga, para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat (media pembelajaran) yang dapat disediakan

---

<sup>1</sup> Burhan Burhan and Aris Armeth daud Al kahar, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Daur Air', *Journal of Elementary Educational Research*, 2.1 (2022), h. 29–36.

<sup>2</sup> Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*.

oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat- alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.<sup>3</sup>

Menurut Undang-undang dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia tentang Pendidikan pada Bab II Pasal 3, pendidikan nasional memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuan dari pengembangan kemampuan ini adalah untuk menciptakan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.<sup>4</sup> Kemampuan ini sangat berperan dalam memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Laju pendidikan terus berkembang, dan untuk mengimbangi hal tersebut, peran guru dan siswa sangat krusial dalam menjadikan kegiatan pembelajaran efektif untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru, sebagai pengajar dan pendidik, memiliki tanggung jawab untuk menguasai kondisi kelas sehingga suasana belajar yang menyenangkan dapat diciptakan.<sup>5</sup> Kondisi belajar yang optimal memungkinkan keberhasilan pembelajaran, terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah mendapat umpan balik dari guru.

Hasil belajar menunjukkan bahwa interaksi antara guru dan siswa merupakan elemen kunci dalam mencapai perubahan hasil belajar yang signifikan.<sup>6</sup> Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan proses belajar. Guru hanya memberikan materi kepada siswa menggunakan metode ceramah yang memungkinkan siswa hanya bisa menyerap sedikit materi yang disampaikan oleh guru, metode ceramah atau pembelajaran konvensional.<sup>7</sup> Faktor internal dan eksternal juga turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal mencakup permasalahan yang dialami oleh siswa secara pribadi, sementara faktor eksternal meliputi lingkungan sekitar siswa yang dapat mempengaruhi motivasi dan minat

---

<sup>3</sup> Arhanuddin, Zubaidah, and Bolotio, "Upaya Guru dalam Menerapkan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Ra Al-Idjrah Girian Kota Bitung."

<sup>4</sup> Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

<sup>5</sup> Nursalim, *Manajemen Belajar Dan Pembelajaran*.

<sup>6</sup> Nursoviani, Sahal, and Ambara, "Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah."

<sup>7</sup> Wadan y Anuli, 'Pengembangan Materi Akidah Akhlak Berbasis Aplikasi Quiper School Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Bitung', *Journal of Islamic Education: The Teacher of Civilization*, 1.2 (2020), h. 1–29.

mereka dalam belajar. Hasil belajar bukan hanya sekadar penerimaan informasi, tetapi juga melibatkan pemahaman dan penerapan materi tersebut dalam kehidupan nyata.<sup>8</sup> Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal diperlukan media pembelajaran yang efektif. Hal ini disebabkan oleh faktor eksternal, seperti media pembelajaran yang belum terlaksana dengan maksimal, sehingga dalam proses belajar peserta didik menjadi kurang tertarik. Seorang siswa dapat dikatakan telah mencapai hasil belajar jika pada dirinya telah terjadi perubahan tertentu melalui kegiatan belajar. Proses belajar efektif akan menjadikan hasil belajar lebih berarti dan bermakna.<sup>9</sup> Hasil belajar siswa dapat diperoleh dengan banyak cara melalui proses evaluasi. Evaluasi dapat diberikan dalam bentuk tes. Tes pada umumnya akan diberikan secara konvensional dengan memberikan pertanyaan pada lembar kertas. Hal ini memberikan hasil yang kurang maksimal jika diberikan kepada anak yang sudah terbiasa dengan teknologi yang biasanya mereka disajikan tampilan yang menarik dan interaktif. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di era teknologi ini adalah menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz*.

Dalam konteks meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan media pembelajaran yang efektif sangat penting. Media pembelajaran yang tepat dapat merangsang perhatian dan hasil belajar siswa serta membantu siswa meningkatkan pemahaman dalam menyerap bahan dan materi pembelajaran.<sup>10</sup> Media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz*, dengan fitur terbarunya yaitu *Paper Mode*, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Fitur ini memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi melalui pertanyaan dan jawaban yang ditampilkan pada layar, sementara siswa menjawab menggunakan kertas barcode.<sup>11</sup> *Quizizz Paper Mode* tidak hanya memfasilitasi pembelajaran offline tanpa memerlukan penggunaan perangkat elektronik atau internet, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Fitur ini mengintegrasikan unsur

---

<sup>8</sup> Annisa and Erwin, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar."

<sup>9</sup> Reksamunandar et al., "Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VI MI Plus Assalam Manado."

<sup>10</sup> Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*. h. 10

<sup>11</sup> Fauziah and Sofian Hadi, "Analisis Efektivitas Dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif Di Kelas III SDN Singabraja 02."

permainan, kompetisi, dan umpan balik untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong minat dan motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Quizizz Paper Mode* tidak hanya menjadi solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik di dalam kelas.<sup>12</sup>

*Quizizz Paper Mode* adalah kuis interaktif yang memanfaatkan lembaran kertas bergambar QR Code (*Q-Cards*) untuk pembelajaran offline. Bagi para guru, fitur ini sangat bermanfaat karena menyediakan sarana pembelajaran yang efektif di luar jaringan internet atau perangkat elektronik. Penggunaan kode QR pada kertas memungkinkan materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah dan efektif, menciptakan suasana pembelajaran tatap muka yang kreatif. Tujuan utamanya adalah meningkatkan keterlibatan siswa melalui kuis interaktif yang efektif dan efisien.<sup>13</sup> Terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang mempelajari hubungan antar warga dengan negaranya.<sup>14</sup> Pkn merupakan mata pelajaran yang membentuk karakter siswa dengan nilai-nilai nasionalisme dan kecintaan pada tanah air, serta memahami nilai-nilai luhur dan moral dalam konteks warga negara Indonesia.<sup>15</sup> Standar pendidikan nasional menegaskan pentingnya aspek-aspek seperti Pancasila, Hak Asasi Manusia, kekuasaan politik, norma hukum, dan persatuan bangsa, yang semuanya dapat dipelajari melalui pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Dasar. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz Paper Mode* diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan pembentukan karakter mereka dalam konteks pendidikan kewarganegaraan.

Setelah peneliti melakukan pengamatan selama kegiatan observasi di kelas V SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu, terlihat bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn), guru cenderung menggunakan metode konvensional

---

<sup>12</sup> Angelina et al., "Efektivitas Media Paper Mode Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar."

<sup>13</sup> Pratiwi and Indana, "Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan."

<sup>14</sup> Winarno, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*.

<sup>15</sup> Wuryandani and Fathurrohman., *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar*.

seperti ceramah tanpa memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa cenderung cepat merasa bosan dan kurang memahami materi yang diajarkan, yang pada gilirannya mempengaruhi hasil belajar mereka. Bahkan saat proses penilaian, siswa terlihat kurang termotivasi karena tampilan soal yang kurang menarik, hanya berupa lembaran soal tanpa unsur interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pkn di SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yakni mencapai 72,3.

