

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MEDIA QUIZIZZ PAPER MODE PADA SISWA KELAS IV DI SDN SUKO NO. 363 SIDOARJO

Hilda Dwi Magfiroh¹, Dwi Amalia Bil Qisti², Julianto³

¹PPG Prajabatan Universitas Negeri Surabaya, ²SDN Suko No. 363 Sidoarjo

³Universitas Negeri Surabaya

¹hildamagfiroh20@gmail.com, ²amelbilqis2@gmail.com, ³julianto@unesa.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students in class IV-B in IPAS subject. Based on the pre-cycle results, a percentage value of 34.61% was obtained. Of the 26 students, only 9 students graduated with an average class score of 61.96. This is due to the lack of variation in teacher assessment methods and media in learning. The aim of this research is to determine the increase in student learning outcomes by using the quizizz paper mode media in class IV IPAS subject at SDN Suko No. 363 Sidoarjo. The research method used was Kurt Lewin's PTK (Classroom Action Research) research model. This research was carried out in two cycles. Data collection techniques used by researchers are observation, interviews, documentation and tests use quizizz paper mode. Data analysis uses descriptive quantitative analysis. The research results show that student learning outcomes after implementing the quizizz paper mode media have increased. In the first cycle, the learning completeness score was 61.53% (16 students), while the incomplete score obtained by students was 38.47% (10 students) with an average score of 75.23 (enough). In cycle II, the learning completion score was 84.61% (22 students), while the incomplete score was 15.39% (4 students) with an average score of 83.38 (good). From the data above, it can be said that the quizizz paper mode media can improve student learning outcomes in IPAS subject class IV-B at SDN Suko No. 363 Sidoarjo.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Media, Quizizz Paper Mode.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa di kelas IV-B pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil pra siklus diperoleh nilai persentase 34,61%. Dari 26 siswa hanya 9 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata kelas 61,96. Hal ini dikarenakan kurangnya variasi metode dan media penilaian guru dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *quizizz paper mode* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Suko No. 363 Sidoarjo. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) model Kurt Lewin. Penelitian ini dilakukan dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yakni observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes dengan menggunakan media *quizizz paper mode*. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif dengan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menerapkan media *quizizz paper mode* mengalami peningkatan. Pada siklus I memperoleh ketuntasan belajar sebesar 61,53 % (16 siswa), adapun nilai tidak tuntas yang diperoleh siswa sebesar 38,47% (10 siswa) dengan nilai rata-rata 75,23 (cukup). Pada siklus II memperoleh ketuntasan belajar sebesar 84,61%

(22 siswa), adapun nilai tidak tuntas sebesar 15,39% (4 siswa) dengan nilai rata-rata 83,38 (baik). Dari data tersebut, dapat dikatakan bahwa media *quizizz paper mode* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV-B di SDN Suko No. 363 Sidoarjo.

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

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perubahan yang sangat signifikan akibat dampak dari perkembangan teknologi informasi yang memengaruhi aktivitas di sekolah. Integrasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan akan meningkatkan kualitas pembelajaran (Lathifa Utami Dewi, Dedi Irwandi, 2021).

Pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dengan menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi (Zellva Widya Puri Ramatika, Vivi Rulviana, 2023). Aplikasi pembelajaran online, baik gratis maupun komersial, sudah tersedia bagi para pendidik. Siswa dapat lebih mudah dan senang dalam mengikuti proses belajarnya dengan memilih aplikasi pembelajaran yang paling sesuai. Hal ini sesuai dengan pandangan Kunti bahwa guru memerlukan kompetensi teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran

secara menarik, dinamis, efektif, dan menyenangkan (Victory, 2023).

Hasil dari wawancara dengan guru kelas IV-B di SDN Suko No. 363 Sidoarjo ditemukan beberapa kendala pada saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya variasi metode dan media penilaian guru dalam pembelajaran menjadikan siswa kurang minat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Ernawati et al., 2023) yang menyatakan bahwa kegiatan penilaian pengajaran yang dilakukan guru secara konvensional menggunakan kertas (*paper based test*) kurang menarik dan kurang memotivasi siswa menjawab pertanyaan guru. Di sisi lain, dalam proses pengolahan hasil penilaiannya memerlukan cukup banyak waktu, sehingga hal itu menjadi salah satu kelemahan dari metode evaluasi ini. Rasa bosan menyelimuti diantara siswa dan berakibat pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sebagian berada di bawah KKM. Dari 26 siswa kelas IV-B yang memperoleh nilai diatas KKM pada mata pelajaran

IPAS hanya sekitar 34,61% sebanyak 9 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata kelas sebesar 61,96.

Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang dapat memfasilitasi efisiensi dan objektivitas siswa dalam melakukan kegiatan penilaian, serta menggugah minat dan mencegah kebosanan saat menjawab soal evaluasi yang diberikan guru. Salah satu permasalahan yang peneliti temui ketika mencoba menggunakan materi pembelajaran berbasis teknologi adalah tidak semua siswa memiliki akses terhadap *gadget* atau perangkat elektronik lainnya. Oleh karena itu, peneliti mencoba mencari media pembelajaran yang tidak menyulitkan siswa untuk membawa *gadget* atau HP ke sekolah.

Media *quizizz paper mode* merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang menciptakan pembelajaran interaktif menggunakan media kertas barcode. Dalam penerapannya, siswa dan guru saling berinteraksi melalui pertanyaan dan jawaban yang ditampilkan pada layar dan siswa menjawab melalui kertas barcode (Fauziah & Sofian Hadi, 2023). Selain itu, media *quizizz paper mode* dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Angelina et al., 2023) menyatakan bahwa *quizizz* fitur *paper mode* mengintegrasikan unsur permainan, kompetisi, dan umpan balik untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong minat dan dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Media ini pernah diterapkan (Sukartini, 2022) dengan penelitian berjudul "Penerapan Model Problem Based Learning berbantuan Evaluasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS". Temuan penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan antara media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Semarang. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah menggunakan media yang sama yaitu *quizizz*. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu terletak pada subjek, mata pelajaran, dan fitur *quizizz* yang digunakan. Peneliti terdahulu menggunakan fitur *quizizz multiple choice* melalui *gadget* masing-masing peserta didik, sedangkan penelitian ini akan menggunakan fitur terbaru pada

aplikasi media *quizizz* yaitu menggunakan *quizizz paper mode*.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Media *Quizizz Paper Mode* Pada Siswa Kelas IV Di SDN Suko No. 363 Sidoarjo". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS dengan menggunakan media *quizizz paper mode* pada siswa kelas IV-B di SDN Suko No. 363 Sidoarjo.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model Kurt Lewin. Model penelitian tindakan kelas oleh Kurt Lewin menggambarkan penelitian tindakan yang dilakukan secara berulang. Antara siklus pertama dengan siklus kedua mengalami perbaikan secara bertahap. Memperbaiki atau mempertinggi mutu pembelajaran merupakan tujuan penelitian tindakan kelas. (Suharismi Arikunto, Suhardjono, 2014). Penelitian Tindakan Kelas dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan guru melakukan refleksi diri, meningkatkan kemajuan sekolah, dan menumbuhkan budaya

profesional di kalangan pendidik. (Happy Fitria, Muhammad Kristiawan, 2021).

Penelitian dilaksanakan di SDN Suko No. 363 Sidoarjo dengan waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-B SDN Suko No. 363 Sidoarjo, dengan jumlah 26 siswa. Rencana penelitian tindakan ini dilakukan dengan dua siklus. Ada empat tahapan menurut Kurt Lewin, yaitu: (1) persiapan, yang mencakup pembuatan rencana pembelajaran dan pengumpulan alat penelitian untuk pengumpulan data, (2) pelaksanaan, pada tahap ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV-B dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz paper mode* sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat dimana di dalamnya termuat kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, (3) observasi, di sini peneliti melakukan pengamatan dan mengumpulkan data yang diperoleh dari proses pembelajaran, (4) refleksi, di mana peneliti bersama guru kelas IV-B melaksanakan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Apabila pada siklus I masih terdapat kekurangan dan belum mencapai

indikator kinerja yang telah ditetapkan, maka dilakukan perbaikan pada siklus II. Hasil refleksi ini akan peneliti manfaatkan untuk dijadikan masukan perbaikan dalam perencanaan pembelajaran pada siklus II.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes menggunakan *quizizz paper mode*. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dengan deskriptif.

Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung nilai akhir hasil belajar:

$$\text{Nilai perolehan akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Sementara itu, berikut rumus untuk mengetahui rata-rata nilai kelas:

$$M = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan :

- M = nilai rata-rata
- $\sum x$ = jumlah seluruh skor yang didapat peserta didik
- $\sum n$ = jumlah peserta didik

Tabel 1. Kriteria tingkat rata-rata kelas

Tingkat keberhasilan Nilai Akhir	Kriteria
----------------------------------	----------

90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
65-79	Cukup
55-64	Tidak Baik
0-54	Sangat Tidak Baik

Apabila 75% siswa suatu kelas mencapai nilai KKM yang diwajibkan sekolah, maka kelas tersebut dikatakan tuntas secara klasikal. (Saur Tambolon, 2015).

Berikut rumus menghitung persentase ketuntasan peserta didik :

$$P = \frac{\sum f}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = presentase yang akan dicari
- $\sum f$ = jumlah peserta didik yang tuntas
- $\sum n$ = jumlah seluruh peserta didik

Tabel 2. Persentase ketuntasan belajar peserta didik

Persentase Ketuntasan Belajar	Kriteria
83% - 100%	Sangat Baik
71% - 82%	Baik
61% - 70%	Cukup
51% - 60%	Tidak baik
0% - 50%	Sangat tidak baik

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian dikatakan berakhir jika rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai ≥ 75 .
2. Jika presentase nilai KKM peserta didik ≥ 78 sebesar 75% maka media *quizizz paper mode* dikatakan berhasil.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap prasiklus, guru memberikan fasilitas kepada peneliti berupa data nilai harian siswa. Setelah melihat data nilai harian, peneliti menemukan bahwa dari 26 siswa kelas IV-B, yang memperoleh nilai di atas KKM pada mata pelajaran IPAS hanya sekitar 34,61% sebanyak 9 siswa yang tuntas dan 17 siswa yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata kelas 61,96. Nilai tertinggi sebesar 92, sedangkan nilai terendah sebesar 40.

Sesuai dengan data temuan pra siklus di atas, hasil belajar IPAS kelas IV-B perlu ditingkatkan dengan melakukan sebuah perbaikan. Guru kelas dan peneliti bekerja sama menggunakan media *quizizz paper mode* untuk mengatasi masalah tersebut.

Pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 19 Maret 2024 pukul 10.30 WIB dengan alokasi

waktu 2 x 35 menit. Ada empat langkah pada siklus pertama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I Pada tahap perencanaan ini peneliti bersama guru kelas menentukan waktu dan rencana pembelajaran yang disepakati untuk melaksanakan siklus I dengan menerapkan media *quizizz paper mode*. Selanjutnya peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan instrumen lembar observasi aktivitas siswa, dan menyiapkan soal evaluasi pada media *quizizz paper mode*. Pada tahap pelaksanaan, peneliti berperan sebagai guru atau pelaksana pembelajaran, sedangkan guru kelas IV-B berperan sebagai observer atau pengamat aktivitas pembelajaran mulai dari kegiatan awal, inti, dan penutup. Selama pembelajaran berlangsung, tahap observasi dilakukan. Selama proses pembelajaran pada siklus I terdapat beberapa kendala yaitu beberapa siswa masih belum berani menyampaikan pendapatnya, peserta didik belum terbiasa menerapkan media *quizizz paper mode*, dan terdapat kendala teknis pada proses menampilkan media *quizizz paper mode*.

Dari hasil pelaksanaan siklus I yang telah dilakukan diperoleh hasil penilaian tes hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV-B. Hasil yang didapat siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil pra siklus. Hasil dari siklus I memperoleh ketuntasan belajar sebesar 61,53% dengan kategori cukup, sebanyak 16 siswa yang tuntas dan 10 siswa yang tidak tuntas. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 75,23 dengan kategori cukup. Karena persentase ketuntasan masih belum tercapai, maka peneliti diharuskan untuk melakukan siklus selanjutnya hingga mencapai kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu 75%.

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 27 Maret 2024 pukul 10.30 WIB dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pada tahap perencanaan peneliti menyusun modul ajar. Penyusunan modul ajar pada siklus II tidak jauh beda dengan modul ajar siklus I, tetapi ada sedikit penyesuaian dengan hasil refleksi pada siklus I. Pada tahap pelaksanaan, peneliti berperan sebagai guru atau pelaksana pembelajaran, sedangkan guru kelas IV-B berperan sebagai observer atau pengamat aktivitas pembelajaran mulai dari kegiatan

awal, inti, dan penutup. Pada siklus II, peneliti memperbaiki kendala yang terdapat pada siklus I sehingga proses pembelajaran pada siklus II menjadi lebih maksimal.

