TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i6.7304

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA SISWA FASE E DI SMA N 1 SAROLANGUN

The Influence of Quizizz Paper Mode Learning Media on Learning Outcomes in Informatics Subject for Phase E Students at SMA N 1 Sarolangun

Vina Fitri Andini & Delvi Asmara
Universitas Negeri Padang
vinafitriandini@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 21, 2025	Aug 15, 2025	Aug 27, 2025	Sep 1, 2025

Abstract

This study is motivated by the low learning outcomes of students in Informatics subjects, partly due to the limited variety of learning media used. The purpose of this research is to determine the effect of using Quizizz learning media in Paper Mode on the learning outcomes of tenth-grade students at SMA N 1 Sarolangun. The method employed was quasi-experimental with a Nonequivalent Control Group Design. Data were collected through pretest and posttest assessments and analyzed using the Independent Samples *t*-Test. The analysis results show a *t*count value of –4.529 with a significance value (*Sig.* 2-tailed) < 0.001, greater than the *t*table value of 2.012 at the 5% significance level. Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted, indicating a significant effect of using Quizizz Paper Mode on student learning outcomes. The study concludes that Quizizz Paper Mode is effective in improving student achievement in Informatics. The

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

implications suggest that the use of interactive media adapted to classroom conditions can serve as an innovative alternative to enhance student engagement and learning outcomes.

Keywords: Quizizz Paper Mode; Learning Outcomes; Informatics

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika, yang salah satunya disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berbasis *Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA N 1 Sarolangun. Metode yang digunakan adalah *quasi experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Data diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji *Independent Samples t-Test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar –4,529 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001, lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,012 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran *Quizizz* berbasis *Paper Mode* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Implikasinya, penggunaan media interaktif yang disesuaikan dengan kondisi kelas dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pencapaian belajar siswa.

Kata Kunci: Quizizz Paper Mode; Hasil Belajar; Informatika

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan zaman (Nurlaili & Naufal, 2022). Sebagai proses bimbingan yang berlangsung secara sadar dan terencana, pendidikan tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan praktis, serta sikap dan nilai yang dibutuhkan dalam kehidupan (Hidayat & Abdillah, 2022). Pendidikan yang efektif ditandai dengan ketercapaian tujuan pembelajaran yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik (Nurhasnah et al., 2023). Upaya dalam mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan standar pendidikan yang tinggi adalah dengan menyediakan pengajaran yang berkualitas.(Rini & Zuhdi, 2021) Untuk mencapai hal ini, kegiatan belajar harus dirancang dengan baik, relevan dengan kebutuhan peserta didik, serta didukung oleh penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat (Melanie Surya & Moramowati, 2023).

Hasil belajar merupakan indikator utama dari efektivitas suatu proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (2023), hasil belajar yaitu kemampuan atau keahlian

baru yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar tidak semata-mata mencerminkan seberapa banyak siswa mampu mengingat informasi, tetapi juga menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi materi yang telah dipelajari (Nurrita, 2022).

Teknologi pendidikan kini menjadi sarana penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Siti Aisyah et al., 2025). Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif, serta memfasilitasi siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak (Septiyaningsih et al., 2025). Media pembelajaran seperti Kahoot, Wordwall, Educandy, Google Form, dan Quizizz menjadi alternatif yang banyak digunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelas.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik perhatian adalah Quizizz. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses secara daring maupun luring (N et al., 2023). Dalam perkembangannya, Quizizz menghadirkan fitur terbaru bernama "Paper Mode", yang memungkinkan kuis dilakukan secara offline menggunakan lembar kertas barcode yang dipindai oleh guru. Fitur ini sangat bermanfaat, terutama dalam situasi di mana siswa tidak memiliki akses terhadap perangkat digital atau koneksi internet yang stabil.

Mata pelajaran Informatika memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan keterampilan abad 21, seperti berpikir komputasional, pemrograman dasar, dan pemecahan masalah berbasis teknologi (Juldial & Haryadi, 2024). Namun dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kendala dalam memahami konsep-konsep Informatika karena keterbatasan metode pengajaran dan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis selama kegiatan Praktik Lapangan Kependidikan

(PLK) di SMA Negeri 1, ditemukan bahwa mayoritas guru masih menggunakan metode pembelajaran yang minim penggunaan media, seperti ceramah dan penugasan individu. Pendekatan ini cenderung membuat suasana kelas menjadi monoton, minim interaksi, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, banyak siswa merasa bosan, kehilangan minat belajar, serta kesulitan memahami materi yang disampaikan. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit dan abstrak, seperti Informatika.