Dari kondisi ini, diperlukan upaya untuk mengatasi masalah tersebut dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dianggap potensial adalah penggunaan media *Quizizz* dengan fitur *Paper Mode*. Mata pelajaran Pkn dianggap cocok untuk menggunakan *Quizizz* karena fitur *Paper Mode* dari aplikasi ini memungkinkan penyisipan audio, video, atau gambar dalam kuis, yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat. Lebih dari itu, game berbasis kuis offline ini juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran PKN di SDN 1 Kobo-Kecil Kotamobagu**". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN 1 Kobo Kecil.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam beberapa bagian, yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran Pkn di kelas V SDN 1 Kobo-Kecil Kotamobagu.
2. Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Pkn.

3. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah atau fokus masalah pada peningkatan hasil belajar Pkn melalui media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* di kelas V SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah. Rumusan masalah pada siswa SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu yaitu: “Bagaimana Penggunaan *Quizizz Paper Mode* Sebagai Media Pembelajaran Berpengaruh Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *Quizizz Paper Mode* sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

### **F. Kegunaan Penelitian**

Dari penelitian ini diharapkan terdapat manfaat yang dapat memberi kontribusi untuk berbagai pihak agar menambah peningkatan kualitas di dalam pembelajaran yakni sebagai berikut:

#### **1. Secara Teori**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dalam menambah kajian ilmu mengenai media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pkn.

#### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktik manfaat hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah, guru, siswa, dan peneliti sendiri, yang dapat diperinci sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, peneliti berharap penelitian ini bisa dijadikan inovasi baru untuk MI/SD terkait penggunaan *Quizizz Paper Mode* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Bagi guru, peneliti berharap penelitian ini bisa memberikan pengalaman bagi pendidik untuk berinovasi dalam mengembangkan media dengan mengintegrasikan teknologi canggih yang telah tersedia.
- c. Bagi siswa, peneliti berharap penelitian ini bisa memberikan motivasi bagi peserta didik khususnya kelas V agar bisa meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan *Quizizz Paper Mode* sebagai media pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk meneliti media yang sama dan juga dapat menjadikan bekal peneliti untuk memilih media pembelajaran yang inovatif saat melaksanakan proses kegiatan pembelajaran.

## BAB II

### TINJAUAN TEORITIS

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin "medius". Media disebut sebagai "perantara" atau "pengantar" antara pengirim pesan dan penerima pesan.<sup>16</sup> Media adalah bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan berupa rangsangan bagi peserta didik saat belajar.<sup>17</sup> Media digunakan sebagai penyalur pesan yang dapat memberikan stimulus berupa pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga mendorong terciptanya proses pembelajaran.<sup>18</sup> Dengan adanya media, peserta didik akan merasa senang berkontribusi dalam pembelajaran.

Istilah pembelajaran memiliki hubungan erat dengan belajar dan mengajar. Pembelajaran yaitu proses hubungan peserta didik dengan pendidik pada tempat belajar. Guru yang berperan dalam memberikan pengetahuan, sedangkan siswa sebagai orang yang menerima ilmu pengetahuan tersebut. Dengan kata lain, pembelajaran menurut Fathurrohman adalah proses hubungan antara guru dan siswa untuk membantu dalam memperoleh ilmu pengetahuan dengan cara belajar yang baik.<sup>19</sup>

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memperjelas bahan ajar yang disampaikan oleh pendidik. Selain berfungsi sebagai alat untuk menyalurkan ilmu pengetahuan antara pendidik dan peserta didik, media juga dapat memberikan rangsangan serta membangkitkan semangat dan kemauan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>16</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*. h. 3

<sup>17</sup> Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. h. 5

<sup>18</sup> Angkowo and Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*. h. 11

<sup>19</sup> Fathurrohman, *Belajar Dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi, Dan Teori Pembelajaran*. h. 36

## 2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berdasarkan jenisnya. Berikut adalah penjelasannya:<sup>20</sup>

- a. Media audio, yaitu media yang hanya menggunakan Indera pendengaran saja. Contohnya: radio, rekaman, dan audio tape.
- b. Media visual, yaitu media yang menggunakan Indera penglihatan saja. Contohnya: gambar, grafik, dan diagram.
- c. Media audio visual, yaitu media yang menggunakan Indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: video, film, dan televisi.
- d. Multimedia, yaitu media yang menggunakan dua unsur atau lebih dalam sebuah proses kegiatan belajar mengajar. Multimedia dapat memberikan pengalaman langsung dan juga bisa melalui komputer maupun internet. Multimedia yang memanfaatkan komputer maupun internet disebut sebagai multimedia interaktif.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Jenis-jenis media pembelajaran antara lain media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia.

## 3. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat menjelaskan konsep-konsep abstrak yang membutuhkan penjelasan lebih mendalam serta dapat menampilkan informasi tersembunyi yang perlu diketahui oleh peserta didik. Berikut adalah beberapa fungsi media pembelajaran:<sup>21</sup>

- a. Menghindari terjadinya verbalisme.
- b. Menumbuhkan minat belajar siswa.
- c. Menarik perhatian siswa sehingga mereka dapat fokus dalam proses pembelajaran.
- d. Meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.
- e. Memberikan stimulus bagi siswa untuk belajar.

---

<sup>20</sup> Kumala, *Pembelajaran IPA SD*. h. 33

<sup>21</sup> Sudatha and I Made Teguh, *Desain Multimedia Pembelajaran*. h. 5

## B. Quizizz Paper Mode

### 1. Pengertian *Quizizz Paper Mode*

*Quizizz Paper Mode* adalah kuis interaktif yang dapat dilakukan secara Offline menggunakan lembar kertas yang bergambar QR Code (*Q-Cards*). QR Code adalah suatu kode batang atau kode matriks dengan dua dimensi agar lebih mudah dibaca oleh pemindai selain itu agar dapat menyampaikan dan mendapatkan respons dengan cepat.<sup>22</sup> Saat ini penggunaan QR Code sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. QR Code dalam pendidikan digunakan agar media pembelajaran yang telah dibuat dapat digunakan secara praktis dan efisien. *Quizizz* dengan fitur *Paper Mode* menggunakan QR Code pada lembar kertas yang bisa digunakan pada pembelajaran Offline hal ini untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran tatap muka yang inovatif berbasis kuis interaktif dan efisien.<sup>23</sup>

### 2. Langkah-langkah Menggunakan *Quizizz Paper Mode*

Membuat kuis interaktif menggunakan *Quizizz* tidaklah sulit. Proses utamanya dapat dilakukan melalui ponsel atau laptop yang terhubung dengan internet.<sup>24</sup>

#### a. Download Aplikasi Quizizz / Akses Website

- Kunjungi situs [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) atau download aplikasi Quizizz di ponsel
- Login menggunakan akun guru.

