

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap Aktivitas Belajar Siswa

*Desika Fitria Cahyani¹, Anggoro Putranto²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

E-mail: desikafc@gmail.com

Article History: Submission: 2024-06-28 || Accepted: 2024-10-15 || Published: 2024-12-06

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-06-28 || Diterima: 2024-10-15 || Dipublikasi: 2024-12-06

Abstract

The lack of diversity in learning media used by teachers to increase student learning activities in social studies subjects underlies this research. Lack of variety in learning media will result in students feeling sleepy, bored and not paying attention to the teacher when he is explaining. Therefore, it is necessary to have learning media that is able to involve all students in every lesson so that students take an active role when learning in class. One form of learning media that can be utilized is the *Quizizz Paper Mode* learning media. The objective of this research is to examine (1) To examine the effect of using the *Quizizz Paper Mode* learning media on social studies subjects in the VII class at SMPN 1 Sanankulon Blitar. (2) The difference study activity by using *Quizizz Paper Mode* learning media with the study result by using conventional learning media at SMPN 1 Sanankulon Blitar. This research employs a quantitative approach with an experimental research method, that is Quasi-Experimental Research and employs Nonequivalent Control Group Design. The students of VII class at SMPN 1 Sanankulon Blitar, particularly in VII D class are the subject of this research. The data are collected through a questionnaire and observation sheet with the assistance of SPSS 26, in the form of conditional tests such as normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The results show that there is a significant influence between conditions before the use of *Quizizz Paper Mode* learning media and after the use of the learning media towards students' activity in the control class VII E and the experimental class VII D that Sig. (2-tailed) 0.013 and 0.022. Thus, there is enough evidence that H_0 can be rejected and H_a is accepted. Therefore, it was concluded that the use of *Quizizz Paper Mode* increases students' learning activity in the 7th class at SMPN 1 Sanankulon Blitar.

Keywords: *Quizizz; Learning Media; Learning Activity.*

Abstrak

Kurangnya keragaman media pembelajaran yang digunakan guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS mendasari penelitian ini. Kurang variatifnya media pembelajaran akan mengakibatkan siswa merasa mengantuk, bosan dan tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan. Maka dari itu, perlu adanya media pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa dalam setiap pembelajaran sehingga membuat siswa ikut berperan aktif ketika pembelajaran di kelas. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran *Quizizz Paper Mode*. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 1 Sanankulon Blitar. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimental, yakni *Quasi Eksperimental Research* serta menerapkan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Siswa kelas VII SMPN 1 Sanankulon Blitar khususnya di kelas VII D adalah subyek pada penelitian ini. Data dikumpulkan melalui angket dan lembar observasi dengan bantuan SPSS 26, berupa tes syarat berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara kondisi sebelum digunakannya media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dan sesudah digunakannya media pembelajaran tersebut terhadap aktivitas siswa di kelas control VII E dan kelas eksperimen VII D yang diketahui bahwa Sig. (2-tailed) 0,013 dan 0,022. Dengan demikian, terdapat cukup bukti yang memaparkan bahwa H_0 dapat ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas tujuh di SMPN 1 Sanankulon Blitar.

Kata kunci: *Quizizz; Media Pembelajaran; Aktivitas Belajar.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran dimaknai sebagai instrumen yang diaplikasikan dalam tahap pembelajaran sebagai penghubung antara guru dengan siswa, memfasilitasi pemahaman materi pelajaran dengan tujuan agar pembelajaran bisa dilaksanakan secara efisien dan efektif. Media pembelajaran juga

mempunyai manfaat untuk menguraikan penyajian materi dan informasi sehingga mampu meningkatkan tahap dan aktivitas belajar. Suatu keberhasilan dalam penggunaan media pembelajaran dapat dilihat pada hasil belajar dan juga pada tingkat pemahaman dalam penguasaan materi pada siswa. Semakin tinggi hasil belajar dan tingkat pemahaman materi siswa maka akan semakin tinggi tingkat kesuksesan pembelajaran. Media pembelajaran tidak sekadar dimanfaatkan untuk memaparkan materi saja akan tetapi media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan untuk aktivitas peninjauan pembelajaran. Media pembelajaran yang kerap kali dipakai dalam kegiatan peninjauan pembelajaran biasanya berupa aktivitas kuis online. Media pembelajaran yang menarik yaitu media yang memiliki kualitas interaktif, memberikan penekanan kuat pada komunikasi dan membina interaksi antara siswa dan guru. Media pembelajaran tersebut bertujuan untuk menimbulkan dorongan dalam belajar, yaitu berupa imajinasi, keingintahuan dan tantangan (Zarkasi et al., 2023).

