

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ PAPER MODE
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA
KELAS IV SD INPRES PANAİKANG 11 KOTA MAKASSAR**

Mawar Febriani¹, Nurfaizah AP², Muhammad Faisal³

¹PGSD, FIP, Universitas Negeri Makassar,

²PGSD, FIP, Universitas Negeri Makassar,

³PGSD, FIP, Universitas Negeri Makassar,

¹mwarfbrian@gmail.com, ²Nurfaizah.ap@gmail.ac.id, ³muhfaisal77@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of the Quizizz Paper Mode application on the learning outcomes of Pancasila Education of fourth-grade students of SD Inpres Panaikang 11 Makassar City. The main problem underlying this study is the low learning outcomes of students. This study uses experimental research with a quantitative approach, with a quasi-experimental design (nonequivalent control group design). The population is 41 fourth-grade students of SD Inpres Panaikang 11 Makassar City with a sample of 21 students of class IV A (experimental) and 20 students of class IV B (control) selected by purposive sampling technique. Data were collected through observation sheets and learning outcome tests. The results of descriptive analysis indicate that the implementation of the learning process using the Quizizz[Paper Mode application is classified as very good. The results of inferential analysis with an independent sample t-test show a p-value of 0.004 <0.05, indicating a significant difference in the average posttest results between the experimental and control classes. Better learning outcomes occurred in the experimental class, supported by a higher average posttest score than the control class. Therefore, it can be concluded that the use of the Quizizz Paper Mode application has a significant impact on the learning outcomes of fourth-grade students in the Pancasila Education Unit (UPT SPF) of Panaikang 11 Elementary School, Makassar City. The use of Quizizz Paper Mode can be an effective strategy for teachers because it positively influences the quality of Pancasila Education learning in elementary schools.

Keywords: quizizz paper mode application, learning outcomes, pancasila education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar. Permasalahan utama yang melatar belakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dengan desain quasi experimental design (nonequivalent control group design). Populasi yakni 41 siswa kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar dengan sampel 21 siswa kelas IV

A (eksperimen) dan 20 siswa kelas IV B (kontrol) yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan tes hasil belajar. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode tergolong sangat baik. Hasil analisis inferensial dengan independent sample t-test menunjukkan nilai p-value $0,004 < 0,05$, mengindikasikan perbedaan signifikan rata-rata hasil posttest antara kelas eksperimen dan kontrol. Peningkatan hasil belajar yang lebih baik terjadi pada kelas eksperimen, didukung oleh nilai rata-rata hasil posttest yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar. Penggunaan Quizizz Paper Mode dapat menjadi strategi efektif bagi guru karena berpengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: aplikasi quizizz paper mode, hasil belajar, pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila sangat penting dan berperan sebagai pedoman agar nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dapat menjadi landasan dan acuan dalam pendidikan di Indonesia. Pendidikan ini memiliki fungsi untuk membentuk serta mengubah cara berpikir dan karakter individu melalui pengalaman nilai-nilai Pancasila (Lestari & Kurnia, 2022). Pada jenjang sekolah dasar, Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan pengetahuan kognitif, tetapi juga pembiasaan nilai dan sikap sesuai sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun dalam prakteknya, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah seringkali masih bersifat

konvensional, berpusat pada guru, serta minim penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar.

Menurut Purbayatri (2023) salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena siswa menganggap bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila lebih banyak menghafal dan kurang adanya tantangan dalam belajar. Untuk itu perlu adanya aplikasi yang dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa agar hasil belajar meningkat.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Panaikang 11 Kota

Makassar, ditemukan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa rendah, siswa kurang berpartisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa lebih suka bermain daripada memperhatikan penjelasan guru. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang interaktif, serta media pembelajaran yang digunakan kurang variatif masih terbatas pada buku teks dan papan tulis. Guru kurang menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung seperti penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode yang bersifat interaktif dan menarik, dapat membuat siswa memberikan perhatian lebih dan terlibat dalam kegiatan belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Quizizz Paper Mode adalah fitur terbaru yang dihadirkan oleh Quizizz sebagai solusi terhadap kendala keterbatasan siswa yang memiliki handphone dan jaringan internet. Quizizz Paper Mode atau Quizizz Mode Kertas menyajikan evaluasi pembelajaran yang menarik dan menantang tanpa harus menggunakan jaringan internet