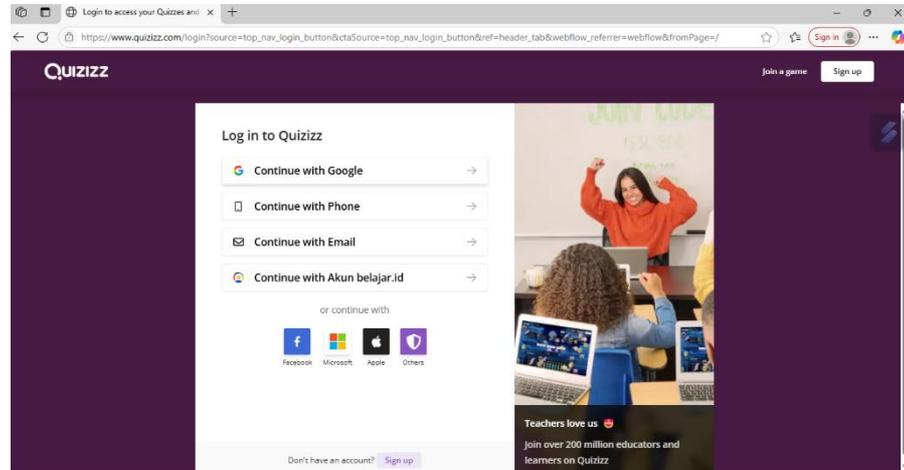
---

<sup>22</sup> Widayanti Y. T, 'Aplikasi Teknologi QR ( Quick Response ) Code Implementasi Yang Universal', *Komputaki*, 3.1 (2017), h. 1–14.

<sup>23</sup> Pratiwi M.K and S. Indana, 'Pengembangan E Modul Berbasis QR-Code Untuk Melatihkankemampuan Literasi Digital Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan', *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11.2 (2022), h. 457–468.

<sup>24</sup> Anggraeni, *Penerapan Alat Evaluasi Online Quizizz Berpendekatan STEM Untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis Dan Literasi Digital Peserta Didik SMP*. h. 15

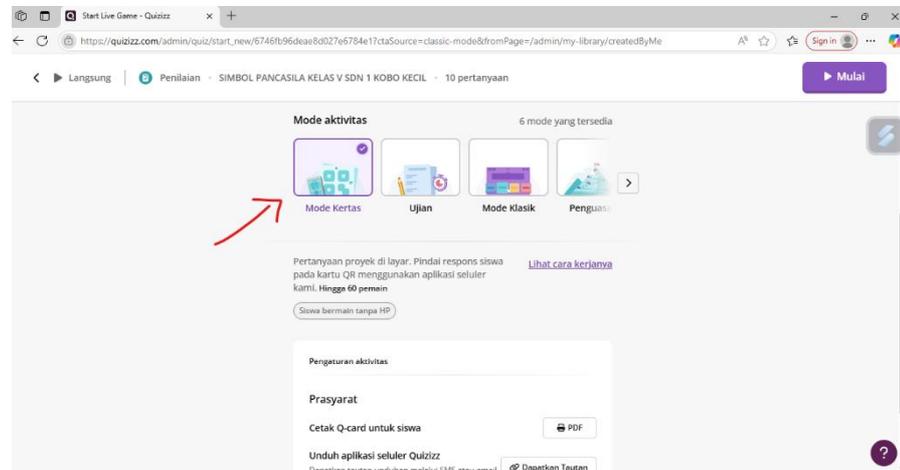
### Contoh tampilan login Quizizz di website.



#### b. Pilih Kuis dan Aktifkan Paper Mode

- Pilih kuis yang telah dibuat atau cari kuis dari bank soal.
- Pastikan kuis memiliki 4 pilihan ganda.
- Klik Start → Pilih Paper Mode (Mode Kertas).

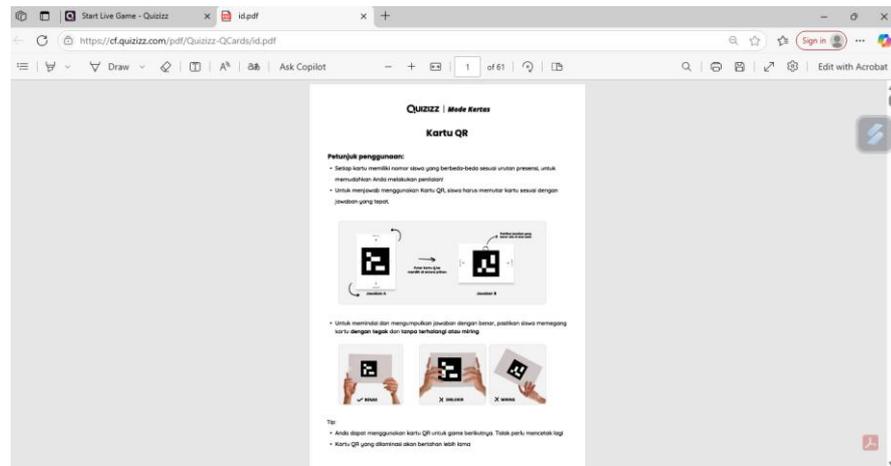
### Contoh pilihan mode kertas di Quizizz.



#### c. Cetak Kartu QR

- Sistem akan otomatis membuat **kartu QR** untuk setiap siswa.
- Cetak kartu QR sesuai jumlah siswa.
- Agar lebih awet, **laminasi** kartu QR tersebut

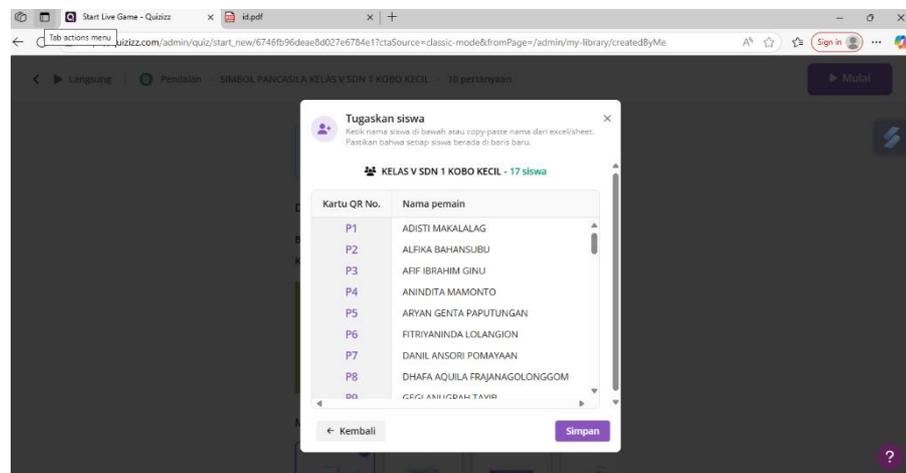
### Contoh tampilan kartu QR yang siap dicetak.



#### d. Tetapkan kartu QR ke siswa

- Masukkan nama siswa saat pembuatan grup di mode kertas.
- Pastikan kartu QR sesuai dengan nama siswa agar saat di-scan muncul nama masing-masing

### Contoh Pengaturan grup di mode paper.



#### e. Mulai Kuis

- Pertanyaan kuis ditampilkan di **layar proyektor** atau dibacakan oleh guru.
- Siswa menjawab pertanyaan dengan **memiringkan / mengarahkan kartu QR** sesuai jawaban A, B, C, atau D.

