

**PENERAPAN QUIZIZZ PAPER-MODE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA  
MATA PELAJARAN GEOGRAFI SISWA FASE E DI SMA NEGERI 1  
SAROLANGUN**

Alisa Chanaya<sup>1</sup>, Loli Setriani<sup>2</sup>, Nefilinda<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora,  
Universitas PGRI Sumatera Barat

<sup>1</sup>alisachanaya83@gmail.com, <sup>2</sup>loli.pgri@gmail.com, <sup>3</sup>nefilinda@yahoo.com

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the limited use of interactive learning media in the learning process, which results in low student motivation and difficulties in understanding the subject matter. Many students' learning outcomes fall below the Minimum Mastery Criteria (KKTP) of 75 at SMA Negeri 1 Sarolangun. The aim of this study is to examine the effect of applying Quizizz Paper-Mode on Geography learning outcomes of Phase E students at SMA Negeri 1 Sarolangun. This research employs a quantitative approach with the population consisting of Phase E students in the 2024/2025 academic year. Class E.10 was assigned as the control group, and class E.9 as the experimental group. Data analysis techniques used include descriptive statistics and correlation tests. The results show that the average score of the control class is 81.51, while the experimental class reaches 84.31. The t-test results in a significance value of  $0.000 < 0.05$ , indicating that the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. It can be concluded that the use of Quizizz Paper-Mode has a significant influence on the Geography learning outcomes of Phase E students at SMA Negeri 1 Sarolangun.*

*Keywords: quizizz paper-mode, learning outcomes, interactive learning media, geography*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa serta kesulitan dalam memahami materi. Banyak hasil belajar siswa yang berada di bawah KKTP di SMA Negeri 1 Sarolangun, yaitu 75. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz Paper-Mode terhadap hasil belajar Geografi siswa Fase E di SMA Negeri 1 Sarolangun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan populasi siswa Fase E tahun ajaran 2024/2025. Kelas E.10 dijadikan sebagai kelas kontrol dan E.9 sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji korelasi. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 81,51 dan kelas eksperimen sebesar 84,31. Berdasarkan uji-t, diperoleh nilai

signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan Quizizz Paper-Mode terhadap hasil belajar Geografi siswa Fase E di SMA Negeri 1 Sarolangun.

Kata Kunci: quizizz paper-mode, hasil belajar, media pembelajaran interaktif, geografi

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran krusial dalam kemajuan suatu negara, dan guru memegang peranan utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu cara efektif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Salah satu bentuk inovasi teknologi dalam pendidikan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis kuis digital seperti Quizizz.

Sayangnya, di SMA Negeri 1 Sarolangun, proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan mencatat, yang menyebabkan siswa cepat bosan, kurang memahami materi, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Data observasi menunjukkan rata-rata nilai siswa Fase E pada mata pelajaran Geografi masih di bawah KKTP (75), dengan nilai berkisar antara 58,4 hingga 64,2.

Sebagai solusi, fitur Quizizz Paper-Mode diperkenalkan untuk pembelajaran luring tanpa memerlukan perangkat pintar siswa. Media ini memungkinkan guru mencetak kuis di atas kertas yang tetap interaktif dan menarik, sekaligus mendorong keterlibatan siswa secara aktif tanpa distraksi dari gawai.

Penggunaan Quizizz Paper-Mode dinilai sesuai untuk materi Atmosfer dalam pelajaran Geografi karena memungkinkan integrasi multimedia seperti gambar, audio, dan video yang mendukung pemahaman siswa. Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji apakah penerapan media Quizizz Paper-Mode dapat meningkatkan hasil belajar siswa Fase E di SMA Negeri 1 Sarolangun.

## **B. Metode Penelitian**

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam

penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif korelasional untuk menguji pengaruh penerapan Quizizz Paper-Mode terhadap hasil belajar siswa. Menurut Sugiyono (2020), pendekatan kuantitatif cocok digunakan untuk meneliti hubungan antar variabel dalam populasi tertentu dengan alat ukur berupa instrumen terstandar dan analisis statistik.

#### **Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Fase E di SMA Negeri 1 Sarolangun, yang berjumlah 373 siswa dari 10 kelas. Sampel penelitian dipilih secara sederhana (simple random sampling) berdasarkan data nilai ulangan harian sebelumnya, dengan Fase E.9 sebagai kelas eksperimen (38 siswa) dan E.10 sebagai kelas kontrol (37 siswa). Pemilihan berdasarkan rata-rata nilai: Fase E.9 memiliki nilai terendah dan diberikan perlakuan Quizizz Paper-Mode, sedangkan E.10 sebagai pembanding.