menunjukkan ke arah kamera HP guru. 5) Guru memulai kuis paper mode dengan HP. 6) Akan muncul pertanyaan berupa soal pilihan ganda. 7) siswa menjawab dengan memposisikan QR Code sesuai dengan opsi jawaban yang dipilih. 8) Guru men-scan jawaban siswa dan mengecek jumlah scan yang masuk (pastikan jumlah scan sesuai dengan jumlah siswa dan terus scan apabila belum lengkap). 9) Setelah jumlah data scan QR Code siswa lengkap, guru mensubmit hasil scan dan akan muncul tampilan skor sementara yang diperoleh siswa (guru menjelaskan bahwa skor yang paling atas adalah peringkat 1 agar siswa memiliki antusias untuk berkompetisi dengan teman). 10) Guru melanjutkan ke soal-soal berikutnya hingga selesai dan terdapat hasil akhir perolehan skor siswa beserta urutan peringkat skor terbanyak.

Quizizz Paper Mode merupakan sebuah aplikasi yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Penelitian terdahulu terkait dengan pengaruh penggunaan Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar dilakukan oleh Mulyana dan Rahmah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan

Quizizz berbasis Paper Mode sebagai media pembelajaran menjadi sebuah alternatif yang bisa diterapkan oleh tenaga pendidik dalam suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Adapun penelitian serupa yang dilakukan oleh Utami, et al. (2024) bahwa penggunaan alat evaluasi berbasis Quizizz Paper Mode dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat meningkatkan antusiasme siswa dengan indikator respon, perhatian, dan kesadaran untuk melibatkan diri dalam pembelajaran yang rata-rata memiliki tingkat antusiasme sangat tinggi.

Salah satu cara untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode. Quizizz Paper Mode menerapkan sistem “bermain sambil belajar” melalui sistem ini diharapkan siswa menjadi lebih tertarik untuk memahami suatu materi sehingga hasil belajar akan lebih meningkat. Quizizz Paper Mode ini merupakan media evaluasi pembelajaran yang berbasis E-learning dan dapat dimanfaatkan untuk membuat tugas harian atau sekedar untuk pemanasan

pembelajaran agar pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman belajar siswa. Pengertian hasil belajar seperti yang dijelaskan oleh Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran disekolah yang dapat dilihat dari skor yang dicapai dari hasil tes pengetahuan materi pelajaran tertentu (Andryannisa, et al., 2023).

Nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar diterapkan mulai pada sila ke satu hingga sila kelima. Dari lima sila Pancasila, sila pertama, ketiga, dan keempat menguatkan nilai-nilai Pancasila saat belajar. Sila pertama diterapkan pada pelajaran dengan membiasakan siswa untuk mengawali dan menyelesaikan pelajaran dengan berdoa. Sila kedua diterapkan dengan memberikan contoh kepada siswa tentang sikap guru yang tidak membeda-bedakan dan mengajarkan siswa adab sopan santun. Untuk menerapkan sila ketiga, guru dapat memberikan tugas kelompok dan mengadakan kerja bakti untuk membersihkan sekolah. Kedua kegiatan ini dapat menyatukan

berbagai karakteristik siswa. Sila keempat digunakan untuk memberikan kebebasan untuk menyatakan pendapat, memberikan tanggapan, dan mendukung sikap yang sesuai dengan sila keempat. Namun, untuk menerapkan sila kelima, seorang guru harus memberikan penghargaan atau apresiasi kepada siswa yang berhasil. Pemahaman tentang sila-sila Pancasila menolong siswa untuk mengerti terhadap nilai-nilai yang ada pada setiap sila-sila (Putri et al., 2025).