Siswa menjawab dengan kartu QR mereka



f. Scan jawaban siswa

- Gunakan **HP guru** untuk memindai jawaban siswa satu per satu.
- Pastikan akun di HP dan laptop **sama** agar data tersinkronisasi

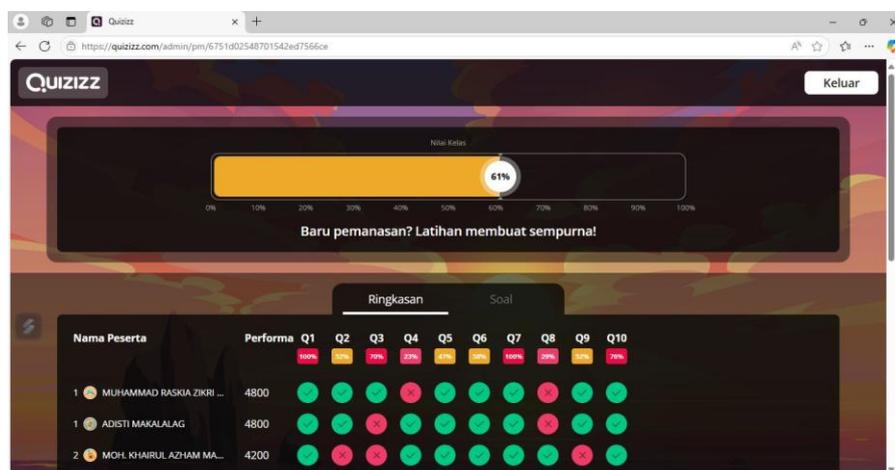
Contoh scan QR dengan ponsel.



g. Lihat dan unduh laporan kuis

- Setelah semua pertanyaan selesai, hasil quiz otomatis muncul di sistem.
- Guru dapat mengecek **laporan nilai** dan **mengunduh hasilnya**

### Contoh tampilan laporan hasil Quizizz Paper Mode.



Pada proses pelaksanaan, guru mengondisikan peserta didik dengan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum evaluasi berlangsung. Setelah itu, guru membagikan kartu QR yang sudah dicetak kepada semua siswa dan menjelaskan cara penggunaan kartu QR tersebut agar siswa memahami cara kerjanya. Setelah semua siswa memahaminya, guru menampilkan pertanyaan di layar proyektor yang telah disiapkan. Kemudian, siswa mengangkat kartu QR mereka, dan guru memindai jawaban siswa menggunakan smartphone yang sudah terhubung ke aplikasi *Quizizz*. Setelah itu, hasil evaluasi akan muncul beserta peringkat yang diraih.

Tentu saja ada kelebihan dan kekurangan dari sebuah penggunaan *Quizizz Paper mode*. Kelebihan *Quizizz* dengan fitur *Paper mode*, di antaranya:

- Quizizz Paper Mode* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi tanpa perlu menggunakan gadget atau terhubung ke internet.
- Guru dapat memindai barcode atau Q-Cards (*Quizizz Cards*) jawaban siswa, yang memungkinkan guru untuk langsung mengetahui siswa yang menjawab dengan benar dan yang salah.
- Lembar barcode atau Q-Cards (*Quizizz Cards*) jawaban siswa dapat digunakan kembali dengan materi kuis yang berbeda-beda.

- d. Setiap siswa diberikan satu lembar Q-Cards jawaban. Lembar Q-Cards yang diberikan kepada setiap siswa berbeda, sehingga mencegah siswa untuk menyalin jawaban teman mereka.

Sementara itu, terkait dengan kekurangan *Quizizz Paper mode*, di antaranya:

- a. Guru perlu menggunakan dua perangkat, yaitu handphone dan laptop.
- b. Guru harus mengunduh dan menginstal aplikasi *Quizizz* di handphone mereka.
- c. *Quizizz Paper Mode* hanya dapat digunakan untuk pertanyaan kuis pilihan ganda dengan 2, 3, dan 4 opsi jawaban Artinya, hanya pertanyaan pilihan ganda dengan 2, 3, dan 4 opsi jawaban yang dapat disertakan dalam kuis yang akan dijalankan dalam *Quizizz Paper Mode*. Jadi, fitur ini tidak mendukung jenis pertanyaan lain seperti pertanyaan singkat atau esai.<sup>25</sup>

### C. Hasil Belajar

#### 1. Pengertian Hasil Belajar

Sebelum menguraikan tentang hasil belajar terlebih yang dahulu akan diuraikan mengenai belajar. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>26</sup> Pengertian lain belajar merupakan suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku berlangsung secara progresif.<sup>27</sup>

Dengan meningkatnya hasil belajar akan meningkatkan ilmu yang didapatkan oleh peserta didik. Dalam Islam orang yang menuntut ilmu dan mendapatkan ilmunya akan diangkat derajatnya. Seperti firman Allah Swt. dalam QS Al-Mujadalah ayat 11:

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَقَسَّؤْا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا

---

<sup>25</sup> Purba L.S.L, 'Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I', *Dinamika Pendidikan*, 12.1 (2019), h. 29.

<sup>26</sup> Sutikno, *Belajar Dan Pembelajaran*.

<sup>27</sup> Syah, *Psikologi Pendidikan*.

فَانشُرُوا لِلّٰهِ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Terjemahannya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”<sup>28</sup>

Ayat diatas memberi tuntunan bagaimana menjalin hubungan harmonis dalam majelis. Allah berfirman: *Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu oleh siapa pun “Berilah kelapangan yakni berupayalah dengan sungguh-sungguh walau dengan memaksakan diri untuk memberi tempat orang lain di dalam majelis-majelis” yakni satu tempat, baik tempat duduk maupun bukan untuk duduk, apabila diminta kepada kamu agar melakukan itu lapangkanlah tempat itu untuk orang lain itu dengan suka rela. Jika kamu melakukan hal tersebut, niscaya Allah akan memberi kelapangan segala sesuatu untukmu dalam hidup ini. Apabila dikatakan, “Berdirilah” (kamu) ke tempat yang lain, atau untuk diduduk tempatmu buat orang yang lebih wajar, atau bangkitlah untuk melakukan sesuatu seperti untuk Shalat dan tahajud, berdirilah dan bangkitlah, Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman diantara-Mu wahai yang memperkenankan tuntunan ini dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat kemuliaan di dunia dan di akhirat. Allah maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan sekarang dan masa datang.*<sup>29</sup>

## 2. Klasifikasi Hasil Belajar

Anderson pada revisi taksonomi bloom menjelaskan hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain:<sup>30</sup>

<sup>28</sup> Qur'an Kemenag, 2019

<sup>29</sup> Shibab, *Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*. h. 77-78

<sup>30</sup> Dewi Amaliah Nafiati, 'Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik', *Humanika*, 21.2 (2021), h. 151-172

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 (enam) aspek yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta).
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai ranah afektif meliputi 5 (lima) jenjang kemampuan yaitu menerima fenomena, menanggapi fenomena, *valuing* (menghargai), perorganisasian, dan internalisasi nilai.
- c. Ranah psikomotor, meliputi psikomotorik konkret (meniru, membiasakan, mahir, alami, dan tindakan orisinal) dan psikomotorik abstrak (mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan)

