



Media Pembelajaran Quizizz Papermode dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV

Kurniati Rezki Fitra^{1*}, Muhamad Afdoli Ramadoni², Debby Avrenyca Cynthia³, R.M. Nasrul Halim⁴

¹Universitas Negeri Semarang, ²Universitas Muhammadiyah Palembang, ³Ankara Haci Bayram Veli University,

⁴Universitas Bina Darma

email: ¹kurniatirezkiFitra@student.unnes.ac.id, ²afdoli_ramadoni@um-palembang.ac.id,

³cynthia.debby01@ogr.hbv.edu.tr, ⁴nasrul.halim@binadarma.ac.id

***Corresponding Author**

Submit: 25 November 2024	Diterima: 26 Desember 2024	Publish: 31 Desember 2024
--------------------------	----------------------------	---------------------------

Abstrak: Penelitian ini terbentuk dari permasalahan di SDN 140 Palembang terhadap pembelajaran yang masih kurang maksimal, guru masih menerapkan pembelajaran monoton kurang adanya penggunaan inovasi pembelajaran digital yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran digital yang menarik seperti Quizizz Papermode dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya materi mengenal tubuh tumbuhan kelas IV SDN 140 Palembang. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melaksanakan sebanyak 2 siklus serta menggunakan subjek penelitian yang terdiri dari 20 responden yaitu peserta didik kelas IV. Penelitian ini menerapkan teknik pengumpulan data melalui 1) observasi, 2) pre-test 3) memeriksa hasil pre-test, 4) mengimplementasikan media Quizizz, 5) post-test. Kegiatan pretest dan posttest selama 2 siklus yang dilakukan bahwa tampak adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Dari hasil penelitian tampak adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengimplementasikan Quizizz Papermode sebagai media pembelajaran, pada siklus 1 terdapat 3 peserta didik (15%) mencapai ketuntasan dan meningkat pada siklus 2 menjadi 16 peserta didik (80%). Tampak ketuntasan hasil belajar yang berhasil pada penelitian ini terjadi pada siklus 2. Disimpulkan bahwa dengan mengimplementasikan Quizizz Papermode memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas IV pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi mengenal tubuh tumbuhan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Hasil Belajar, Peserta didik

Abstract : This research was formed from problems at SDN 140 Palembang regarding learning that was still not optimal, teachers still implemented monotonous learning and lacked the use of interesting digital learning innovations. This research aims to determine the increase in student learning outcomes in the learning process through the use of interesting digital learning media such as Quizizz Papermode in learning Natural Sciences, especially material about recognizing plant bodies, class IV SDN 140 Palembang. This research used Classroom Action Research (PTK) by carrying out 2 cycles and using research subjects consisting of 20 respondents, namely class IV students. This research applies data collection techniques through 1) observation, 2) pre-test 3) checking pre-test results, 4) implementing Quizizz media, 5) post-test. From the research results, it appears that there is an increase in student learning outcomes after implementing Quizizz Papermode as a learning medium, in cycle 1 there were 3 students (15%) achieving completeness and this increased in cycle 2 to 16 students (80%). It appears that successful learning outcomes in this research occurred in cycle 2. It was concluded that by implementing Quizizz Papermode provide increased learning outcomes for students in class IV.

Keywords : Learning Media, Quizizz, Learning Outcomes, Students

PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap upaya guna mengembangkan generasi muda yang mempunyai pengalaman, pengetahuan, dan kemampuan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Permasalahan yang sering dilalui di dunia pendidikan yakni lemahnya proses pembelajaran, peserta didik kurang perhatian untuk menumbuhkan keterampilan dalam berpikir. Saat ini masih banyaknya penerapan pembelajaran yang monoton, peserta didik hanya berperan menjadi pendengar dan mengangan terkait informasi yang diberikan oleh guru tanpa

memperhatikan tahapan-tahapan kejadian secara rinci, sehingga menjadi penyebab pemahaman peserta didik terhadap materi yang diterima kurang maksimal (Rahmatika et al., 2023).