Dari hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II yang telah dilakukan, diperoleh hasil penilaian tes hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV-B. Hasil yang didapat siswa mengalami peningkatan mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada siklus II diperoleh hasil ketuntasan belajar siswa sebesar 84,61% dengan kategori sangat baik, sebanyak 22 siswa yang tuntas dan 4 siswa yang tidak tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 83,38 dengan kategori baik. Nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 62.

Pada tahap refleksi siklus II, peneliti dan guru kelas IV-B merefleksi dan membandingkan hasil siklus I dan II. Analisis dan perbandingan menunjukkan bahwa hasil nilai belajar siswa pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil perolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil dan mencapai indikator yang telah ditentukan. Sehingga peneliti dan guru kelas IV-B menyepakati tidak

melanjutkan ke siklus selanjutnya, hal ini dikarenakan hasil belajar siswa sudah memenuhi indikator yang telah ditetapkan.

Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media *quizizz paper mode* dapat dilaksanakan dengan baik melalui perbaikan-perbaikan pada setiap siklusnya. Berdasarkan hasil penelitian dari data pra siklus yang di dapat dari penilaian harian siswa kelas IV-B SDN Suko No. 363 Sidoarjo pada mata pelajaran IPAS, diketahui bahwa nilai belajar siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Hal tersebut dapat terlihat dari 26 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM hanya 9 anak dengan persentase ketuntasan 34,61% dan nilai rata-rata 61.96

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari lembar kerja yang dibuat oleh guru. Berikut penjelasan peningkatan hasil belajar antara pra siklus, siklus I, dan siklus II:



Gambar 1. Diagram hasil nilai rata-rata siswa

Gambar 1 menunjukkan bahwa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan. Pada pra siklus mencapai nilai 61,96 dengan kategori cukup, pada siklus I mencapai nilai 75,23 dengan kategori cukup, dan siklus II mencapai nilai 83,38 dengan kategori baik.



Gambar 2. Diagram hasil persentase ketuntasan siswa

Dari gambar 2 dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan siswa

telah mengalami peningkatan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus mencapai 34,61% dengan kategori sangat tidak baik, pada siklus I mencapai 61,53% dengan kategori cukup, dan pada siklus II mencapai 84,61% dengan kategori sangat baik. Keberhasilan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan siswa ini dikarenakan guru telah menerapkan media *quizizz paper mode* dengan baik dan secara keseluruhan siswa telah mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.

Terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media *quizizz paper mode*. Adapun faktor pendukung dalam penerapan media *quizizz paper mode* ini yaitu siswa menggunakan kertas barcode sehingga siswa tidak harus membawa *gadget* atau HP ke sekolah. Selain itu, media ini sangat interaktif dimana setelah siswa menjawab quiz maka secara otomatis siswa akan mengetahui hasil jawaban yang benar. Oleh karena itu, siswa sangat senang dalam mengikuti proses pembelajaran dan membantu proses guru dalam evaluasi lebih efektif.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Ernawati, Muhammad Nurwahidin,

dan Dwi Yulianti dalam penelitiannya yang berjudul "Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Penilaian Peserta Didik" menyatakan bahwa penggunaan aplikasi quizizz dapat menjadi media penilaian yang meminimalisir kecurangan dalam mengerjakan soal, menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan (Ernawati et al., 2023). Selain itu, media *quizizz paper mode* ini sangat mudah digunakan. Siswa tidak membutuhkan alat tulis untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Fitur *quizizz paper mode* menyediakan *barcode* yang telah diprint dan dibagikan pada siswa. Sehingga dalam proses penerapannya hanya menggunakan aplikasi scan untuk mendeteksi *barcode* pada siswa (Ulva Hazimatunnabila, Arina Restian, 2023). Dampak dari kemudahan penggunaan aplikasi *quizizz paper mode* ini membuat antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan penelitian Asria dkk. (2021) menguatkan gagasan ini, penggunaan aplikasi quizizz dapat menjadi alternatif guru dalam meningkatkan antusiasme siswa dalam evaluasi pembelajaran.

Selain itu, siswa akan lebih mungkin mengerjakan penilaian dengan baik bila ada papan skor yang menunjukkan keberhasilan mereka.