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan hasil interaksi dari faktor ekstrem (faktor luar) maupun intern (faktor dari dalam) oleh karena itu, pengenalan guru terhadap faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa penting sekali artinya, dalam membantu siswa mencapai prestasi masing-masing seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan masing-masing. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Untuk memperjelas dapat diuraikan sebagai berikut:<sup>31</sup>

- a. Faktor dari dalam (Internal)
  - 1) Faktor fisiologis, secara umum kondisi seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.
  - 2) Faktor psikologis, setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

---

<sup>31</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*.

b. Faktor luar (Eksternal)

- 1) Faktor lingkungan, faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan ruang yang cukup mendukung untuk bernapas.
- 2) Faktor instrumental, faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

4. Langkah-langkah dalam Evaluasi Hasil Belajar

Terdapat enam langkah dalam melakukan evaluasi hasil belajar yaitu:<sup>32</sup>

- a. Menyusun rencana hasil belajar, dimana didalamnya dimuat enam jenis kegiatan yaitu merumuskan tujuan dilaksanakannya evaluasi, menetapkan aspek yang dievaluasi, memilih teknik yang dipergunakan menyusun alat pengukur hasil belajar, menentukan frekuensi dari kegiatan evaluasi tersebut.
- b. Menghimpun data dimana dilakukan dengan pengukuran baik menggunakan tes ataupun instrumen lainnya.
- c. Melakukan verifikasi data, proses penyaringan data yang layak digunakan sebagai penilaian dan tidak layak.
- d. Mengolah dan menganalisis data yang berguna untuk memaknai data yang berhasil dikumpulkan dalam kegiatan evaluasi, serta menyusun data tersebut sedemikian rupa agar bisa dipahami.

---

<sup>32</sup> Nurman, *Evaluasi Pendidikan*.

- e. Memberikan interpretasi dan menarik kesimpulan data yang telah diolah sebelumnya, dan kesimpulan harus sesuai dengan tujuan evaluasi tersebut.
- f. Tindak lanjut evaluasi dilakukan setelah sebelumnya telah dilakukan langkah-langkah sebelumnya, kemudian disini harus diketahui makna yang terkandung di dalamnya tersebut sehingga nantinya evaluator dapat memberikan penilaian dan mengambil keputusan dan langkah apa yang dianggap perlu untuk kegiatan evaluasi tersebut.

#### **D. Pembelajaran Pkn**

##### **1. Pengertian Pkn**

Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan di mana individu mempelajari orientasi, sikap, dan perilaku politik. Proses ini bertujuan agar individu tersebut memiliki pengetahuan politik, kesadaran, sikap, efektivitas politik, dan partisipasi politik. Selain itu, pendidikan kewarganegaraan juga mengembangkan kemampuan individu untuk membuat keputusan politik yang rasional dan menguntungkan, baik bagi diri mereka sendiri maupun bagi masyarakat dan bangsa.<sup>33</sup>

Pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan, serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, termasuk penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia.<sup>34</sup> Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya, sehingga menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang berperan memberi

---

<sup>33</sup> Taniredja, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*.

<sup>34</sup> Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.

pengetahuan dan pembelajaran mengenai negara, warga negara, dan budi pekerti, serta mengajarkan menjadi warga negara yang baik.

## 2. Tujuan Pkn

Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.<sup>35</sup>

Tujuan pendidikan kewarganegaraan telah digariskan dengan tegas agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: <sup>36</sup>

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

## 3. Ruang Lingkup Pkn

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi meliputi aspek-aspek berikut:

- a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat,

---

<sup>35</sup> Winaputra and Other, *Materi Dan Pembelajaran Pkn SD*.

<sup>36</sup> BSNP, *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*.

peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan Internasional.

- c. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintah daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintah, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai 45 nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di Era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi

#### 4. Pembelajaran Pkn SD

Pelajaran Pkn merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Sedangkan sikap seseorang khususnya anak-anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan keluarga maupun lingkungan teman bermainnya. Pkn SD merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-

nilai Pancasila/ budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum Pkn SD. Pada prinsipnya Pkn lebih menekankan pada pembentukan aspek moral (afektif) tanpa meninggalkan aspek yang lain. Untuk mencapai sasaran dan target tersebut, dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan penataan alat, bahan, dan sumber belajar agar dapat dilihat dan mudah digunakan oleh siswa. Media pembelajaran dalam Pkn harus dapat menstimulus lahirnya proses pembelajaran yang aktif dan kreatif. Dalam pedoman pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pkn sd ada beberapa syarat yang harus diperhatikan untuk media pkn yaitu: (1) membawakan sesuatu atau sejumlah isi pesan harapan, (2) memuat nilai atau moral kontras, (3) diambil 46 dari dunia kehidupan nyata, (4) menarik minat dan perhatian siswa, (5) terjangkau oleh kemampuan belajar siswa.<sup>37</sup>

Tujuan Pkn di sekolah dasar adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, kelak siswa diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, bersikap baik, serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

### **E. Penelitian Relevan**

Penggunaan kajian pustaka bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana topik ini telah dibahas oleh penulis lain. Selanjutnya, akan dianalisis persamaan dan perbedaannya untuk menemukan klaim ide yang ada dalam disertasi, tesis, skripsi, jurnal, buku, dan karya tulis ilmiah lainnya. Dengan adanya kajian pustaka ini, penulis dapat menguji serta mengembangkan tulisannya.

Ditinjau dari judul penelitian ini, maka penulis mengambil berbagai karya ilmiah untuk memberikan penjelasan yang lebih signifikan maksud dari penelitian yang sedang dikaji, antara lain:

1. Lathifa Utami Dewi (2020), dalam skripsinya yang berjudul: “Pengaruh *Quizizz* sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur”, menunjukkan bahwa hasil belajar saat menggunakan *Quizizz* pada penilaian formatif materi Sistem Periodik terbilang tinggi dibandingkan dengan penggunaan metode *Paper*

---

<sup>37</sup> Ruminiati, *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*.

*test*. Perolehan tersebut berdasarkan hasil uji hipotesis Independent Sample T Test yang memiliki perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen saat dilakukan posttest. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitiannya adalah *Quasi Experiment dengan Nonequivalent Control Group Design*.<sup>38</sup> Perbedaan riset Lathifa dengan riset penulis adalah sampel Lathifa menggunakan siswa kelas X IPA, sedangkan peneliti menggunakan kelas V SDN I Kobo Kecil. Adapun persamaannya adalah penelitian Lathifa dan penelitian peneliti sama-sama menggunakan *Quizizz* sebagai variabelnya.