Pembelajaran yang diterapkan di kelas kerap melibatkan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered learning*), dalam penerapan peserta didik kurang dikasih kesempatan guna berperan aktif, serta peserta didik kurang terdorong menampakkan minat selama pembelajaran khususnya pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih tampak pasif. Sesuai dengan esensial Ilmu Pengetahuan Alam di sebagai suatu proses dan produk, serta sebaiknya memilah dan menggunakan metode yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran yang baik dengan kemampuan proses yang diharapkan dalam pembelajaran (Meilia, Maya., 2019).

Dari pengamatan permasalahan yang ada, faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik berasal dari kurangnya keberagaman proses pembelajaran. Pembelajaran yang seperti ini masih tergolong kurang dalam pencarian informasi pengetahuan, minat terhadap situasi, kurang adanya dorongan berpikir dan bertanya, serta peserta didik masih kurang dalam kemampuan mengekspresikan pemikiran. Kasus ini terjadi pada penyampaian dalam materi pembelajaran terutama pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang membutuhkan kreativitas proses yang sejalan dengan esensial Ilmu Pengetahuan Alam. Mengenang Ilmu Pengetahuan Alam selaku proses, maka dalam mengimpelentasikan media pembelajaran guru harus mampu memahami dan memiliki wawasan mengenai berbagai macam inovasi baru, sehingga guru mampu menetapkan media pembelajaran yang tepat guna menyediakan materi Ilmu Pengetahuan Alam yang lebih efektif kepada peserta didik (Sungkono et al., 2024). Dikarenakan pada kenyataan penggunaan media pembelajaran menarik masih tergolong kurang, guru masih menerapkan pembelajaran yang hanya berfokus pada materi yang dibuku saja.

Pada dasarnya setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, audio, dan kinestetik. Inovasi media pembelajaran memiliki tujuan agar seorang guru mampu memberikan penyajian materi kepada peserta didik dengan cara yang mengesankan dan mampu memotivasi peserta didik (Nirmalasari & Susanti, 2023). Maka dari itu, guru diharapkan mampu melangsungkan pembelajaran sebagai fasilitator yang memberikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat menunjang serta membantu peserta didik dalam memahami ilmu pengetahuan, serta aktif untuk menuntun peserta didik dalam menemukan pengetahuan lainnya (Fajri et al., 2020).

Sebagai guru yang hidup di era digital perlu mengiringi perkembangan teknologi yang semakin pesat, penggunaan media berbasis digital sangat diperlukan guna menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran digital dipahami sebagai media yang mengadakan suatu materi yang mampu diproses, diakses, dan disebarkan melalui perangkat teknologi (Jannah & Atmojo, 2022). Salah satu usaha guna meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan mengimplentasikan media berbasis teknologi sebagai pendukung pembelajaran abad 21 dengan menerapkan aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* menerapkan sistem “bermain dan belajar” guna menciptakan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih baik. *Quizizz* diartikan sebagai tes pembelajaran berbasis *web* mampu diterapkan guna melaksanakan tugas sehari-hari ataupun sekadar menciptakan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik perhatian peserta didik (Afifah et al., 2024). Didalam *Quizizz* beraneka ragam jenis-jenis mode yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti *mode Papermode*. Motode *Quizizz Papermode* dipahami sebagai kuis interaktif yang mampu dilakukan secara *offline*, memberikan peserta didik menjawab pertanyaan kuis hanya dengan menunjukkan kartu *Q-card* jawaban disetiap pertanyaan, kemudian guru dapat memeriksa

jawaban dari peserta didik dengan *scan Q-card* menggunakan *smartphone* (Rini & Zuhdi, 2021).

Quizizz adalah *game online* berbasis kuis interaktif yang dapat diakses melalui Internet dengan jaringan Internet dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan (Sitorus & Santoso, 2022). *Quizizz* hadir sebagai aplikasi kuis pembelajaran berbasis permainan yang menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam kelas dan menjadikan praktik kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* merupakan salah satu alat yang diyakini mampu merangsang minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajarnya dengan menyerap ilmu dengan berbagai macam fitur menarik. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, siswa dapat bersaing satu sama lain dalam kuis, meningkatkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar. Sehingga *Quizizz* menghadirkan inovasi dengan membuat fitur menarik yang bisa dilakukan secara *offline*.