Pembelajaran di SMPN 1 Sanankulon Blitar media pembelajaran yang dipakai oleh beberapa guru kadang masih ada beberapa yang monoton dan sedikit variasi. Hal tersebut juga ditandai dengan masih rendahnya partisipasi pada tahap-tahap pembelajaran sehingga menyebabkan menurunnya aktivitas belajar. Adanya rasa bosan siswa ketika mengikuti tahap-tahap pembelajaran adalah salah satu unsur yang menyebabkan menurunnya aktivitas belajar. Biasanya siswa hanya diperintah untuk mengerjakan dengan cara menulis jawabannya dikertas atau *paper based test* dengan jawaban yang terkadang panjang. Hal tersebut akan membuat siswa juga merasa bosan sehingga menyebabkan menurunnya hasil, motivasi, dan aktivitas belajar siswa. Oleh karena hal tersebut, cara yang dapat diterapkan oleh guru adalah dengan penerapan pembelajaran berbasis permainan menjadi suatu kebutuhan yang dapat memperbaiki hasil, motivasi, keterlibatan, dan kepuasan siswa saat berlangsungnya proses pembelajaran di SMPN 1 Sanankulon Blitar.

Edgar Dale mengatakan bahwa pembelajaran harus mementingkan keaktifan peran dan juga interaksi siswa dengan kondisi belajar. Siswa dapat melakukan interaksi tersebut melalui panca indera mereka baik melalui pendegaran, penglihatan, pengecapan, perabaan, penciuman, sampai dengan modus berbuat yaitu "katakan dan lakukan". Edgar Dale mengutarakan bahwa pengalaman belajar yang didapatkan oleh siswa akan semakin banyak apabila media pembelajaran semakin konkret. Sedangkan jika siswa mengembangkan kemampuan untuk memahami bahan pembelajaran secara abstrak, pengalaman belajar mereka akan lebih terbatas (Hadi & Fauziah, 2023). Edgar Dale mengatakan pengalaman belajar dapat mengukur keberhasilan dari belajar yang didapatkan oleh siswa tergantung pada perlakuan belajar siswa. Perlakuan tersebut bisa dari guru ataupun dari aktivitas siswa dalam belajar. Pengalaman belajar yang didapatkan oleh siswa bisa didapatkan dari gambar, pengalaman belajar langsung, dan juga pengalaman belajar yang bersifat abstrak (Huda, 2016). Menurut Edgar Dale dalam kegiatan belajar keterlibatan siswa sangatlah penting, seperti yang telah diungkapkan dalam kategori pengalaman dari tingkat yang paling kongkrit sampai ke yang paling abstrak. Dimana pengalaman langsung, keikutsertaan dari siswa, dan observasi dapat memberi pengaruh yang sangat signifikan bagi siswa. Berdasarkan dari penjelasan tersebut, diharapkan dengan pemakaian media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat memberi pengalaman belajar yang lebih konkret terhadap siswa, bersamaan dengan itu juga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa ketika pembelajaran, sebagai contoh yaitu penggunaan media pembelajaran dengan *Quizizz Paper Mode* (Muhammad Irfan Hilmi, 2021).

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Ayu Uyun Nazili (2021) yang berjudul "Pengaruh Media Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gubug" menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* memberikan dampak yang efektif terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran daring/online dengan hasil nilai N-gain yang diperoleh oleh peneliti sebesar 62%. *Quizizz* merupakan teknologi yang bisa memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui elemen permainan. Selain itu penggunaan *Quizizz Paper Mode* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa akan lebih cenderung termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dan terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi seperti itu. Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan *Quizizz* dengan mode kertas atau *Paper Mode*, yang diterapkan secara tatap muka dengan siswa. Dimana dalam penggunaan media tersebut dapat meningkatkan minat, motivasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dikelas karena dalam penggunaannya siswa akan ikut terlibat aktif dalam penerapannya. Sekarang *Quizizz* telah menyediakan fitur dimana para guru bisa menggunakan media

pembelajaran *Quizizz* tersebut secara tatap muka dan tanpa menggunakan perangkat gadget atau secara offline yaitu adalah *Quizizz Paper Mode* atau biasa disebut dengan *Quizizz mode kertas*. Kuis dengan mode kertas tersebut menggunakan kertas cetak sebagai medianya, dengan kode respon cepat yang terdapat pada kertas cetak tersebut (Wahid & Putra, 2023). Berdasarkan hasil temuan tersebut maka peneliti merasa tertarik untuk menyelidiki dan melaksanakan studi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMPN 1 Sanankulon Blitar”.

II. METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang ingin dibahas oleh peneliti, jenis yang paling sesuai untuk digunakan yaitu adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen Reasearch* (Penelitian Eksperimen Semu). Penelitian kuantitatif diartikan sebagai penelitian yang menggunakan data dan angka untuk bekerja, seperti pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan hasil akhir berupa angka (Syahroni, 2022). Sedangkan *Quasi Eksperimen Reasearch* ialah penelitian yang memanfaatkan kelompok control dan kelompok eksperimen (Hasanah et al., 2018). Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang memastikan apakah suatu pemberian perlakuan berpengaruh terhadap hasil dari penelitian seperti perilaku dari siswa atau pengujian suatu hipotesis mengenai ada atau tidak adanya pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan disandingkan dengan perlakuan lainnya. Dapat dilihat melalui penerapan *treatmen* tertentu terhadap suatu kelompok atau yang biasa disebut kelompok *treatmen*, dan *treatmen* tersebut tidak diterapkan terhadap kelompok lain yang biasa disebut dengan kelompok control (Akbar et al., 2023). Selanjutnya, desain yang akan diaplikasikan dalam studi ini ialah *Nonequivalent Control Group Design*, dengan dua macam kelompok subyek, kelompok control dan kelompok eksperimen. Kelompok control ialah kumpulan yang tidak menerima perlakuan, sementara itu kelompok eksperimen ialah kelompok yang mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan *Quizizz Paper Mode*.

Tabel 1. Desain Penelitian *Pretest Posttest Control Group Design*

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Kelompok Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelompok Kontrol	O ₃	-	O ₄

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII SMPN 1 Sanakulon Blitar dan untuk sampel penelitian ini adalah kelas VII D dan VII E. Instrument penelitian yang digunakan adalah angket dan lembar observasi. Angket ini diisi oleh siswa setelah selesai pembelajaran untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran. Hasil dari angket yang telah diisi oleh siswa akan digunakan untuk mengetahui perbandingan aktivitas antara kelas eksperimen (VII D) dan kelas control (VII E). Sedangkan lembar observasi akan diisi oleh peneliti untuk mengetahui perbedaan aktivitas siswa yang diberikan perlakuan dan yang tidak diberikan perlakuan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada Penelitian ini peneliti memilih kelas eksperimen (VII D) dan kelas kontrol (VII E) sebagai obyek penelitian, dengan jumlah siswa sebanyak 29 dalam setiap kelas. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan pemberian perlakuan pada kelas eksperimen (VII D) dan pembelajaran tanpa pemberian perlakuan pada pada kelas kontrol (VII E). Dalam proses pengumpulan data, penelitian memakai angket serta lembar observasi sebagai instrumennya guna untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa dalam penggunaan *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran di kelas. Instrumen tersebut akan diberikan kepada seluruh siswa kelas eksperimen dan kelas control untuk diisi setelah diberikan perlakuan. Instrument tersebut telah diuji kevalidannya, sehingga instrument tersebut sudah sesuai kriteria untuk digunakan dalam penelitian di kelas VII di SMPN 1 Sanankulon Blitar. Berikut hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* pada siswa kelas V SMPN 1 Sanankulon Blitar terhadap aktivitas belajar dipaparkan dalam data angket dan lembar observasi, sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil rata-rata Angket dan Lembar Observasi Aktivitas Belajar

	N	Rata-rata Kelas Eksperimen (VII D)	Rata-rata Kelas Kontrol (VII E)
Angket	29	69,20	67,34
Lembar Observasi	29	68,75	66,34

Hasil rata-rata nilai angket pada kelas eksperimen yang menerima perlakuan adalah 69,20 sementara rata-rata nilai lembar observasi adalah 68,75. Sedangkan hasil rata-rata nilai angket kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan sebesar 67,34 dan nilai rata-rata lembar observasi sebesar 66,34. Hal tersebutlah yang membuktikan bahwa terdapat kenaikan pada kelas eksperimen sehingga dibuktikan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Selanjutnya pada pengujian prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Selanjutnya diputuskan bisa dilakukan uji t-test untuk pengujian hipotesis penelitian.