#### **Definisi Operasional Variabel**

Variabel X (Quizizz Paper-Mode): Media pembelajaran berbasis

kuis offline menggunakan kertas dan barcode. Indikator: efektivitas pembelajaran, motivasi, keterlibatan siswa, interaksi dengan materi, dan kemudahan evaluasi.

Variabel Y (Hasil Belajar): Kemampuan siswa setelah proses pembelajaran, diukur melalui nilai asesmen sumatif 1, 2, dan 3.

#### **Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Data primer diperoleh melalui pretest, post-test, angket, dan observasi langsung.

Data sekunder diperoleh dari arsip nilai guru, dokumentasi sekolah, serta referensi literatur. Teknik yang digunakan meliputi:

Tes: Pretest dan post-test berupa soal pilihan ganda dan esai untuk mengukur pemahaman materi Atmosfer.

Angket: Skala Likert 5 poin (25 butir valid) untuk mengukur respons siswa terhadap Quizizz Paper-Mode.

Observasi dan Dokumentasi: Untuk mendukung data empiris dan proses pembelajaran yang berlangsung.

#### **Uji Validitas dan Reliabilitas**

Uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment

melalui SPSS. Dari 30 butir angket, 25 dinyatakan valid.

Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha, dengan hasil sebesar 0,809, menunjukkan bahwa instrumen angket sangat reliabel dan layak digunakan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz Paper-Mode terhadap hasil belajar mata pelajaran Geografi pada siswa Fase E SMA Negeri 1 Sarolangun.

Data diperoleh melalui tes (pretest dan posttest), angket, observasi, serta dokumentasi, yang kemudian dianalisis dengan uji prasyarat dan uji statistik inferensial.

#### **1. Uji Prasyarat Analisis**

##### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS versi 22. Hasil menunjukkan nilai signifikansi pretest dan posttest pada kedua kelas  $> 0,05$ , yaitu:

Respon siswa: Sig = 0,200

Hasil belajar: Sig = 0,182

Dengan demikian, data berdistribusi normal.

##### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,416  $> 0,05$ , yang berarti data memiliki varian homogen antara kelas eksperimen dan kontrol.

## **2. Analisis Deskriptif**

##### **a. Hasil Belajar Siswa**

Hasil deskriptif menunjukkan peningkatan skor antara pretest dan posttest, khususnya di kelas eksperimen.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

Kelas	Pretest (Rata-rata)	Posttest (Rata-rata)
Eksperimen	44,42	84,31
Kontrol	52,43	81,51

Distribusi frekuensi nilai posttest menunjukkan mayoritas siswa berada pada interval 80–87, baik pada kelas eksperimen maupun kontrol, tetapi peningkatan lebih signifikan terjadi pada kelas eksperimen.

##### **b. Respon Siswa terhadap Quizizz Paper-Mode**

Respon siswa terhadap media pembelajaran Quizizz Paper-Mode dikategorikan sangat baik. Lima indikator utama (efektivitas, motivasi, keterlibatan, perasaan senang, dan kemudahan) semuanya menunjukkan persentase di atas 84%.

Tabel 2. Respon Siswa terhadap Quizizz Paper-Mode

Indikator	Persentase	Kategori
Efektivitas	84,87%	Sangat Baik
Motivasi	84,37%	Sangat Baik
Keterlibatan	85,87%	Sangat Baik
Perasaan Senang	87,08%	Sangat Baik
Kemudahan	87,00%	Sangat Baik
Total Rata-rata	85,84%	Sangat Baik

Indikator "Perasaan Senang" menempati posisi tertinggi, menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz Paper-Mode memberikan pengalaman emosional positif bagi siswa.

### 3. Uji Hipotesis

Uji korelasi Pearson Product Moment menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan Quizizz Paper-Mode dengan hasil belajar Geografi siswa:

$$r = 0,669, \text{Sig.} = 0,000 < 0,05$$

Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan signifikan, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Artinya, penerapan Quizizz Paper-Mode berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

### D. Pembahasan

#### 1. Peningkatan Hasil Belajar Setelah Penerapan Quizizz Paper-Mode

Data pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen setelah diterapkan Quizizz Paper-Mode. Rata-rata nilai pretest sebesar 44,42 meningkat menjadi 84,31 pada posttest. Sedangkan di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah), peningkatan juga terjadi, namun tidak sebesar kelas eksperimen, yakni dari 52,43 menjadi 81,51.

