

PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP MINAT BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 3 DUWET KLATEN

Destika Ade Kurniawati¹, Dwi Anggraeni Siwi²

^{1,2}PGSD, FKIP, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo,

¹destikaade@gmail.com, ² deanggraenny89@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine whether there is an influence of the use of Educational Game media based on Quizizz Paper Mode on the interest in learning Natural and Social Sciences of grade IV students of Elementary School 3 Duwet Klaten. This study uses a quantitative approach with an experimental method which means comparing the results of a treatment with no treatment, and implementing the Non Equivalent Control Group Design design. As a result, this study used 2 classes as research samples, namely the experimental class from Elementary School 3 Duwet with 16 students and the control class from Elementary School 1 Duwet with 17 students. The data collection technique used in this study was a questionnaire and documentation with the research instrument being a learning interest questionnaire with the help of SPSS 22 which was carried out in two stages, namely before treatment (Pretest) and after treatment (Posttest). The data analysis technique in this study was in the form of a normality test, a homogeneity test, and a hypothesis test using a t-test with the Independent sample test type. Based on the results of the prerequisite analysis test, it shows that the data is normally distributed and homogeneous while in the t-test the results obtained are sig (2-tailed) = 0.000 < 0.05. Thus, it is concluded that there is an influence of the use of Educational Game media Based on Quizizz Paper Mode on the interest in learning Natural and Social Sciences of grade IV students of State Elementary School 3 Duwet Klaten.

Keywords: quizizz paper mode, interest in learning, IPAS

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari pemanfaatan media Game Edukasi Berbasis Quizizz Paper Mode terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Duwet Klaten. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang berarti membandingkan hasil dari suatu perlakuan dengan tanpa adanya perlakuan, Serta menerapkan desain Non Equivalent Control Group Design. Akibatnya, penelitian ini menggunakan 2 kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas eksperimen dari SD Negeri 3 Duwet sejumlah 16 siswa dan kelas kontrol dari SD Negeri 1 Duwet sejumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner dan dokumentasi dengan instrument penelitiannya adalah angket minat belajar dengan bantuan SPSS 22 yang dilakukan dalam dua tahap, yaitu sebelum perlakuan (Pretest)

dan sesudah perlakuan (Posttest). Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *t-test* dengan jenis *Independent sample test*. Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen sementara pada uji *t-test* yang diperoleh hasil *sig (2-tailed)* = 0,000 < 0,05. Dengan demikian, disimpulkan bahwa ada pengaruh dari pemanfaatan media Game Edukasi Berbasis Quizizz Paper Mode terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Duwet Klaten.

Kata Kunci: quizizz paper mode, minat belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Proses Pembelajaran merupakan dasar utama untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa. Guru yang mampu berinovasi dan berkreasi dengan menggunakan strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan eksploratif pasti dapat membuat siswa lebih terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan kelas dan merasa senang ketika belajar. Proses pembelajaran dinilai berdasarkan pemahaman konsep siswa, penguasaan materi siswa, ketepatan pemilihan dan penerapan model dan media pembelajaran, dan tercapainya tujuan pembelajaran. Sumber belajar adalah bagian penting dari pembelajaran (Susanti & Rahayu, 2024). Guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar aktif di kelas. Partisipasi aktif peserta didik mempunyai dampak yang signifikan terhadap

perkembangan sosial, emosional, dan berpikir. Tingkat keaktifan siswa tersebut dapat dilihat pada aktivitas individu atau kelompoknya. Salah satu cara seorang guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa adalah dengan menciptakan minat belajar melalui penerapan media pendidikan yang tepat sehingga mampu memberi dorongan siswa untuk belajar (Wesly, 2023). Minat belajar memegang peranan penting dalam proses belajar siswa karena minat belajar dapat meningkatkan motivasi, semangat untuk belajar dan mendorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Siswa menikmati belajar karena mereka termotivasi oleh minat mereka sendiri. Dalam proses pembelajaran, maka tentunya minat yang diharapkan adalah minat yang timbul dari diri siswa, tanpa adanya paksaan dari luar, agar siswa dapat belajar lebih aktif dan baik. Maka minat

belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses belajar mengajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan (Khatimah et al., 2018). Pendidikan dasar di Indonesia berfungsi sebagai fondasi utama untuk pengembangan kemampuan siswa dalam berbagai bidang. Salah satu bidang studi yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mencakup aspek pengetahuan alam dan sosial yang penting bagi kehidupan sehari-hari. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan (Mazidah, N. R., & Sartika, 2023). Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS. Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Anggita et al., 2023). Tujuan dari pembelajaran IPAS adalah untuk mengajarkan siswa cara berpikir kritis, logis, dan analitis untuk

memahami fenomena alam dan sosial di sekitar mereka.

IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji interaksi benda mati dan makhluk hidup di alam semesta. Ini juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai kelompok yang berinteraksi dengan lingkungannya. Sangat penting bagi peserta didik untuk mempelajari IPAS karena mengaitkan makhluk hidup dengan benda mati di alam semesta ini. IPAS di sekolah dasar bukan sekedar kumpulan fakta melainkan proses perolehan fakta yang didasarkan pada kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dasar IPAS untuk memprediksi, menjelaskan, dan menyelesaikan berbagai fenomena. Selain itu, diharapkan IPAS di SD/MI dapat menjadi tempat bagi siswa untuk mempelajari diri mereka sendiri, alam sekitar, masyarakat sosial, dan lingkungan mereka, serta menemukan cara untuk meningkatkan diri mereka dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Chaerani Budianti, Laily Nurmalia, 2024).

Berdasarkan pada hasil Observasi pra-penelitian yang dilakukan di SD Negeri 3 Duwet

ditemukan permasalahan pada kelas IV yaitu minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS masih rendah, seperti kurangnya ketertarikan, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran secara maksimal karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik. Pada pengamatan terkait permasalahan dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan sikap kurangnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih terbilang pasif. Hal ini terlihat bahwa siswa tampak kurang aktif pada saat guru mengajukan pertanyaan hanya beberapa siswa yang merespon, rendahnya perhatian serta motivasi siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberi sesuai waktu yang ditentukan, siswa asyik bermain sendiri dan cenderung kurang bersemangat pada saat berlangsungnya kegiatan proses pembelajaran. Siswa tidak terlalu terkesan dengan materi yang membuat mereka kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan membuat kelas kurang interaktif.

Hal ini disebabkan oleh minimnya media yang digunakan

guru dalam pembelajaran IPAS, Siswa tidak memiliki pemahaman yang baik tentang materi yang diajarkan karena guru hanya bergantung pada buku teks, buku paket dan menggunakan media gambar yang ada dalam buku tersebut serta alat seadanya yang dimiliki oleh pihak sekolah tanpa media pembelajaran lain yang inovatif. Siswa seringkali menganggap pembelajaran IPAS membosankan dan sulit, karena metode pengajaran yang digunakan oleh guru masih cenderung konvensional seperti ceramah yang menyebabkan siswa mengantuk dan tidak berminat pada materi yang disampaikan, latihan soal yang kurang repetitif dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Sebagian besar pembelajaran masih berpusat pada guru, dengan penggunaan metode ceramah yang mengakibatkan guru kurang mengandalkan teknologi yang inovatif. Siswa menjadi cepat bosan dengan metode dan media pembelajaran yang monoton, sehingga berdampak negatif terhadap minat mereka dalam belajar (Aisyah et al., 2025).

Pembelajaran yang tidak menyenangkan menyebabkan siswa menjadi malas dan kurang bersemangat, dengan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran dapat membuka pintu bagi pengalaman belajar siswa yang aktif, membangun pengetahuan, mendorong kemampuan dalam memecahkan masalah, serta menggali pengetahuan secara mendalam bagi peserta didik (Belva Saskia Permana et al., 2024).

Pada era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidik adalah menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya upaya yang dilakukan oleh guru, untuk itu guru harus pandai membuat pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berkompetisi dalam game edukasi dengan bantuan aplikasi Quizizz. Game edukasi ini dapat menjadi salah satu alternatif permainan yang menyenangkan

untuk siswa SD/MI (M. D. Utami et al., 2023).