Tabel 3. Data Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

	Tests of Normality					
	Kelas Eksperimen VII D			Kelas Kontrol VII E		
	Statistic	Df	Sig	Statistic	Df	Sig
Angket Aktivitas Belajar	0,156	29	0,070	0,135	29	0,200
Lembar Observasi Aktivitas Belajar	0,128	29	0,188	0,119	29	0,200

Merujuk dari hasil uji normalitas pada tabel, diketahui nilai signifikasinya angket lebih besar dari 0,05 ($0,188 > 0,05$ dan $0,158 > 0,05$). Sementara itu, untuk lembar observasi nilai signifikasinya juga lebih besar daripada 0,05 ($0,2 > 0,05$ dan $0,2 > 0,05$). Merujuk pada pemaparan tersebut, dapat diambil simpulan bahwa nilai tersebut memaparkan distribusi yang sifatnya normal.

Tabel 4. Data Hasil Uji Homogenitas Aktivitas Belajar Siswa

	Test of Homogeneity				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig	
Angket Aktivitas Belajar	.207	1	56	.651	
Lembar Observasi Aktivitas Belajar	.091	1	56	.764	

Berdasarkan tabel 4.9 hasil uji homogenitas di atas diketahui nilai signifikasi angket lebih besar dari 0,05 ($0,651 > 0,05$). Sedangkan untuk lembar observasi nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05 ($0,764 > 0,05$). Maka simpulan dari data tersebut adalah aktivitas belajar dari kelas yang diteliti bersifat homogen.

Tabel 5. Independent Sampel Tes

	Independent Samples Test				
	T	Df	Sig (2-tailed)	Mean Dif	Std. Error Dif
Angket Aktivitas Belajar	2.561	56	0,013	1.86207	.72712
Lembar Observasi Aktivitas Belajar	2.359	56	0,022	2.41379	1.02305

Nilai signifikansi pada table di atas, didapatkan nilai probabilitas yang dipaparkan pada Sig. (2-tailed) 0,013 dan 0,022 lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian, terdapat cukup bukti yang memaparkan bahwa H_0 dapat ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu, simpulan hasil ialah penggunaan *Quizizz Paper Mode* dalam mendorong kegiatan belajar pada siswa kelas tujuh di SMPN 1 Sanankulon Blitar memiliki perbedaan yang signifikan antara kelas control dan kelas eksperimen, hal ini memaparkan bahwa ditemukan adanya pengaruh yang bernilai positif terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada setiap variable.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMPN 1 Sanankulon Blitar

Terdapat prinsip dalam pembelajaran yaitu prinsip berbuat oleh karena itu aktivitas menjadi hal penting dalam belajar. Apabila tidak ada aktivitas maka tidak ada belajar, dikarenakan aktivitas merupakan asas atau dasar yang utama dalam melakukan interaksi dalam belajar mengajar antara siswa dan juga guru. Salah satu elemen yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa adalah pengaplikasian media dalam pembelajaran. Penggunaan *Quizizz Paper Mode* sebagai alternative pembelajaran yang menarik, karena metode, pengalaman model, serta pendekatan pembelajaran yang cocok dan dapat digunakan untuk mendorong aktivitas belajar dari siswa (Rahmi Ramadhani, 2020).

Terdapat beberapa parameter pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap aktivitas belajar pada penelitian ini. Pertama, pengaruh terhadap kecepatan menjawab soal, dalam penggunaan *Quizizz Paper Mode* tersebut terdapat fitur timer yang dapat digunakan terhadap masing-masing soal. Sehingga dengan adanya fitur tersebut akan mendorong siswa dalam berpikir secara cepat. Guna mengetahui apakah penggunaan media *Quizizz Paper Mode* ini berpengaruh terhadap kecepatan menjawab soal pada siswa kelas VII D peneliti memberikan timer atau waktu pengerjaan kuis pada kelas VII D hanya dengan waktu 90 detik untuk memutuskan jawaban. Penerapan perlakuan tersebut berhasil diterapkan karena siswa kelas VII D berhasil untuk menyelesaikan setiap soal dengan waktu 90 detik per-soal yang telah diberikan kepada mereka. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* berpengaruh pada kecepatan siswa kelas eksperimen yaitu kelas VII D dalam menjawab soal.