Adapun faktor penghambatnya yaitu beberapa siswa masih belum berani menyampaikan pendapatnya, hal ini dikarenakan siswa merasa takut salah ketika akan menjawab saat berdiskusi. Dalam masalah ini, guru memperbaiki pembelajaran pada siklus II dengan memberi *reward* kepada siswa yang aktif saat berdiskusi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Saputra et al., 2021) menyatakan bahwa prestasi belajar yang baik dipengaruhi oleh pembentukan konsep diri yang positif dan pemberian *reward* pada siswa. Pemberian *reward* pada siswa memiliki dampak yakni perasaan siswa menjadi senang sehingga membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat untuk belajar (Nurrohmatulloh & Mulyawati, 2022). Hal ini sama seperti yang dikatakan Suharismi Arikunto yang menyatakan bahwa pemberian *reward* berfungsi untuk memperkuat pendapat atau keyakinan individu bahwa perbuatan yang dilakukan adalah benar, oleh karena itu siswa merasa senang dan termotivasi untuk mengulangi

perbuatan yang telah dilakukannya (Marta, 2016). Selain itu, peserta didik belum terbiasa menerapkan media *quizizz paper mode*, sehingga ada beberapa siswa yang masih kebingungan dalam menggunakan media ini. Dalam perbaikan siklus II, guru lebih menertibkan siswa dan memberi arahan dalam menggunakan *quizizz paper mode*. Dalam proses pembelajaran siklus I juga terdapat kendala teknis pada proses menampilkan media *quizizz paper mode* yakni terkendala oleh jaringan internet yang kurang stabil. Dalam proses perbaikan di siklus II, guru mempersiapkan segala keperluan yang digunakan dalam proses pembelajaran termasuk cadangan kuota agar menjaga jaringan tetap stabil.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *quizizz paper mode* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPAS disetiap siklusnya. Peningkatan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar

Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Jumlah Peningkatan
Nilai rata-rata	75,23	83,38	8,15
Persentase ketuntasan belajar	61,53%	84,61%	23,08%

Tabel 3 menunjukkan peningkatan hasil penelitian yang telah dilakukan dari siklus I dan II. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 8,15 dan ketuntasan siswa mengalami peningkatan sebesar 23,08%. Hasil di atas menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan sudah berhasil, karena telah memenuhi indikator yang ditetapkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz paper mode* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV-B di SDN Suko No. 363 Sidoarjo. Hal ini dapat dibuktikan dengan perbandingan hasil perolehan nilai persentase siswa dan nilai rata-rata siswa. Perolehan persentase

ketuntasan siswa pada pra siklus sebesar 34,61% dengan kategori sangat tidak baik, pada siklus I sebesar 61,53% dengan kategori cukup, dan pada siklus II sebesar 84,61% dengan kategori sangat baik. Adapun hasil nilai rata-rata pada pra siklus sebesar 61,96 dengan kategori tidak baik, pada siklus I sebesar 75,23 dengan kategori cukup, dan pada siklus II sebesar 83,38 dengan kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462>
- Fauziah, R., & Sofian Hadi, M. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>

- Happy Fitria, Muhammad Kristiawan, N. R. (2021). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Abdimas Unwahas*, 1(1), 1–20. <https://doi.org/10.62509/ji.v1i1.20>
- Lathifa Utami Dewi, Dedi Irwandi, dan E. S. B. (2021). Pengaruh Media Penilaian Formatif Online Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Periodik Unsur. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 11(1), 19–26. <https://doi.org/10.21009/jrpk.111.04>
- Marta, E. D. (2016). Implementasi Pemberian Reward Kepada Siswa SD Muhammadiyah Bantul Kota. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Edisi 25*.
- Nurrohmatulloh, A. F., & Mulyawati, I. (2022). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8441–8449. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3838> ISSN
- Saputra, R. A., Hariyadi, A., & Sarjono. (2021). Pengaruh Konsep Diri dan Reward Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewirausahaan. *Jurnal Educatio FKIP ...*, 7(3), 1046–1053. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1337>
- Saur Tambolon. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Erlangga.
- Suharismi Arikunto, Suhardjono, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Sukartini, N. N. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Evaluasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6566603>
- Ulva Hazimatunnabila, Arina Restian, A. S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Prosedur Melalui Aplikasi Quizizz Di Kelas 4 Dalam Merdeka Belajar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 114–124. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i2.234>
- Victory, B. L. V. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Menggunakan Kuis Interaktif pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan. *Journal of Education Research*, 4(4), 2251–2257. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/613%0Ahttps://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/613/372>
- Zellva Widya Puri Ramatika, Vivi Rulviana, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Materi Cerita Wayang Melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode Di Kelas V SDN Kartoharjo 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 9–25.