Hasil dari berbagai penelitian di atas menunjukkan bahwa pentingnya guru berinovasi dalam menggunakan media evaluasi yang menarik, berbasis teknologi, dan tidak hanya bergantung pada metode penilaian konvensional. Meskipun terdapat banyak bukti yang menunjukkan bahwa penggunaan platform digital seperti Quizizz memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, penelitian ini secara khusus mengamati bahwa fitur Paper Mode, yang memungkinkan penilaian digital secara kolektif tanpa terbatas pada kepemilikan gawai atau akses internet di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini

bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode sebagai solusi penilaian yang efektif dan menyenangkan, khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan desain penelitian quasi experimental design tipe non-equivalent control group design, melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara random. Pada penelitian ini, dua kelompok tersebut diberikan pretest terlebih dahulu sebelum diberikan treatment untuk mengukur kemampuan awal, kemudian diberikan treatment pada kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan treatment dengan menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode. Setelah itu, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila setelah diterapkan penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode pada kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik purposive sampling. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan tes. Lembar observasi dilakukan terhadap guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung di kelas IV A yang merupakan kelas eksperimen dengan menggunakan Quizizz Paper Mode. Tes terdiri dari pretest dan posttest yang bertujuan untuk mengukur kemampuan belajar siswa di kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar. Kemudian data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial yang dianalisis data diolah menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS (*Statistical Package for Social Science Version 31*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tiga tujuan penelitian

yang telah dilakukan, diantaranya untuk mengetahui gambaran penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar, untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar.

1. Gambaran Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di UPT SPF SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar

Penelitian dilaksanakan dalam dua pekan dengan empat kali pertemuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tanggal 29 Juli 2025 pertemuan pertama kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan pemberian pretest soal pilihan ganda sebagai kegiatan awal penelitian sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Selanjutnya pada tanggal 1 dan 5 Agustus 2025

pertemuan kedua dan ketiga diberikan treatment dengan menerapkan penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode pada kelas eksperimen dan tanpa adanya perlakuan (treatment) pada kelas kontrol. Diakhiri dengan pertemuan keempat pada tanggal 8 Agustus 2025 dengan pemberian posttest soal pilihan ganda untuk mengetahui perbedaan dan perubahan hasil belajar setelah pemberian treatment pada kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Quizizz Paper Mode

Keterangan	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Skor Perolehan/ Skor Maksimal	33/36	35/36
Persentase	92%	97%
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik

Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode berlangsung dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan melalui persentase hasil observasi yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun pada pertemuan awal masih terdapat kendala teknis, kebutuhan waktu tambahan, dan kurangnya antusiasme

siswa karena penyesuaian media baru, guru berhasil melakukan perbaikan reflektif pada pertemuan berikutnya. Upaya perbaikan ini menghasilkan peningkatan efektivitas yang nyata, meski aspek pemberian umpan balik masih memerlukan penyempurnaan lebih lanjut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz Paper Mode sebagai media evaluasi terlaksana dengan baik dan berhasil diterapkan secara efektif di kelas. Pembelajaran dengan menggunakan Quizizz Paper Mode berada pada kategori Sangat Baik. Dengan penerapan Quizizz Paper Mode membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan siswa menunjukkan antusiasme serta keaktifan yang sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Kurniawan et al., 2025 menunjukkan bahwa Quizizz mode kertas layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran, penggunaan media ini dapat memvariasikan metode pembelajaran, mengurangi kebosanan, serta meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, penelitian Silvia et al., (2024) juga menunjukkan

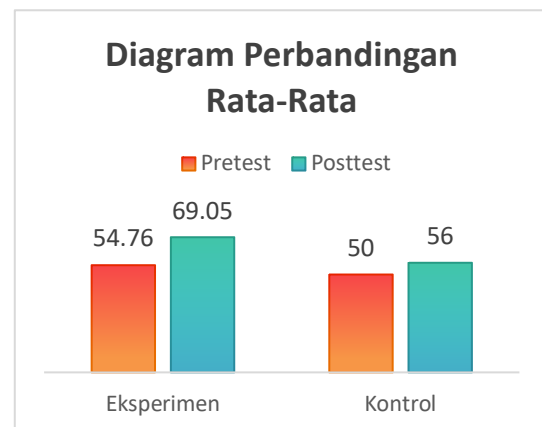
bahwa Quizizz dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, Quizizz Paper Mode dapat menjadi pilihan media yang efektif untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar.

2. Gambaran Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV di UPT SPF SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar

Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Gambaran hasil belajar siswa dapat dilihat dari analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa sebelum dan setelah pemberian perlakuan (treatment).

Pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran pemahaman awal tentang hasil belajar siswa sebelum pemberian perlakuan (treatment), sedangkan Posttest kelas eksperimen

dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran akhir tentang hasil belajar siswa setelah pemberian perlakuan (treatment) berupa penggunaan media Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran. Kelompok eksperimen menggunakan media Quizizz Paper Mode dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan yaitu tidak menggunakan media Quizizz Paper Mode.



Gambar 1 Diagram perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan gambar 1, terlihat bahwa penggunaan media Quizizz Paper Mode memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh skor rata-rata kelas eksperimen yang meningkat dari 54,76 pada pretest menjadi 69,05 pada posttest, dengan selisih 14,29 poin. Sementara itu, kelas kontrol

yang menggunakan pembelajaran konvensional hanya mengalami perubahan sebesar 6,0 poin, dari 50,00 pada pretest menjadi 56,00 pada posttest. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen berkategori tinggi sedangkan kelas kontrol berkategori cukup.

Diagram perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila meningkat dan menunjukkan bahwa terjadi perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, ditandai dengan perbedaan rata-rata tes kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen pembelajarannya menggunakan Quizizz Paper Mode sehingga siswa aktif, memiliki ketertarikan dan siswa menjalani proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh hasil belajarnya

pun meningkat, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.

Penelitian ini mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dengan fokus untuk mengetahui perkembangan kognitif siswa. Ranah kognitif yang diukur dalam penelitian ini, sebagaimana dalam teori Taksonomi Bloom (Andryannisa et al., 2023) ranah kognitif mengacu pada hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Peningkatan yang signifikan di kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif seperti Quizizz Paper Mode, dapat meningkatkan hasil belajar. Media ini mengubah suasana evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif, yang secara langsung meningkatkan ketertarikan dan membuat siswa menjalani proses belajar dengan sungguh-sungguh. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Angelina et al., (2023) bahwa penerapan Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa. Melalui penyajian

evaluasi yang menarik berbasis permainan namun tetap dapat dilakukan secara offline tanpa menggunakan gawai, siswa menjadi lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Guru juga memperoleh kemudahan dalam melaksanakan penilaian karena proses koreksi dan pemantauan hasil belajar dapat dilakukan dengan lebih cepat dan sistematis.

3. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV UPT SPF SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar

a) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk menentukan apakah data sampel mengikuti distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi (probabilitas) lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai probabilitasnya kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Pengujian ini dilakukan dengan

bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics Version 31.

Penelitian ini data yang diuji normalitasnya adalah nilai Pretest dan Posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun data hasil uji normalitas Pretest dan Posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas Hasil Belajar Pretest dan Posttest Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen	0,051	$0,051 > 0,05$ = Normal
Posttest Kelas Eksperimen	0,143	$0,143 > 0,05$ = Normal
Pretest Kelas Kontrol	0,169	$0,169 > 0,05$ = Normal
Posttest Kelas Kontrol	0,258	$0,258 > 0,05$ = Normal

Sumber: IBM Statistic Version 31

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas data tersebut, dengan nilai probabilitas untuk setiap kelompok data lebih besar dari 0,05. Kondisi data normalitas ini menegaskan bahwa asumsi parametrik terpenuhi, sehingga dapat dilakukan analisis inferensial selanjutnya yakni uji homogenitas.

b) Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, maka dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas data bertujuan untuk mengetahui data penelitian berasal dari variansi yang sama atau berbeda, hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian data pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas variansi dilakukan dengan menggunakan uji Levene Statistic. Kriteria pengujian homogenitas adalah jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) maka varian sampel sama (homogen). Dan jika nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) maka varian sampel tidak sama (tidak homogen). Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics Version 31.

Adapun data hasil uji homogenitas Pretest dan Posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas Hasil Belajar Pretest dan Posttest Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,746	$0,746 > 0,05$ = Homogen
Posttest Kelas	0,870	$0,870 > 0,05$ = Homogen

Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sumber: IBM Statistic Version 31

Berdasarkan tabel 3. hasil uji homogenitas untuk data pretest dan posttest menunjukkan bahwa data pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) memiliki variansi yang setara atau homogen. Hal ini dikarenakan nilai probabilitas (pretest = 0,746; posttest = 0,870) pada kedua pengujian tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas variasi pada kedua tahap pengukuran, data ini valid untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik yang membandingkan rata-rata kedua kelompok menggunakan uji independent sample t-test.

c) Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis t-test. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata

kemampuan awal (Pre-test) dan rata-rata kemampuan akhir (Post-test) siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dengan analisis SPSS 31 pada uji t-test sampel independen dengan kriteria, apabila taraf signifikan $< 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, dan apabila taraf signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

1) Independent Sampel t-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji pretest kelas eksperimen dan pretest kelas kontrol dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic Version 31. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan treatment berupa penggunaan media Quizizz Paper Mode. Data dikatakan memiliki perbedaan apabila nilai probabilitas $< 0,05$. Berikut hasil pengujiannya:

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample t-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas Sig (Sided p)	Keterangan
Pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol	1,258	39	0,216	$0,216 > 0,05 =$ Tidak terdapat perbedaan

Sumber: IBM Statistic Version 31

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi ($0,216 > 0,05$) sehingga H_0 diterima, artinya tidak ada perbedaan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2) Independent Sampel t-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji nilai rata-rata kelas posttest eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic version 31. Analisis bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (treatment) berupa penggunaan media Quizizz Paper Mode. Data dikatakan memiliki perbedaan apabila nilai probabilitas $< 0,05$. Adapun hasil Uji Independent Sample t-Test antara posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sampel t-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas Sig (Sided p)	Keterangan
Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol	3, 10 dan 4	39	0,004	0,004 > 0,05 = Tidak terdapat perbedaan

Sumber: IBM Statistic Version 31

Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,004. Karena $0,004 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya ada perbedaan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan Quizizz Paper Mode berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh, dilakukan analisis statistik inferensial yaitu uji hipotesis. Hasil dari analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang dihasilkan oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata yang dihasilkan oleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pembelajaran menggunakan Quizizz Paper Mode menjadi lebih

interaktif, menantang, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan fokus siswa selama proses belajar. Dengan demikian, Quizizz Paper Mode dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Hasil ini konsisten dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Teori ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rini et al., (2023) yang menyatakan bahwa inovasi media ini mampu menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih interaktif, tidak monoton, serta meningkatkan pemahaman siswa secara nyata. Adapun penelitian serupa yang dilakukan oleh Mulyana dan Rahmah (2024) menyatakan bahwa media ini tidak hanya membantu dalam pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar yang lebih kuat, dan penelitian yang sama dilakukan oleh Utami, et al., (2024) yang menyatakan bahwa Quizizz Paper Mode efektif bukan hanya untuk mengukur capaian belajar, tetapi juga

membangun suasana evaluasi yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan bersemangat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah ditemukan, penggunaan Quizizz Paper Mode pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar berjalan dengan sangat baik dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan, dimana kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz Paper Mode berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori cukup. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa, karena media ini mampu membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan meluas ke berbagai sekolah untuk memperoleh

generalisasi yang lebih luas tentang pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode terhadap hasil belajar siswa, dan memperdalam analisis terhadap faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25.
- Mulyana, M., & Rahma, N. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ BERBASIS PAPER MODE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MURID PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN DUYU. *EDU RESEARCH*, 5(3), 724-733.
- Utami, W., Purwati, P. D., & Ibawati, Y. (2024). Penggunaan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Paper Mode Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Pengumuman Dan Antusiasme Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 62-77.
- 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.
- Kurniawan, A. D., Sahari, S., & Astutik, E. S. (2025). Quizizz Mode Kertas: Upaya Tingkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN Bangsal 3. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 9-9.
- Silvia, P., Majidiah, K. A., & Nabila, W. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kota Palangka Raya.
- Rini, R. (2023). 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).
- Andryannisa, M. A. Z., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode resitasi pada mata pelajaran akidah akhlak di sd islam riyadhul jannah depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3).
- Purbayatri, S. (2023). Peningkatan Hasil belajar peserta didik melalui aplikasi Quizizz pada materi sistem dan dinamika demokrasi pancasila kelas XI MIPA 6 SMAN 1 Surabaya. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(1), 1-10.
- Jannah, M., Mahardikha, D. T. A., & Istiningsih, S. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Quizizz Paper Mode Kelas V Di SDN 16 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(2), 62-70.
- Putri, D. S., Syiah, V., Ramadhani, F., Suriani, A., & Media, A. (2025). Pentingnya Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewaganegara Indonesia*, 2(2), 74-81.