Penerapan *Quizizz Paper Mode* dipertimbangkan sebagai media game edukasi yang tepat untuk menangani masalah yang terjadi di SD Negeri 3 Duwet, yaitu minat belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rahmania Rahman et al., (2020), pelaksanaan kuis dengan aplikasi Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar melalui hasil uji korelasi sebesar 56,25%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa relatif tinggi. Hal ini sesuai dengan penelitian Hanifah dkk. (2020) yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajarnya. Sedangkan menurut penelitian Yulia Isratul (2019), aplikasi Quizizz bersifat inovatif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga penggunaannya dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian hasil diatas, maka peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul “

Pengaruh Media Game Edukasi Berbasis *Quizizz Paper Mode* Terhadap Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Duwet Klaten”.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada lembar angket pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi keragaman budaya dan kearifan lokal. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya ialah penggunaan media *Quizizz Paper Mode*, sedangkan variabel terikatnya minat belajar siswa. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi dengan

pertanyaan yang dibagi menjadi dua tahap yaitu, *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap yaitu analisis data tahap awal dan tahap akhir yang terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sedangkan analisis tahap akhir dilakukan uji t-test (Independent Sample T-Test). Perlakuan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah penggunaan media game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* pada peserta didik kelas 4 SD Negeri 3 Duwet guna mengetahui pengaruhnya terhadap minat belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dapat diuraikan hasil pengolahan dari data yang telah ditemukan dalam pelaksanaan penelitian. Hasil pengolahan data yang telah diperoleh dari data nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut

Tabel 1. Perbedaan rata-rata data *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa pada Kelas Eskperimen dan Kelas Kontrol

Rata-rata (Mean)	Kelompok	
	Eksperimen	Kontrol
Pretest	58,88	46,29
Posttest	66,50	50,47
Selisih	7,62	4,18

instrumen penelitiannya adalah angket minat belajar sejumlah 16 soal

Sumber : SPSS Versi 22

Dari tabel tersebut, diketahui terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selisih rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan selisih rata-rata pada kelas kontrol yaitu 7,65 $> 4,18$. Dengan adanya perbedaan rata-rata tersebut, membuktikan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Quizizz Paper Mode* berpengaruh lebih besar terhadap minat belajar siswa dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan media ceramah. Selanjutnya pada uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* berbantuan SPSS Versi 22 dengan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Data	Kelas	Sig	Tar af	Kesim pulan
Pretest	Eksperimen	2	0,57	0,05	Data normal
	Kontrol	7	0,43		
Posttes t	Eskperimen	3	0,08		Data normal
	Kontrol	9	0,91		

Sumber : SPSS Versi 22

Data tersebut menunjukkan bahwa nilai *sig* $> 0,05$ yang berarti data dari nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Hasil pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa dua kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene's* berbantuan SPSS Versi 22 dengan taraf nyata atau signifikansi sebesar 5% atau 0,05.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Data	Sig	Tar af	Kesimpulan
Pretest		,770		Data homogen
			0,05	
Posttest		,184		

Sumber : SPSS Versi 22
Data tersebut menunjukkan bahwa nilai *sig* > 0,05 yang berarti data dari nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, uji statistik yang digunakan dalam membuktikan hipotesis adalah *uji Independent Sample T-Test*. *Uji Independent Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemberian *treatment* atau perlakuan terhadap minat belajar siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang ditinjau dari perbedaan rata-rata hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah penelitian. Dalam penelitian ini, *Uji Independent Sample T-Test* dilakukan melalui bantuan SPSS Versi 22 dengan taraf nyata atau signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Hasil perhitungan uji *Independent Sample T-Test* yang diambil dari data nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis

Sig	df	Sig (2-tail)	Tarif	Kesimpulan
0,184	31	,000	0,05	Ada Pengaruh

taile	nyat	an
d)	a	
0,184	,000	0,05

Sumber: SPSS Versi 22

Maka dapat diinterpretasikan berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* sebesar 0,000 < 0,05 maka sesuai kriteria pengujian dapat diambil keputusan bahwa *Ho* ditolak dan *Ha* diterima yang artinya bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 3 Duwet. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan media game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Duwet Klaten. Penelitian eksperimen menggunakan dua kelas dari populasi yang diambil, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini bertujuan untuk membandingkan minat belajar siswa antara kelas eksperimen yang diberikan *treatment* atau perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment* atau

perlakuan. Dalam penelitian ini, peneliti telah menentukan 2 sekolah dasar yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. SD Negeri 3 Duwet yang berjumlah 16 siswa dipilih dan dijadikan seagai kelas eksperimen yang diberikan *treatment* atau perlakuan dari penggunaan media *Quizizz Paper Mode*. Sementara itu, SD Negeri 1 Duwet yang berjumlah 17 siswa dipilih dan dijadikan sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment* atau perlakuan terhadap penggunaan media *Quizizz Paper Mode*, hanya menggunakan media ceramah. Hasil pengolahan data yang telah ditemukan dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* siswa melalui angket minat belajar. Data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kelompok eksperimen sebesar 58,88 dan rata-rata *posttest* sebesar 66,50. Sementara itu, rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 46,29 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 50,47.