#### 2. Respon Siswa terhadap Penerapan Quizizz Paper-Mode

Hasil angket menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penerapan Quizizz Paper-Mode berada pada kategori "Sangat Baik" dengan rata-rata persentase sebesar 85,84%. Indikator tertinggi berada pada perasaan senang (87,08%), diikuti oleh kemudahan (87,00%) dan keterlibatan (85,87%). Ini menunjukkan bahwa siswa merasakan kenyamanan dan kesenangan saat proses pembelajaran berlangsung, serta merasa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

### 3. Korelasi antara Quizizz Paper-Mode dan Hasil Belajar

Hasil uji hipotesis menggunakan Pearson Product Moment menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penerapan Quizizz Paper-Mode dan hasil belajar siswa ( $r = 0,669$ ,  $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$ ). Hal ini berarti semakin baik penerapan Quizizz Paper-Mode, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

### E. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz Paper-Mode sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta menumbuhkan respon yang sangat baik dari peserta didik dalam proses pembelajaran Geografi. Quizizz Paper-Mode mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, motivasi, keterlibatan, serta rasa senang dalam belajar, yang secara tidak langsung meningkatkan pencapaian kognitif siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- . Amiroh, A., & Afifah, L. (2021). Quizizz Sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Jerman. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 28. <https://doi.org/10.30651/lf.v5i1.5110>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Di, P., Efl, K., Husnah, A., & Heriyawati, F. (2023). *Mode Kertas Quizizz Paper-Mode*
- 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>
- Hikmah, J. (2020). Paradigm. *Computer Graphics Forum*, 39(1), 672–673. <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>
- Indrawan, B., & Kaniawati Dewi, R. (2020). Pengaruh Net Interest Margin (NIM) Terhadap Return on Asset (ROA) Pada PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat Dan Banten Tbk Periode 2013-2017. *Jurnal E-Bis (Ekonomi-Bisnis)*, 4(1), 78–87. <https://doi.org/10.37339/e-bis.v4i1.239>

- Kasman. (2013). e-Modul Geografi. *Direktorat SMA*, 53(9), 1689–1699.
- Kurniawan, C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Ket. *Artikel. Pena Karakter*, 1(01), 37–41.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.  
<https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.  
<https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Mukti Sintawati, R. (2016). *Asesmen Pembelajaran*.
- Nasution, H. A., & Suyadi. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Humanistik dengan Pendekatan Active Learning di SDN Nugopuro Gowok. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(1), 31–42.  
<https://doi.org/10.14421/jpai.2020.171-03>
- Ni'am, M. K., Saputra, I., Muttaqin, U., & Novianti, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Paper-mode terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Wiradesa. *Prosiding Santika 3: Seminar Nasional Tadris Matematika Uin K.H. Abdurrahman Wahid*  
*Pekalongan*, 520–528.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Uji Normalitas Data dan Homogenitas Data. *Dasar - Dasar Statistik Penelitian*, 81, 90–91. [http://lppm.mercubuana-yogya.ac.id/wp-content/uploads/2017/05/Buku-Ajar\\_Dasar-Dasar-Statistik-Penelitian.pdf](http://lppm.mercubuana-yogya.ac.id/wp-content/uploads/2017/05/Buku-Ajar_Dasar-Dasar-Statistik-Penelitian.pdf)
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 56.  
<https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.1008>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- PURWANINGSIH, P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427.  
<https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa

- SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–173. *Teknologi*, 2(02), 464–472. <https://doi.org/10.59653/jimat.v2i02.660>
- Setiawan, G. (2004). Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum. *Remaja Rosdakarya Offset*.
- Sudarta. (2022). *metode penelitian*. 16(1), 1–23.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif (MP)* Setiyawwami, SH. ALFABETA, Cv.
- Ummah, M. S. (2019). Ragam Analisis Data Penelitian. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *Metodologi Penelitian*. In *Cv Science Techno Direct*.
- Wulandari, K. (2024). Meningkatkan Kualitas Pendidikan serta Prinsip Penting dalam Guru dan Manajemen Pendidikan. *Jurnal Riset Multidisiplin Dan Inovasi*
- Zakiya, R. S., & Kurniasari, R. (2021). Pengaruh Media Game Educandy Terhadap Pengetahuan Hipertensi Pada Remaja di Desa Telaga Murni. *Jurnal Gizi Dan Kuliner*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.35706/giziku.v2i2.5932>