Media pembelajaran yang berbasis teknologi *Quizizz* mengajak guru dan siswa dengan mudah merancang pembelajaran yang inovatif berdasarkan kuis yang interaktif dan efisien. *Quizizz* memiliki banyak keunggulan seperti: *pertama*, *Quizizz papermode* siswa tidak membutuhkan *Gadget* dan tidak membutuhkan jaringan internet (Miftahul, 2023). *Kedua*, Guru dapat *men-scan barcode* atau *Q-Cards (Quizizz Cards)* jawaban siswa dan guru langsung mengetahui siswa yang telah menjawab dengan benar dan salah. *Ketiga*, Lembar *barcode* atau *Q-Cards (Quizizz Cards)* jawaban untuk siswa dapat digunakan berulang kali dengan materi kuis yang berbeda-beda. *Keempat*, Setiap siswa memiliki 1 lembar *Q-Cards* jawaban. *Kelima*, Lembar *Q-Cards* antar siswa berbeda sehingga siswa tidak bisa untuk meniru jawaban teman (Desi Nursyifa Ramdhani et al., 2023). Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* fitur *papermode*, kuis interaktif yang dibuat disisipkan video, audio maupun gambar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang asik, menarik dan menyenangkan selain itu *Quizizz* juga dapat digunakan pada semua mata pelajaran.

Adapun kelebihan yang ditawarkan dalam mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yaitu; *Pertama*, bagi guru mampu memudahkan dalam membuat soal. *Kedua*, dalam menjawab pertanyaan kuis dengan benar poin peserta didik akan muncul dan langsung mendapatkan peringkat dalam menjawab pertanyaan. *Ketiga*, jika jawaban salah maka akan muncul jawaban yang benar dapat digunakan koreksi mandiri. *Keempat*, pada sesi terakhir akan ditampilkan *review question* bermanfaat untuk mencermati kembali jawaban yang telah dipilih (Salsabila et al., 2020).

Dari pengamatan tampak jelas bahwa pendidikan era 5.0 dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkan teknologi. Adanya teknologi dalam dunia pendidikan digunakan untuk mempermudah kegiatan dan sarana menambah informasi serta memperlancar proses pembelajaran. Sehingga guru membekali siswa dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Maka dari pada itu, bermaksud untuk menemukan solusi dari permasalahan dengan menerapkan penggunaan media *Quizizz papermode* dalam pembelajaran. Dengan mengimplementasikan *Quizizzpapermode* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, didambakan hasil belajar peserta didik memahami konten akan adanya peningkatan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Afifah et al., 2024) yang mengutarakan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar dan persentase siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan. Nilai rata-rata 58,33 diperoleh oleh 29% siswa di siklus pertama, sedangkan nilai rata-rata 72,22 diperoleh oleh 79% siswa di siklus kedua. Secara klasikal atau keseluruhan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sudah mencapai ketuntasan sebanyak 79%. Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis digital yang efektif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memperbaiki proses pembelajaran

sehingga hasil belajar peserta didik mampu diterapkan secara optimal. Maka dalam penelitian ini bermaksud untuk melaksanakan penelitian terhadap peningkatan pembelajaran dengan judul “Media Pembelajaran *QuizizzPapermode* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV”