Selain itu, diperoleh juga hasil analisis statistik pada data nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ada dua tahap dalam mencari hasil

analisis statistik, yaitu analisis data tahap awal yang menggunakan data nilai *pretest* dan analisis data tahap akhir yang menggunakan data nilai *posttest*. Analisis data tahap awal dilakukan dengan mengambil, mengolah dan menganalisis data nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap ini diawali dengan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *uji Levene's*. Diketahui hasil normalitas adalah $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ atau $sig > 0,05$ dan hasil uji homogenitas diperoleh $sig > 0,05$ atau $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ sehingga disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama (homogen). Setelah kedua uji tersebut dilanjutkan melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *uji Independent Sample test* yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol apabila dilihat dari perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan dalam pembelajaran IPAS. Dari uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi

(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 (signifikan yang sudah ditetapkan), yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat diketahui bahwa pengaruh media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap minat belajar siswa menunjukkan positif dan signifikan. Adanya pengaruh tersebut terjadi karena terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada SD Negeri 3 Duwet sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri 1 Duwet sebagai kelas kontrol. Selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen lebih besar apabila dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu $7,62 > 4,18$. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* lebih berpengaruh dibandingkan dengan media ceramah pada kelas kontrol terhadap minat belajar siswa. Minat merupakan faktor utama pada kegiatan belajar mengajar. Belajar sama dengan menikmati sesuatu, Minatnya sangat penting dalam proses belajar. Siswa dapat belajar dengan senang hati dan semangat jika mereka memiliki minat belajar. Kegiatan belajar dipengaruhi oleh minat, pengalaman, dan keinginan

siswa (Anggita et al., 2023). Menurut Edgar Dale menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar sangat penting, yang telah diungkapkan dalam berbagai kategori pengalaman, dari yang paling sederhana hingga yang paling abstrak, diharapkan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran akan memberi siswa pengalaman belajar yang lebih konkret dan juga dapat meningkatkan aktivitas minat belajar mereka. Salah satu contoh penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan *Quizizz Paper Mode* (Kartini et al., 2024). *Quizizz Paper Mode* memungkinkan siswa dan guru untuk berinteraksi melalui pertanyaan dan jawaban, alat ini telah menarik perhatian para pendidik sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, *Quizizz Paper Mode* juga memberikan manfaat bagi guru, Guru dapat dengan mudah melacak perkembangan setiap siswa melalui lembar jawaban yang dikumpulkan. *Quizizz Paper Mode* berguna untuk memainkan kuis di kelas tanpa

menggunakan smartphone. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat siswa, mendorong kegiatan belajar, dan bahkan memiliki efek psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran tidak hanya meningkatkan keinginan dan minat siswa, tetapi juga dapat membantu mereka memahami lebih baik, memudahkan menafsirkan data dengan lebih mudah, dan memadatkan informasi (Hamalik, 2019). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai alat penggerak dalam menciptakan pengalaman yang bermakna untuk siswa. Pelaksanaan penelitian ini memiliki kelebihan dalam penggunaan media Quizizz Paper Mode. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal yakni, Quizizz Paper Mode mampu mengajak siswa untuk belajar berbasis teknologi informasi dengan permainan tanpa harus menggunakan smartphone, suasana belajar yang menarik, inovatif dan dapat membuat suasana baru dalam proses belajar, mampu mempermudah pemahaman materi pembelajaran IPAS karena setelah permainan selesai dilakukan

diadakan ulasan jawaban dari pertanyaan oleh guru, serta terdapat sistem rangking yang ditampilkan, hal tersebut mempu mendorong siswa untuk menjadi pemain dengan point paling tinggi dalam penggeraan *Quizizz Paper Mode*. Selain memiliki kelebihan, dalam penelitian ini juga terdapat kekurangan yang dialami selama penelitian berlangsung, yaitu sangat bergantung pada koneksi internet, pemain tidak dapat berhenti sebelum semua kuis terjawab, waktu terbatas dalam menjawab soal. Sementara itu, pelaksanaan pembelajaran ada kelas kontrol yang hanya menggunakan media ceramah tidak melibatkan siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajaran karena mereka hanya mendengarkan penjelasan guru serta memperhatikan papan tulis terkait materi pembelajaran. Selain itu, siswa hanya duduk dan sesekali menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, mengerjakan tugas kelompok dan melakukan presentasi, hal ini membuat suasana kelas terasa membosankan dan kurang semangat karena hanya menggunakan media ceramah pada kegiatan pembelajaran dan bersifat monoton. Berdasarkan penjabaran yang telah diuraikan