2. Yoselia Alvi Kusuma (2020), dalam skripsinya yang berjudul: “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”, menunjukkan bahwa hasil penelitian dengan menggunakan media *Quizizz* saat pembelajaran Fisika secara daring pada materi usaha dan energi terbilang efektif. Hal ini diketahui melalui 2 tahap yaitu kuesioner respon siswa dan hasil ulangan siswa. Kategori kuesioner respon siswa terbilang sangat baik, yaitu 56,50% dan siswa dengan kategori baik sebesar 43,50%. Sedangkan hasil ulangan siswa dilihat berdasarkan presentase ketuntasan, yaitu 91,30% dan sudah melebihi 75% dari jumlah siswa sehingga dapat dinyatakan efektif. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kombinasi yaitu dengan teknik pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif.<sup>39</sup> Perbedaan riset Yoselia dengan penelitian peneliti adalah dari aspek jenis penelitiannya. Yoselia menggunakan jenis penelitian kombinasi sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas.
3. Mohammad Syaifulloh (2020), dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di Mts Negeri 7 Malang”, menunjukkan bahwa hasil riset ini berupa pengembangan alat evaluasi *Quizizz* yang

---

<sup>38</sup> Dewi, *Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. h. 54

<sup>39</sup> Kusuma, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.” h. 20

dilakukan melalui 8 tahap, mulai tahap penelitian hingga diseminasi dan implimentasi. Selanjutnya, hasil risetnya berupa tingkat kepraktisan yang berasal dari guru pelajaran IPS Terpadu kelas VII sebesar 98,8% dengan kriteria sangat praktis dan angket peserta didik sebesar 93,7% dengan kriteria sangat praktis pula. Sedangkan uji kevalidan alat evaluasi didapat dari ahli materi sebesar 80% yang masuk kategori valid dan ahli media sebesar 94% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Jenis riset yang dipakai adalah *Research and Development* (penelitian dan pengembangan).<sup>40</sup> Perbedaan riset Mohammad dengan riset milik peneliti adalah jenis penelitian Mohammad menggunakan *Research and Development (RnD)*, sedangkan penelitian penulis menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Kemudian sampel penelitian Mohammad menggunakan kelas VII dan penelitian peneliti menggunakan sampel kelas V. Adapun persamaannya adalah sama-sama menggunakan variabel Quizizz.

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Jika menggunakan model pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran Pkn, maka akan meningkatkan hasil belajar Pkn pada siswa kelas V di SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu.

---

<sup>40</sup> Syaifulloh, *Engembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negeri 7 Malang*. h. 38

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Latar Dan Karakteristik Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Pada dasarnya, penelitian ini merupakan sebuah siklus yang terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi. Karena bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang terdapat di dalam kelas, maka metode ini disebut metode penelitian tindakan kelas.

Pemilihan metode ini didasarkan pada analisis masalah dan tujuan penelitian yang memerlukan informasi serta tindak lanjut dari lapangan melalui proses 'daur ulang,' yang menuntut kajian dan tindakan secara reflektif, kolaboratif, dan partisipatif. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi sosial di kelas, yang membutuhkan informasi dan tindak lanjut langsung berdasarkan situasi alami yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian ini bersifat kolaboratif karena peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pihak yang melakukan tindakan adalah peneliti, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah guru kelas (*observer*). Secara partisipatif peneliti dan guru bekerja sama dalam penyusunan perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan refleksi tindakan.

Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk peningkatan hasil belajar Pkn pada kelas V. Model pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Quizizz Paper Mode*.

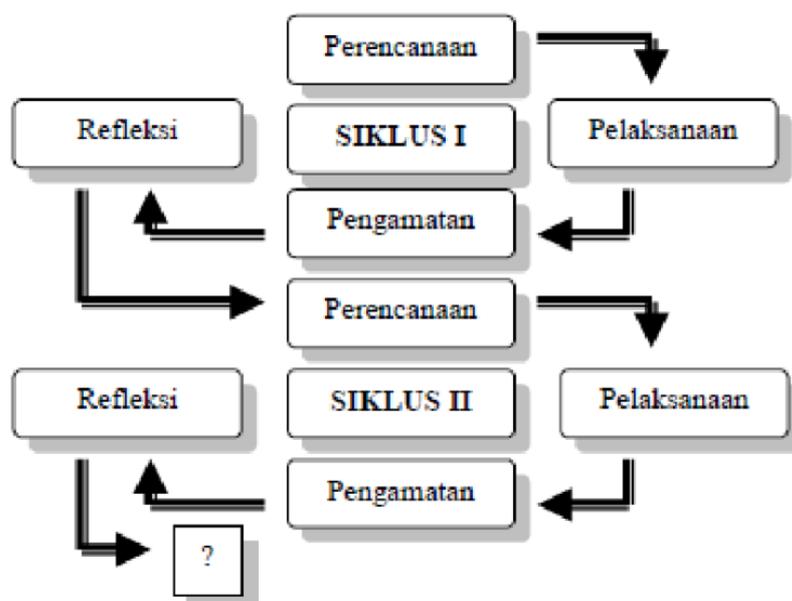
##### **2. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian akan dilaksanakan di Sekolah SDN 1 Kobo Kecil, Desa Kobo Kecil, Kec.Kotamobagu Timur, Kota Kotamobagu, Sulawesi Utara. Disebabkan hasil observasi yang dilakukan perihal yang berkaitan dengan masalah yang diangkat oleh peneliti terdapat di tempat tersebut.

## B. Desain Tindakan

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model Kemmis & Mc. Taggart yang terdiri dari beberapa siklus tindakan pembelajaran berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan-tindakan pada siklus sebelumnya. Pada penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart ini terdapat empat tahapan penelitian tindakan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, (observasi), dan refleksi.<sup>41</sup>

Gambar 3.1 Skema PTK Model Kemmis dan MC. Tanggart<sup>42</sup>



Rancangan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklus terdiri dari empat tahap, berikut rancangan siklus penelitian model Kemmis & Mc Taggart.<sup>43</sup>

### 1. Tahapan-tahapan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus 2. Jika pada siklus I belum memenuhi target maka akan di lanjutkan ke siklus II.

#### **SIKLUS 1**

##### a. Perencanaan

Pada tahap ini tindakan yang di lakukan peneliti adalah:

<sup>41</sup> Imas Kurniasih & Mc. Taggart, "Penelitian Tindakan Kelas."

<sup>42</sup> "Siklus PTK Model Kemmis Dan Mc. Taggart (Arikunto, 2009) Di Akses Melalui. [Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart \(Arikunto, 2009\) | Download Scientific Diagram](#)"

<sup>43</sup> Kemmis dan Mc. Taggart, 'Model Siklus-Siklus Penelitian Tindakan Kelas 20', h. 29.

- 1) Mengajukan permohonan izin penelitian di SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu.
- 2) Melakukan wawancara dengan pihak sekolah dalam hal ini guru sekolah untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran di SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu.
- 3) Mengajukan materi yang akan di ajarkan.
- 4) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 5) Mempersiapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan di ajarkan.
- 6) Menyiapkan lembar penilaian.
- 7) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan ini kegiatan pembelajaran PKn disusun dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Kegiatan Awal

- 1) Guru Mengucapkan Salam
- 2) Guru mengajak siswa untuk berdoa.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi yang akan di pelajari.

Kegiatan Inti:

- 1) Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan digunakan dalam peningkatan hasil belajar Pkn melalui model pembelajaran *Quizizz Paper Mode*.
- 2) Guru menyusun langkah-langkah pembelajaran Pkn melalui model pembelajaran *Quizizz Paper Mode*.