METODE

Pada penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan dideskripsikan sebagai penelitian yang diterapkan dengan beberapa tindakan memperbaiki metode, pola, strategi, aturan atau konsep suatu program atau kegiatan hingga mendapatkan hasil yang didambakan dari kegiatan sebelumnya (Yanuarto et al., 2021). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas III SDN 140 Palembang yang berada di Kecamatan Ilir Barat 1, Kota Palembang, dengan 20 jumlah peserta didik dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang diterapkan melalui *Quizizz Papermode* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi mengenal tubuh tumbuhan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus, setiap siklus memiliki 4 tahapan yang perlu dilakukan yaitu, perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Hikmah et al., 2020).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melewati beberapa tahapan yaitu: 1) melakukan observasi guna memperoleh data terkait aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, 2) menyajikan *pre-test* kepada peserta didik guna menguji kemampuan awal peserta didik, 3) memeriksa hasil *pre-test* peserta didik, 4) mengimplementasikan pembelajaran dengan media *Quizizz*, dan 5) menyajikan *post-test* dengan mengimplementasikan media *Quizizz* serta menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik (Muliya, 2022). Kemudian, data penelitian yang telah dikumpulkan diolah dengan menerapkan dengan cara deskriptif yaitu; 1) menghitung jumlah, 2) menghitung rata-rata, 3) menghitung nilai persentase, 4) menghitung nilai terkecil, 5) membuat grafik (Yanuarto et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi mampu memberikan pengalaman pembelajaran baru bagi peserta didik. Mengakomodasi teknologi dalam pembelajaran dianggap menjadi cara untuk mempermudah dalam proses pendidikan yang diharapkan akan memberikan dampak pada kualitas pendidikan menjadi lebih baik yang dapat diterapkan guru dalam melakukan pembelajaran yang efektif dan efisien (Abadi et al., 2023). Kemajuan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan. Semakin pesatnya kemajuan teknologi dan banyak juga aplikasi belajar yang diciptakan maka mampu menciptakan pelajar yang berkualitas (Salam et al., 2022).

Pada pelaksanaan siklus I, peserta didik disajikan materi Ilmu Pengetahuan Alam mengenai bagian tubuh tumbuhan tanpa memberikan *treatment*. Kemudian, hasil dari *pre-test* dijadikan evaluasi refleksi bagi peneliti agar dapat memperbaiki tindakan pembelajaran selanjutnya pada siklus ke II. Maka, peneliti menggunakan media *Quizizz Papermode* pada siklus II. Setelah dilakukannya siklus II, menunjukkan adanya peningkatan dalam pembelajaran dengan menggunakan media *QuizizzPapermode* dalam materi mengenal bagian tubuh tumbuhan.

Tabel 1. Persentase Pencapaian Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV

Banyak Peserta didik				
Interval nilai	Siklus I		Skus II	
	Jumlah	%	Jumla h	%

85-100	-	-	16	80%
75-84	3	15%	-	-
66-74	3	15%	3	15%
55-64	5	25%	1	5%
0-54	9	45%	-	-
Jumlah	20	100%	20	100%

Dari tabel 1 diamati adanya peningkatan hasil belajar setelah mengimplementasikan media *Quizizz* pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengenai mengenal tubuh tumbuhan yang mencapai ketuntasan. Siklus 1 terdapat 3 peserta didik (15%) mencapai ketuntasan dan meningkat pada siklus 2 menjadi 16 peserta didik (80%). Terlihat ketuntasan hasil belajar yang berhasil pada penelitian ini terjadi pada siklus 2.



Gambar 1. Guru mengimplementasikan penggunaan media *Quizizz Papermode*

Peneliti mendapati dari awal pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini bahwa peserta kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Maka, guru memberikan stimulus pembelajaran yang mampu membangun peningkatan hasil belajar peserta didik seperti halnya dengan mengimplementasikan penggunaan media *Quizizz papermode* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi mengenal tubuh tumbuhan di kelas IV. Dengan aplikasi *Quizizz* dan fitur *papermode*, guru mampu membangun suasana belajar yang asyik, menarik, dan menyenangkan melalui kuis interaktif yang dibuat dengan video, audio, dan gambar dalam *Quizizz*. Pada media *Quizizz* terdapat suara musik, gambar yang menciptakan proses pembelajaran lebih menyenangkan, peserta didik dan setelah peserta didik menjawab pertanyaan jawaban akan langsung muncul jawaban benar atau salah yang mampu membuat peserta didik merasa tertantang saat menjawab pertanyaan. Penggunaan *Quizizz* mampu menstimulus peserta didik untuk bersaing satu sama lain, menciptakan suasana peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran dan menyelesaikan pertanyaan guna meningkatkan skor kuis serta menstimulus pemahaman dan hasil belajar peserta didik (Angelina et al., 2023). *Quizizz* bukan hanya mampu diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam saja, namun penerapan *Quizizz* ini mampu diterapkan ke semua mata pelajaran sebagai penunjang alat evaluasi pembelajaran ataupun sebagai permainan edukasi dalam pembelajaran di kelas.