Sesuai dengan kondisi Sekolah tempat peneliti melakukan penelitian memiliki kebijakan bahwa siswa tidak diperkenankan membawa handphone ke lingkungan sekolah. Namun, penggunaan media pembelajaran Quizizz Paper Mode tetap dapat diterapkan secara efektif karena tidak memerlukan perangkat digital secara langsung dari siswa. Guru hanya perlu mencetak barcode jawaban yang telah tersedia melalui platform Quizizz, sehingga pembelajaran tetap menarik tanpa melanggar aturan sekolah terkait penggunaan perangkat elektronik. Quizizz Paper Mode memungkinkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran tetap berlangsung secara menyenangkan dan efisien, tanpa mengorbankan partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan permasalahan dan potensi solusi yang telah diuraikan, maka peneliti memandang penting untuk melakukan kajian ilmiah mengenai penggunaan media pembelajaran Quizizz Paper Mode. Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana pengaruh penggunaan Quizizz Paper Mode terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, khususnya pada siswa Fase E di SMA Negeri 1 Sarolangun. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan, efektif, dan adaptif terhadap kebutuhan dan kondisi siswa di era digital. Oleh sebab itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Paper-Mode Terhadap hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Fase E di SMA Negeri 1 Sarolangun".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experimental design*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Fase E SMA Negeri 1 Sarolangun dengan populasi sebanyak 373 siswa. Sampel ditentukan secara purposif, yaitu kelas X.9 sebagai kelompok eksperimen (37 siswa) dan kelas X.10 sebagai kelompok kontrol (37 siswa), dengan pertimbangan nilai rata-rata kedua kelas relatif seimbang. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan Quizizz Paper Mode, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media Quizizz Paper Mode, sementara variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa yang diukur melalui tes pretest dan posttest. Instrumen tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sehingga layak

digunakan sebagai alat ukur. Data dikumpulkan melalui pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Analisis data dilakukan melalui dua tahap. Pertama, analisis deskriptif untuk menggambarkan nilai rata-rata, standar deviasi, nilai maksimum, dan minimum hasil belajar siswa. Kedua, analisis inferensial dengan uji prasyarat berupa uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan homogenitas (Levene Test). Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk melihat perbedaan hasil pretest dan posttest pada masing-masing kelompok, serta *Independent Sample t-Test* untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Seluruh analisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS dengan taraf signifikansi 5%.

HASIL

1. Uji Prasyarat Analisis

Tahap awal sebelum melakukan analisis data adalah melakukan pengujian prasyarat. Pengujian yang dilakukan mencakup uji normalitas serta homogenitas, dengan tujuan agar data memenuhi ketentuan yang dibutuhkan dalam analisis parametrik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pada masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan rumus ShapiroWilk dengan bantuan program SPSS versi 25. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.), yaitu jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai Sig. kurang dari 0,05 maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian uji normalitas disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Kontrol	.194	25	.016	.932	25	.095
Post-Test Kontrol	.141	25	.200*	.961	25	.438
Pre-Test Eksperimen	.145	25	.187	.925	25	.067
Post-Test Eksperimen	.181	25	.034	.920	25	.052

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

No	Kelompok Uji	Sig.(Shapiro-Wilk)	Normalitas
1	Pre-Test Kontrol	0,095	Normal
2	Post-Test Kontrol	0,438	Normal
3	Pre-Test Eksperimen	0,067	Normal
4	Post-Test Eksperimen	0,052	Normal

Uji normalitas yang disajikan pada Tabel 1 menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada data pretest dan posttest, baik di kelas kontrol maupun eksperimen, melebihi angka 0,05. Hal ini menandakan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi persyaratan analisis parametrik.

b. Uji Homogenitas

Setelah diperoleh informasi mengenai distribusi normal data, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Pengujian ini juga menjadi dasar untuk memutuskan diterima atau ditolaknya hipotesis, dengan menggunakan kriteria nilai signifikansi (Sig.) pada statistik Levene. Jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka data dikatakan homogen atau memiliki varians yang sama.