Kegiatan Akhir

- 1) Guru dan siswa menarik kesimpulan
- 2) Guru memberikan evaluasi
- 3) Observasi, pada tahap ini observasi dilakukan oleh guru untuk mengamati proses belajar dengan berpedoman pada lembar observasi.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati semua tindakan serta mencatat semua hal yang terjadi selama proses pembelajaran. Data hasil pengamatan yang dilakukan akan digunakan untuk menyusun perencanaan kegiatan pembelajaran berikutnya. Aspek penilaian dalam observasi menggunakan beberapa instrumen dalam penelitian tindakan kelas ini, di antaranya, yakni:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data observasi secara sistematis. Lembar observasi ini berisikan mengenai daftar perilaku, kejadian, atau variabel yang diamati. Observasi dilakukan dengan mengamati peserta didik secara langsung dan mencatat data pada lembar observasi.

2. Lembar Tes

Lembar tes digunakan sebagai alat mengumpulkan nilai dan skor hasil belajar siswa setelah pembelajaran.

d. Refleksi

Pada tahap ini data yang diperoleh dari siklus 1 dikumpulkan untuk di analisis kemudian hasil analisis yang diperoleh dicerminkan untuk melihat apakah ada peningkatan dalam menggunakan media *Quizizz Paper Mode* pada siswa sebelum dan sesudah intervensi siklus. peningkatan tersebut akan dijadikan bahan untuk melakukan siklus selanjutnya.

## **SIKLUS 2**

a. Perencanaan

Di tahap ini dilakukan perbaikan jika pada siklus I hasilnya tidak sesuai harapan, maka dari itu dengan siklus II ini peneliti akan meninjau kembali dan merencanakan tindakan siklus II. Kekurangan-kekurangan yang ada di siklus I akan di perbaiki di siklus II.

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Mempersiapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- 3) Menyiapkan lembar penilaian.
- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa

b. Tindakan

Pada tahap ini berdasarkan hasil dari siklus I urutannya sebagai berikut:

Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan rencana kegiatan dan Penggunaan model pembelajaran *Quizizz Paper mode*.
- 2) Guru menyusun langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Quizizz Paper mode*.

Penutup

- 1) Guru dan siswa menarik kesimpulan.
- 2) Guru memberikan evaluasi berupa post test.

c. Observasi

1. Melakukan pengamatan kembali pada siklus II
2. Mengumpulkan data hasil pengamatan, lalu menganalisisnya. Data hasil pengamatan yang dilakukan akan digunakan untuk menyusun perencanaan kegiatan pembelajaran berikutnya.

Lembar Tes

Lembar tes digunakan sebagai alat mengumpulkan nilai dan skor hasil belajar siswa setelah pembelajaran.

d. Refleksi

Pada siklus kedua ini peneliti menganalisis semua Tindakan kelas, sebagaimana yang dilakukan pada siklus pertama. Apabila hipotesis tindakan belum tercapai maka dapat dilakukan siklus selanjutnya, demikian juga sebaliknya apabila sudah tercapai maka siklus ini dapat diakhiri.

### C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 17 siswa di kelas V SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

#### D. Sumber dan Jenis Data

Sumber data penilaian ini yakni:

a. Sumber Data Primer

Sumber data Primer ialah informan yang dapat memberikan informasi tentang data penelitian. Informan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah guru dan siswa-siswi di SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder ialah data lapangan yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya. Data tersebut dapat diperoleh melalui buku, sumber data arsip, website, dokumen pribadi dan dokumen resmi yang mendukung dalam penelitian berupa hasil observasi, gambaran umum SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Tes

Tes adalah alat ukur atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.<sup>44</sup> Tes merupakan suatu kegiatan yang dilakukan atau digunakan guru untuk mengetahui hasil dari suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan pengertian tes di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan melakukan tes adalah untuk mengetahui pemahaman siswa dalam menyerap materi yang telah disampaikan. Data pemahaman materi yang diambil oleh peneliti yaitu dengan melakukan *pre test* dan *post test*. *Pre test* dan *post test* dilakukan untuk melihat aspek kognitif dalam hasil belajar siswa pada penelitian ini.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi.<sup>45</sup> Observasi merupakan pengamatan secara langsung kegiatan yang dilakukan, tujuan observasi ini adalah untuk data-data tentang proses pembelajaran di dalam kelas. Data yang diambil

---

<sup>44</sup> Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.

<sup>45</sup> Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur*.

oleh peneliti adalah data aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Instrumen yang umum dipakai adalah soal tes, rubrik, lembar observasi dan catatan lapangan yang dipakai untuk memperoleh data secara objektif yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi, seperti aktivitas siswa selama pemberian tindakan langsung, reaksi mereka atau petunjuk-petunjuk lain yang dapat dipakai sebagai bahan dalam analisis dan untuk keperluan refleksi.<sup>46</sup>

**Tabel 3.1 Instrumen Lembar Observasi Guru**

No.	Aspek Penilaian	Kategori			
		1	2	3	4
1	Persiapan				
	a. Guru mempersiapkan RPP				
	b. Guru mempersiapkan Media <i>Quizizz Paper Mode</i>				
	c. Guru memperhatikan kesiapan siswa dan ruang belajar				
2	Kegiatan inti				
	a. Guru menjelaskan materi dengan jelas dan sistematis				
	b. Guru membagikan kode dengan instruksi yang jelas kepada siswa.				
	c. Guru menggunakan media pembelajaran <i>Quizizz Paper Mode</i> dengan efektif				
	d. Guru memperhatikan aktivitas siswa yang melibatkan interaksi dan partisipasi				
	e. Guru menjelaskan jawaban yang benar dan memberikan motivasi kepada siswa.				
	f. Guru memberikan umpan balik secara konstruktif				
3	Evaluasi pembelajaran				

<sup>46</sup> Salim, Rasyid, and Haidir, "Penelitian Tindakan Kelas."

	a. Guru memberikan masukan kepada siswa disaat pembelajaran				
	b. Guru menggunakan berbagai bentuk evaluasi (tes, tugas, dan diskusi)				

Observasi ini memberikan penilaian dengan cara memberikan centang pada rentang yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Kriteria penskoran:

1. Sangat Baik = 4
2. Baik = 3
3. Cukup = 2
4. Kurang = 1

**Tabel 3.2 Instrumen Lembar Observasi Siswa**

No.	Aktivitas	Kategori			
		1	2	3	4
1	Persiapan				
	a. hadir tepat waktu				
	b. berpartisipasi aktif dalam pembelajaran				
	c. menunjukkan keterkaitan dengan materi				
2	Pelaksanaan				
	a. Mampu menjaga fokus selama pembelajaran				
	b. Memperhatikan penjelasan guru dengan baik				
	c. Siswa melakukan penyelidikan dengan mengamati media <i>Quizizz Paper Mode</i>				
	d. Aktif berpartisipasi dalam diskusi dan tanya jawab saat pembahasan soal <i>Quizizz</i> .				
	e. Memberikan refleksi atau evaluasi terhadap hasil kuis yang diperoleh				
3	Tindak lanjut				

	a. Mampu menyelesaikan soal-soal latihan				
	b. Tingkat keberhasilan <i>Quizizz Paper Mode</i>				

Keterangan: Beri tanda *check list* pada jenis aktivitas belajar siswa sesuai dengan apa yang dilakukan siswa saat proses pembelajaran.