Mengimplementasikan *Quizizz Papermode* dilakukan dengan beberapa langkah seperti yang dikatakan (Utami et al., 2024) sebagai berikut: *Pertama*, guru perlu menyiapkan 2 perangkat yaitu laptop berguna untuk menampilkan pertanyaan dan *Handphone* berguna untuk men-scan *QR Code* jawaban peserta didik. *Kedua*, guru memberikan *QR Code* kepada peserta didik dengan nomor kode sesuai urutan absensi guna mempermudah proses pengurutan perolehan poin jawaban peserta didik. *Ketiga*, sebelum memulai quiz, guru memaparkan cara penggunaan *QR Code* dengan mencari posisi opsi pilihan ganda (a,b,c,d). Apabila peserta didik memilih jawaban opsi A maka peserta didik mengatur posisi kertas sesuai dengan opsi A pada bagian kertas dan menunjukkan kearah kamera guru. *Keempat*,

guru dapat memulai *Quiz Papermode* dengan menggunakan *Handphone*. *Kelima*, pertanyaan akan muncul, dan peserta didik menjawab dengan memposisikan *QR Code* sesuai dengan opsi jawaban yang dipilih. *Keenam*, guru dapat men-scan jawaban peserta didik dan mengecek jumlah jawaban yang masuk. *Ketujuh*, setelah jumlah data scan *QR Code* peserta didik lengkap, guru mensubmit hasil scan dan akan muncul tampilan skor sementara yang diperoleh peserta didik. *Kedelapan*, guru dapat melanjutkan ke soal-soal berikutnya hingga selesai dan memperoleh skor akhir dari peserta didik beserta peringkat skor terbanyak.

Mengimplementasikan penggunaan *QuizizzPapermode*, peneliti berupaya mengoptimalkan hasil belajar dengan aktivitas peserta didik dalam memecahkan masalah. Hal ini tampak selama proses pembelajaran dari siklus 1 hingga siklus 2. Pelaksanaan siklus 1 mendapatkan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan ketuntasan belajar memperoleh 15%, hingga terjadi peningkatan pada siklus 2 dengan mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran *Quizizz Papermode* materi mengenal tubuh tumbuhan menghasilkan rata-rata hasil belajar dengan persentase 80% kategori tuntas. Tampak adanya peningkatan yang cukup besar pada hasil belajar peserta didik mencapai 65%, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajara *Quizizz papermode* mampu memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 140 Palembang Kecamatan Bukit Kecil.

Penggunaan *Quizizz papermode* mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa. Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut adalah meningkatkan pelatihan guru terkait penggunaan *Quizizz papermode* dan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum sekolah secara lebih luas untuk mendukung pembelajaran interaktif yang inovatif. Demikian juga, peserta didik membutuhkan motivasi dari guru guna mengembangkan kemandirian serta menstimulus peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuannya. Mengimplementasi penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran menstimulus peserta didik untuk termotivasi meningkatkan hasil belajarnya, dapat dipahami bahwa mengimplementasikan penggunaan *Quizizz* mampu menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik menciptakan kefokusn serta semangat peserta didik dalam belajar hingga adanya peningkatan hasil belajar (Al Mawaddah et al., 2021).