Hasil pengujian homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.190	1	48	.281
	Based on Median	1.253	1	48	.269
	Based on Median and with adjusted df	1.253	1	47.826	.269
	Based on trimmed mean	1.184	1	48	.282

Pendekatan	Sig.	Keterangan
Based on Mean	0.281	Homogen

Hasil Test Jika dilihat dari pengujian homogenitas menggunakan Levene Test, nilai signifikansi yang diperoleh pada semua pendekatan, baik Based on Mean, Median, Median and adjusted df, maupun Trimmed Mean, semuanya berada di atas 0,05. Nilai signifikansi terbesar terdapat pada pendekatan Based on Mean, yaitu sebesar 0,282. Kondisi ini menunjukkan bahwa variasi data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak jauh berbeda, atau dengan kata lain keragaman data pada kedua kelompok relatif sama. Karena hasil pengujian memperlihatkan data bersifat homogen, maka asumsi homogenitas telah terpenuhi. Hal ini menjadi dasar bahwa data layak untuk dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan uji statistik parametri.

2. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran Quizizz Paper Mode dengan kelas yang tidak menggunakan media tersebut pada mata pelajaran Informatika siswa Fase E di SMA N 1 Sarolangun. Analisis data yang digunakan adalah uji t dengan bantuan program SPSS for Windows versi 25, yang dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut

a. Uji Paired Sample t-Test

Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar antara pre-test dan post-test pada kelas eksperimen, dilakukan analisis menggunakan uji Paired Sample t-Test. Uji ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua pengukuran yang berpasangan sehingga dapat diketahui apakah terdapat perubahan yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Berikut hasil perhitungan Paired Sample t-Test:

Tabel 3 Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Significance	
					95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-33.400	21.052	4.210	-42.090	-24.710	-7.933	24	<,001	<,001
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-28.400	12.052	2.410	-33.375	-23.425	-11.782	24	<,001	<,001

t	df	Sig. (1-tailed)
-7,933	24	< 0,001

Berdasarkan hasil uji Paired Samples t-Test pada pasangan nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen, diperoleh nilai t hitung sebesar -7,933 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 24. Pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) uji satu sisi, nilai t tabel sebesar 1,711. Karena nilai $t_{hitung} = 7,933$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,711$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima.

Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen. Nilai posttest secara signifikan lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, sehingga perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berpengaruh terhadap hasil belajar soswa.

b. Uji t Indenpendent

Uji t independen atau independent samples t-test merupakan salah satu uji statistik parametrik yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan. Pada penelitian ini, uji t independen dipakai untuk membandingkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan melalui penerapan media pembelajaran Quizizz Paper Mode, sedangkan kelas kontrol menjalani pembelajaran dengan cara konvensional tanpa bantuan media tersebut. Melalui perbandingan kedua kelompok inilah dapat diketahui apakah penggunaan Quizizz Paper Mode mampu menghasilkan perbedaan yang berarti dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 4 Hasil Uji Independent (*Equal variances assumed*)

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means							
				Significance		Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Difference	Difference	Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	-4.529	48	<,001	<,001	-11.200	2.473	-16.173	-6.227
	Equal variances not assumed	-4.529	46.036	<,001	<,001	-11.200	2.473	-16.178	-6.222

t	df	Sig. (2-tailed)
-4.529	48	< 0.001

Dari hasil perhitungan Independent Samples t-Test pada bagian Equal variances not assumed, diperoleh nilai thitung = –4,529 dengan derajat kebebasan (df) 48 serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001. Pada taraf signifikansi 5% (α = 0,05) dua sisi, nilai ttabel yang digunakan adalah 2,012. Karena thitung (4,529) lebih besar daripada ttabel (2,012) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media Quizizz Paper Mode dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Rata-rata hasil posttest kelas eksperimen sebesar 87,40 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 76,20, dengan selisih mean –11,200. Hasil ini menegaskan bahwa penerapan media Quizizz Paper Mode memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Informatika siswa Fase E di SMA N 1 Sarolangun.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, fokus utama diarahkan pada upaya melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis Paper Mode terhadap capaian belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Fase E di SMA N 1 Sarolangun. Rancangan penelitian yang digunakan termasuk dalam kategori Quasi Experimental Design dengan melibatkan dua kelompok belajar, yaitu kelas eksperimen berjumlah 25 siswa dan kelas kontrol berjumlah 25 siswa. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan memanfaatkan Quizizz Paper Mode dalam proses pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Topik pembelajaran yang diberikan mencakup materi pada elemen Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan pada masing-masing kelas.