diatas, diharapkan guru dapat memperhatikan situasi, kondisi, waktu, serta penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan perkembangan teknologi agar kegiatan pembelajaran dapat terasa menyenangkan dan inovatif sehingga berdampak positif pada capaian pembelajaran yang diharapkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Duwet Klaten. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji Independent Sample -Test yang diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada pengaruh penggunaan media game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Adanya pengaruh tersebut terjadi karena terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*

pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu $7,62 > 4,18$. Hal itu membuktikan bahwa penggunaan penggunaan media game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap minat belajar di SD Negeri 3 Duwet lebih berpengaruh dibandingkan dengan penggunaan media ceramah di SD Negeri 1 Duwet. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (M. Dr.Ir. Sutopo.SP.d (ed.); ke-6, 2024). alfabeta,cv.
- Hantono, S.E., SP.d., M.Si., Ak., C. (2020). Metodologi Penelitian Sripsi dengan Aplikasi SPSS (A. Y. W. Herlambang Rahmadani, Gofur Dyah Ayu (ed.)). Deepublish.
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>.

- Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. 3, 388–401.
- Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R., & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 215–222. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>.
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetyawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS Di Kelas 4 SD N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>.
- Anggraeni, Y. (2020). Improvement of Science Learning Outcomes With Interactive Powerpoint Media Class V Students Of SDN 01 Ambowetan. Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series, 3(3), 262. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.45843>.
- Astuti, L. S. (2017). Penguasaan Konsep IPA Ditinjau dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 7(1), 40–48. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1293>.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.
- Chaerani Budianti, Laily Nurmalia, S. K. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep IPA melalui Media Visual dalam Mata Pelajaran IPAS di MIS Al-Hidayah. Umj.Ac.Id, Pemahaman Konsep IPA melalui Media Visual dalam Mata Pelajaran IPAS.
- Fathimaturriddha, A., Tembung, M., & Irfan, M. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019. *Edu Riliggia*, 4(2), 150–158. http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/edu_riliggia/article/view/8181.
- Hamalik, O. (2019). Psikologi Belajar dan Mengajar. Sinar Baru.
- Humairoh, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam [JIPPI]*, 1(1)(Penggunaan Aplikasi Quizizz), 1–12.
- Ipas, P. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep IPA melalui Media Visual. 229–238.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.

- [https://doi.org/10.35446/diklatrevie w.v3i1.349.](https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349)
- Kartini, S., Putra, H. K., & Mukti, W. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(4), 146–151. [https://doi.org/10.32585/edudikara. v8i4.350](https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i4.350).
- Khatimah, A. H., Bundu, P., & Prima Findiga, B. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of Art, Humanity, and Social Studies*, 1–13. <https://site.undipa.ac.id/vision-mission/>.
- Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. *Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1) (Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif), 9–16.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Rini, U. Z. (2023). “Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik.” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 11(“Pengaruh Media Quizizz Paper Mode), 67.
- Rini, & Zuhdi, U. (2021). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 65.
- Susanti, S., & Rahayu, E. S. (2024). Penerapan Quizizz Dalam Bentuk (Qr-Code) pada Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 215 Mattampawalie untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 2(2), 95–106. [https://doi.org/10.57093/jpgsdunipo. v2i2.41](https://doi.org/10.57093/jpgsdunipo.v2i2.41).
- Teni Nurrita. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. Misykat, 2018(1), 177–178.
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420–2425.
- Utami, W., Purwati, P. D., & Ibawati, Y. (2024). Penggunaan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Paper Mode Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Pengumuman Dan Antusiasme Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora. *Harmoni*

- Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(2), 62–77.
- Wesly, S. A. A. (2023). Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Volume 2 Nomor 1 (2023) 74. Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 2(2), 11576–11584. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.
- Winarsih, & Nisa, A. F. (2023). Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 23, 112–123.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. Jurnal Educatio, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>.
- Zaki Al Fuad, & Zuraini. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. Jurnal Tunas Bangsa, 3(2), 54. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>.