Kedua, Pengaruh terhadap ketepatan menjawab soal, berdasarkan hasil penelitian yang telah dijalankan di kelas eksperimen yaitu kelas VII D, menunjukkan tingkat ketepatan siswa dalam menjawab soal yaitu sebesar 71%, Berdasarkan persentase ketepatan atau akurasi siswa dalam menjawab soal dari 20 soal pilihan ganda dan siswa yang mengikuti pelaksanaan kuis tersebut. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa posisi teratas ditempati oleh Adzim yaitu dengan ketepatan menjawab soal sebesar 90% tingkat akurasi, dengan jumlah skor 10800. Sedangkan posisi terbawah ditempati oleh Reja dengan ketepatan menjawab soal sebesar 60% tingkat akurasi, dengan jumlah skor yang didapat sebesar 7200. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa penggunaan media *Quizizz Paper Mode* memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, terutama pada aktivitas siswa dalam kecepatan siswa dalam menjawab soal, ketepatan siswa dalam menjawab soal, kemampuan focus, dan kecepatan siswa dalam memahami soal terhadap aktivitas belajar mereka dikelas.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian Ayu Uyun Nazili yang berjudul "Pengaruh Media Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gubug", dalam analisis penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* digunakan untuk menyimpan soal yang kemudian dianalisis untuk menjadi soal yang valid, bervariasi, dan memiliki tingkat kesulitan yang baik setiap soalnya, sehingga dapat membuat suasana pembelajaran dalam kelas menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu dapat disimpulkan penggunaan *Quizizz* dapat menjadikan siswa lebih aktif, dapat dilihat dari perilaku siswa dalam menyelesaikan soal dan keberanian dalam menyampaikan gagasan atau ide mereka.

2. Perbedaan Aktivitas Belajar Menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Dengan Aktivitas Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional di SMPN 1 Sanankulon Blitar

Penelitian ini peneliti menggunakan *Quizizz Paper Mode* pada pengamatan di kelas eksperimen (VII D). Sedangkan pengamatannya pada kelas control (VII E) peneliti menggunakan media konvensional berupa LKPD. Berdasarkan pada aktivitas belajar siswa di kelas VII D dan VII E, diketahui adanya perbedaan pada kegiatan belajar antara kelas control dan kelas eksperimen, kondisi tersebut terjadi dikarenakan adanya perbedaan dalam pengaplikasian perlakuan. Dapat dilihat pada nilai angket serta lembar observasi kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas control yaitu sebesar 67,34 dan nilai rata-rata dari kelas eksperimen sesudah dilakukannya perlakuan yaitu sebesar 69,20. Kemudian berbeda dengan sebelumnya, hasil rata-rata angket dan lembar observasi kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan adalah sebesar 66,34 dan rata-rata dari kelas eksperimen sesudah dilakukannya perlakuan yaitu sebesar 68,75. Sehingga dapat

dibuktikan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan pemakaian media pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian ini terdapat perbedaan dalam penggunaan *Quizizz Paper Mode* dan media konvensional (LKPD) dimana kelas yang menggunakan *Quizizz Paper mode* dapat meningkatkan keaktifan siswa dimana siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dari pada hanya menggunakan LKPD, karena siswa lebih tertarik menggunakan *Quizizz Paper Mode* yang berbasis game, sehingga siswa merasa tertantang untuk bersaing memperoleh nilai terbaik. Sedangkan apabila menggunakan pembelajaran konvensional (LKPD) sudah sering digunakan sehingga siswa merasa bosan. Selain itu penggunaan *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan kecepatan siswa dalam menjawab soal dimana siswa dapat menjawab setiap soal dengan waktu 90 detik. Serta dapat meningkatkan ketepatan siswa dalam menjawab soal dimana nilai siswa yang menggunakan *Quizizz* jauh lebih tinggi yaitu 90 dibandingkan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu 80.