Sebelum kegiatan inti dimulai, peneliti melakukan serangkaian aktivitas awal berupa salam, doa, pengecekan kehadiran, serta pengarahan singkat untuk menumbuhkan kesiapan belajar siswa. Sebagai langkah awal pengumpulan data, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest) berjumlah 20 soal untuk mengukur kemampuan dasar mereka. Instrumen tes ini telah diuji sebelumnya pada sampel di luar penelitian sehingga layak digunakan karena memenuhi kriteria valid dan reliabel.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran berlangsung dengan pendekatan yang melibatkan Quizizz Paper Mode sebagai sarana utama. Media ini digunakan untuk menyajikan materi mengenai fitur lanjutan aplikasi perkantoran, seperti Object Linking and Embedding (OLE) serta Mail Merge, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih terarah sekaligus menarik. Adapun kelas kontrol tetap melaksanakan pembelajaran tanpa media tambahan. Perbedaan perlakuan inilah yang kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Quizizz Paper Mode dapat memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

1. Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen (87,67) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (79,00). Selisih sebesar 8,67 poin ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang cukup jelas antara kedua kelompok. Perbedaan tersebut diperkuat dengan hasil uji t independent Samples t-Test yang menghasilkan nilai thitung = –4,529 dengan df = 48 dan Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 (<0,05), yang mengonfirmasi bahwa perbedaan rata-rata tersebut signifikan secara statistik. Artinya,

penggunaan Quizizz Paper Mode memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Arsyad (2023), penggunaan media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian materi sekaligus meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini, Quizizz Paper Mode memiliki keunggulan karena dapat digunakan tanpa perangkat Android maupun laptop, sehingga tetap relevan meskipun sekolah membatasi penggunaan gawai. Selain itu, formatnya yang berupa lembar kertas tetap mempertahankan nuansa permainan dengan sistem skor, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar, mengurangi kebosanan, serta membuat siswa lebih aktif dalam mengerjakan soal.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Quizizz Paper Mode bukan hanya berperan sebagai media pendukung, tetapi juga memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

2. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji Paired Samples t-Test pada pasangan nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen, diperoleh nilai thitung sebesar -7,933 dengan df 24. Pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) uji satu sisi, nilai ttabel sebesar 1,711. Perbandingan menunjukkan bahwa |thitung| (7,933) lebih besar daripada ttabel (1,711) dan nilai signifikansi < 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Selanjutnya, hasil analisis uji Independent Samples t-Test menunjukkan nilai thitung sebesar -4,529 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 48 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001. Pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), nilai ttabel dengan df = 48 adalah 2,012. Karena |thitung| (4,529) lebih besar daripada ttabel (2,012) dan nilai signifikansi < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Quizizz Paper Mode dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz Paper Mode memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang belajar dengan media ini memperoleh nilai sedikit lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar tanpa media. Salah satu kelebihan media ini adalah fleksibilitasnya, karena dapat digunakan tanpa memerlukan handphone atau perangkat elektronik lainnya. Hal ini membuat siswa tetap bisa belajar dengan cara yang lebih praktis, sambil tetap fokus dan aktif mengikuti pembelajaran serta memahami materi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz berbasis Paper Mode* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Hasil uji statistik membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi. Peningkatan hasil belajar juga lebih optimal pada kelompok eksperimen dibandingkan kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan Quizizz berbasis Paper Mode mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, memotivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Temuan ini menegaskan efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi tersebut dalam meningkatkan capaian belajar siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).

Juldial, T. U. H., & Haryadi, R. (2024). Analisis Keterampilan Berpikir Komputasional dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, *8*(1), 136–144. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6992

Melanie Surya, I. A., & Moramowati, N. L. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Kinerja Akademik. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, *3*(4), 531–545. https://doi.org/10.37329/metta.v3i4.2740

N, A. B. F., Prasetya, A. D., & Ilham, B. (2023). Pelatihan Digitalisasi Quiz Menggunakan Quizizz untuk Pengajar SMP Johanes Bosco. *SENAPAS: Penelitian Dan Abdimas*, *1*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.24002/senapas.v1i1.7331

Nurhasnah, Remiswal, & Sabri, A. (2023). Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar. Jenis dan Model Evaluasi Pendidikan, Serta Implikasinya Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3).

Nurlaili, L., & Naufal, A. (2022). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menghadapi Globalisasi. *Jurnal Mahasiswa Karakter Bangsa*, *2*(2).

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, *3*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52

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.

Septiyaningsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *7*(2), 10309–10318. https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8041

Siti Aisyah, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, & Choli Astutik. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, *3*(1), 388–401. https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565