Kriteria penskoran:

1. Sangat Baik = 4
  2. Baik = 3
  3. Cukup = 2
  4. Kurang = 1
3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa yang dimaksud dokumentasi dalam penelitian ini adalah berbagai benda tertulis yang dapat dipakai untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Secara khusus dalam penelitian peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Quizizz Paper Mode* ini dokumentasi yang dimaksud antara lain catatan-catatan selama proses kegiatan berlangsung, video, gambar atau foto selama kegiatan berlangsung serta bukti tertulis berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dibagi menjadi dua macam teknik, yakni teknik analisis data secara kualitatif dan teknik analisis data secara kuantitatif, teknik analisis data kuantitatif menggunakan rumus statistik dalam mengolah data.<sup>47</sup>

Dari hasil data yang diperoleh melalui instrument penelitian, selanjutnya hasil penelitian akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif berfungsi untuk mengelola data yang berkaitan dengan penjumlahan, penghitungan rata-rata, pencarian titik tengah, mencari presentasi, dan menyajikan data informasi yang mudah dibaca, menarik dan disajikan dalam bentuk (grafik, tabel, dan bagan).<sup>48</sup>

<sup>47</sup> Burhan and kahar, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Daur Air."

<sup>48</sup> Suharsimi ;Supardi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*.

Berdasarkan instrumen penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka digunakan teknik analisis data penelitian sebagai berikut:

1. Tes

Hasil tes akan diperoleh melalui data nilai post test yang dilakukan pada setiap pertemuan. Hasil dari post test tersebut berupa skor dan dicari rata-rata ketuntasan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Untuk menghitung Skor rata-rata menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:  $\bar{X}$  = Skor Rata-rata siswa

$\sum x$  = Jumlah skor tes siswa

N = Jumlah Siswa yang mengikuti tes

- b. Untuk menghitung persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f= Frekuensi yang dicari persentasenya.

N=Number of Cases (Jumlah Frekuensi/ Banyaknya Individu)

P= Angka Persentase

2. Observasi

Berdasarkan instrumen lembar observasi yang digunakan terdapat dua jenis lembar observasi pengamatan yakni observasi kegiatan Guru dan Observasi kegiatan peserta didik. Teknik analisis yang digunakan pada kedua data menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentasi Kegiatan (siswa/Guru)} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan A= Skor

B= Jumlah Skor Maksimal

Dengan kategori penilaian:

1=Kurang Baik

2=Cukup

3=Baik

4=Sangat Baik

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Angelina, Tia, Yunika Herliana, Susilo Tri Widodo, and Utami Kusuma Arum. “Efektivitas Media Paper Mode Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>.
- Anggraeni, Seyla. *Penerapan Alat Evaluasi Online Quizizz Berpendekatan STEM Untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis Dan Literasi Digital Peserta Didik SMP*. Semarang: UNNES, 2020.
- Angkowo, Robertus, and Kosasih. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo, 2007.
- Annisa, Rahma, and Erwin Erwin. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3660–67. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1376>.
- Anuli, Wadan y. “Pengembangan Materi Akidah Akhlak Berbasis Aplikasi Quiper School Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Bitung.” *Journal of Islamic Education: The Teacher of Civilization* 1, no. 2 (2020).
- Arhanuddin, Siti Zubaidah, and Rivai Bolotio. “Upaya Guru Dalam Menerapkan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Ra Al-Idjrah Girian Kota Bitung.” *Indonesian Journal Of Early Childhood Education* 1, no. 2 (2021).
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017.
- BSNP. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas, 2006.
- Burhan, Burhan, and Aris Armeth daud Al kahar. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Daur Air.” *Journal of Elementary Educational Research* 2, no. 1 (2022).

- Dewi, Latifa Utami. *Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Jakarta: FITK IIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Fathrurrohman, Muhammad. *Belajar Dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi, Dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2017.
- Fauziah, Rizka, and Muhamad Sofian Hadi. "Analisis Efektivitas Dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif Di Kelas III SDN Singabraja 02." *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 3 (2023): 2721. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Imas Kurniasih & Mc. Taggart. "Penelitian Tindakan Kelas," n.d., 29.
- Indonesia, Presiden Republik. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi, 2003.
- Kemmis dan Mc. Taggart. "Model Siklus-Siklus Penelitian Tindakan Kelas 20,"
- Kumala, Farida Nur. *Pembelajaran IPA SD*. Malang: Ediiide Infografika, 2016.
- Kusuma, Yoselia Alvia. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020." Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2020.
- L.S.L, Purba. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I." *Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019).
- M.K, Pratiwi, and S. Indana. "Pengembangan E Modul Berbasis QR-Code Untuk Melatihkankemampuan Literasi Digital Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 11, no. 2 (2022).
- Nafiati, Dewi Amaliah. "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik." *Humanika* 21, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.

- Nurman, Muhammad. *Evaluasi Pendidikan*. Mataram: Institut Agama Islam Negeri (IAIN), 2015.
- Nursalim. *Manajemen Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018.
- Nursoviani, Listiana Damaya, Yosep Farhan Dafik Sahal, and Bani Ambara. "Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah." *Bestari / Jurnal Studi Pendidikan Islam* 16, no. 2 (2020): 189. <https://doi.org/10.36667/bestari.v16i2.405>.
- Pratiwi, Maulidatul Kurnia, and Sifak Indana. "Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code Untuk Melatihkankemampuan Literasi Digital Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 11, no. 2 (2022): 457–68. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n2.p457-468>.
- Reksamunandar, Rhyan prayuddy, Aris Armeth Daud Al Kahar, Ardianto, and Magfirah Wangi. "Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VI MI Plus Assalam Manado." *Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif Dan Humanis* 2, no. 1 (2020).
- Ruminiati. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Dirjen Dikti, 2007.
- Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015.
- Salim, Isran Rasyid, and Haidir. "Penelitian Tindakan Kelas." *Indonesia Performance Journal* 4, 2020.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group, 2015.
- Shibab, M. Quraish. *Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur`an*. Malang: Lantera Hati, 2002.
- "Siklus PTK Model Kemmis Dan Mc. Taggart (Arikunto, 2009) Di Akses Melalui," n.d. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, 2009) di akses melalui Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, 2009) %7C Download Scientific Diagram.
- Sudatha, I Gde Wawan, and I Made Tegeh. *Desain Multimedia Pembelajaran*.

- Yogyakarta: Media Akademi, 2015.
- Suharsimi ;Supardi Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. PT. Bumi Aksara, 2015.
- Sutikno, Sobry. *Belajar Dan Pembelajaran*. Lombok: Holistika, 2015.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014.
- Syaifulloh, Mohammad. *Engembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negeri 7 Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020.
- Taniredja, Tukiran. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Wibawanto, Wandah. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017.
- Winaputra, Udin S., and Other. *Materi Dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Winarno. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. PT Bumi Aksara, 2014.
- Wuryandani, W., and Fathurrohman. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar*. Ombak, 2018.
- Y. T, Widayanti. "Aplikasi Teknologi QR ( Quick Response ) Code Implementasi Yang Universal." *Komputaki* 3, no. 1 (2017)