Penelitian itu juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Serlince Lintjewas yang berjudul "Perbandingan Antara Hasil Evaluasi *Quizizz* dan *Non Quizizz* pada Siswa Kelas II di SD Kingdom Academy" menjelaskan terdapat perbedaan dalam penggunaan *Quizizz* dan yang tidak menggunakan *Quizizz* seperti pada hasil evaluasi siswa adanya perbedaan nilai, dimana kelas yang menggunakan *Quizizz* mendapatkan skor yang lebih tinggi daripada kelas yang tidak menggunakan *Quizizz*. Penggunaan *Quizizz* memiliki banyak kelebihan seperti tampilan kuis yang menarik, adanya *feedback* setelah siswa menjawab soal, serta pengerjaan kuis melalui fitur game yang ada dalam *Quizizz* yang dapat membuat siswa lebih konsentrasi daripada siswa yang menggunakan media pembelajaran tanpa menggunakan *Quizizz* (Lintjewas, 2022).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uji *independent sample test*, hasil uji Sig. (2-tailed) adalah 0,13 untuk uji hipotesis angket aktivitas belajar dan 0,22 untuk uji hipotesis lembar observasi aktivitas belajar. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa uji hipotesis angket $0,013 < 0,05$ dan uji hipotesis $0,022 > 0,05$. Dengan demikian, terdapat cukup bukti yang menunjukkan bahwa H_0 dapat ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas tujuh di SMPN 1 Sanankulon Blitar terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan terhadap kelas control dan eksperimen, ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan. Selain itu, hasil rata-rata angket dan lembar observasi kelas control dan eksperimen, dimana rata-rata kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan adalah sebesar 67,34 dan rata-rata kelas eksperimen sesudah dilakukannya perlakuan yaitu sebesar 69,20. Sedangkan hasil rata-rata angket dan lembar observasi kelas control tanpa diberikan perlakuan adalah sebesar 66,34 dan rata-rata kelas eksperimen sesudah dilakukannya perlakuan yaitu sebesar 68,75. Dengan demikian penggunaan *Quizizz Paper Mode* berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, sehingga penggunaan *Quizizz Paper Mode* ini harus sering digunakan karena sudah terbukti bahwa penggunaannya dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dikelas VII dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional yang sudah biasa digunakan saat pembelajaran dikelas.

B. Saran

Pada penelitian ini disarankan agar penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dapat digunakan oleh para pendidik dalam meningkatkan aktivitas siswa. Dalam pembelajaran aktivitas menjadi hal penting dalam belajar. Hendaklah para pendidik untuk selalu berinovasi dan meningkatkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa bisa ikut terlibat aktif dalam pembelajaran. *Quizizz* merupakan teknologi yang bisa memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan juga menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Quizizz* menggabungkan elemen permainan, kompetisi, dan umpan balik instan. Selain itu *Quizizz* juga memiliki fitur-fitur interaktif seperti pertanyaan yang menarik, respon instan, dan pemilihan jawaban yang interaktif dengan mode kertas (*Paper Mode*). Penggunaan *Quizizz Paper Mode* dapat

meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa akan lebih cenderung termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dan terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi seperti itu.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, R., Weriana, Siroj, R. A., & Afgan, M. W. (2023). Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan Rahmatullah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 465–474. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7579001>
- Busrial, B. (2022). Upaya meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Penerapan Model Siklus Belajar (Learning Cycle). *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.130>
- Hadi, M. S., & Fauziah, R. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721–2730. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26049>
- Hasanah, N., Suryana, Y., & Nugraha, A. (2018). PEDADIDAKTKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh Metode Eksperimen terhadap Pemahaman Siswa tentang Gaya dapat Mengubah Gerak suatu Benda “ Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 5(1), 127–139. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v5i1.7257>
- Hilmi, Muhammad Irfan. 2021. *Modul Media Pembelajaran*. Universitas Jember.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran Berbasis multimedia DAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL: (. *Jurnal Penelitian*, 10(1), 125–146. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/jupe.v10i1.1333>
- Khotimah, A. H., & Rizal, M. S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Pengerjaan Proyek Vlog pada Materi Teks Berita . *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 68–74. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.380>
- Lintjewas, S. (2022). Perbandingan antara Hasil Evaluasi Quizizz dan Non Quizizz pada. *Sultra Educational Journal (Seduj)*, 2(3), 197–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.54297/seduj.v2i3.415>
- Nazili, Ayu Uyun. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gubug*. Institut Agama Islam Negeri Kudus, Jawa Tengah.
- Ramadhani, Rahmi, dkk. 2020. *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring : Teori & Praktik. Yayasan Kita Menulis: Medan*.
- Syahroni, M. I. (2022). *PROSEDUR PENELITIAN KUANTITATIF*. 2(3), 43–56.
- Supriyaddin, S., Hasan, H., Budiman, B., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.432>
- Wahid, R., & Putra, P. (2023). *Utilizing Paper-mode Quizizz for formative assessment in English teaching and learning*. 4(1), 48–54. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33474/j-reall.v2i1.9524>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran

terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>

Yusnarti, M., Wahyuni, N., Marlina, L., Nurhasanah, E., & Jama'ah, J. (2022). Pengembangan Worksheet melalui Pendekatan Saintifik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 26 Dompu. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(2), 112–121. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i2.224>

Zarkasi, T., Haris, M., Muslihatun, Fajri, M., & Jamaluddin. (2023). EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ DI MTs NW 2 KEMBANG KERANG SEBAGAI UPAYA MENYONGSONG KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.51700/empowerment.v3i1.441>