Kemudian, media pembelajaran *Quizizz* memberikan spekulasi bahwa salah satu langkah yang mampu guru lakukan dengan tujuan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran yang efektif. Penerimaan aplikasi *Quizizz* ini diartikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan menarik yang mampu menciptakan aktivitas pembelajaran peserta didik dengan nyaman. Guru mampu merancang pembelajaran dengan mengimplementasikan *Quizizz* sebagai media kuis yang mampu menstimulus motivasi belajar peserta didik. Keberhasilan penelitian ini didukung dengan adanya tanggapan peserta didik membagikan komentar baik dan memuaskan, serta peserta didik termotivasi mengikuti pelajaran. Dari kesimpulan yang telah paparkan, peneliti menarik kesimpulan bahwa pengunaan media pembelajaran *QuizizzPapermode* mampu memberikan peningkatan kemampuan hasil belajar pada peserta didik kelas IV SDN 140 Palembang.

SIMPULAN DAN SARAN

Disimpulkan bahwa dengan mengimplementasikan penggunaan *Quizizz Papermode* mampu memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas IV pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi mengenal tubuh tumbuhan dengan pelaksanaan pada siklus 1 terdapat 3 peserta didik (15%) mencapai ketuntasan dan meningkat pada siklus 2 menjadi 16 peserta didik (80%). Terlihatketuntasan hasil belajar yang berhasil pada penelitian ini terjadi pada siklus 2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui penggunaan media *Quizizz Papermode* peserta didik mampu menerima pengetahuan serta

pemahaman dari konsep yang esensi dari setiap pembelajaran yang sudah dipunya oleh peserta didik sebelumnya, peserta didik menunjukkan keaktifan mengikuti pembelajaran, serta membantu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran. Setelah dilaksanakannya pembelajaran menerapkan penggunaan media *Quizizz Papermode* dalam pembelajaran di kelas, maka peneliti mampu memberikan saran kepada guru agar mampu mengimplementasikan penggunaan *Quizizz Papermode* dalam pembelajaran di kelas dengan menarik dan menyenangkan tanpa penggunaan *smartphone* pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, I., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (2023). Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 3. <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1148>
- Afifah, F., Hardin, :, Satwika, :, Ngandoh, T., Profesi, P., & Prodi, G. P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Quizizz Pada Materi Struktur dan Fungsi Tubuh Makhluk Hidup Kelas VIII.8 SMPN 14 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 788.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- 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>
- Desi Nursyifa Ramdhani, Syifa Dilla Khansa, & Prihantini Prihantini. (2023). Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.548>
- Fajri, S., Jannah, R., Barkara, R. S., & Putra, S. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 8(4), 598–601. <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/2621>
- Hikmah, N., Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Model Complete Sentence Muatan Bahasa Indonesia Di Sdn 027 Samarinda Ulu. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(1), 39–50. <https://doi.org/10.36277/basataka.v3i1.85>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Meilia, Maya., M. (2019). Pendidikan Harus Melek Kompetensi dalam Menghadapi Pendidikan Abad Ke-21. *KORDINAT: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 18(2), 492–517. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Miftahul, J. D. T. A. M. S. I. (2023). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Quizizz Paper Mode Kelas V Di SDN 16 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023*. 3(2), 62–70.
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), 65–78. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- Nirmalasari, S. P. I., & Susanti, M. M. I. (2023). Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1286–1294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926>
- Rahmatika, U., Yuliantika, S., & Frasandy, R. N. (2023). Efektifitas Media Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Islam Khaira Ummah Padang. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 13(2), 117–126. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v13i2.7541>
- 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.
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- 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), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sungkono, Luqman Hakim, M., Trilisiana, N., & Prabowo, M. (2024). Pembelajaran yang Efektif, Efisien, dan Menyenangkan dengan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Koordinator Pendidikan Bulu Sukoharjo. *Jurnal ABDI*, 9(2), 195–199.
- Utami, W., Purwati, P. D., & Irawati, 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.
- Yanuarto, W. N., Fahmi, Astuti, Wijayanti, & Tarjo, D. C. S. H. M. S. S. J. M. L. R. L. H. K. R. M. M. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. In *Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata* (Issue Mi).