

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

###### **a. Sejarah Singkat Berdirinya SDN Kayu Bawang 1**

Sekolah Dasar Negeri SDN Kayu Bawang 1 merupakan salah satu lembaga pendidikan formal tingkat dasar yang berada di Desa Kayu Bawang, Kecamatan Gambut, Kabupaten Banjar, Provinsi Kalimantan Selatan. Berdirinya sekolah ini tidak terlepas dari upaya pemerintah dalam memperluas pemerataan pendidikan dasar bagi masyarakat, khususnya di wilayah pedesaan.

Pada awal pendiriannya, SDN Kayu Bawang 1 memiliki sarana dan prasarana yang masih terbatas, baik dari segi jumlah ruang kelas, fasilitas pembelajaran, maupun tenaga pendidik. Namun demikian, dengan adanya dukungan dari pemerintah, masyarakat, serta komitmen tenaga pendidik yang tinggi, sekolah ini terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu.

Seiring berjalannya waktu, SDN Kayu Bawang 1 mengalami berbagai peningkatan, baik dalam aspek fisik maupun nonfisik. Dari segi fisik, sekolah telah mengalami perbaikan dan penambahan ruang belajar, fasilitas penunjang pembelajaran, serta lingkungan sekolah yang lebih tertata. Dari segi nonfisik, peningkatan juga terlihat pada kualitas tenaga pendidik, sistem pembelajaran, serta prestasi peserta didik.

SDN Kayu Bawang 1 terus berupaya menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, khususnya dalam bidang pendidikan. Hal ini terlihat dari

penggunaan berbagai metode dan media pembelajaran yang inovatif, termasuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi maupun media sederhana seperti *Quizizz* berbasis kertas yang digunakan dalam penelitian ini.

Dengan berbagai upaya tersebut, SDN Kayu Bawang 1 diharapkan mampu menjadi lembaga pendidikan yang tidak hanya mencetak peserta didik yang cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter, akhlak, dan keterampilan yang baik dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Visi dan Misi Sekolah

1) Visi SDN Kayu Bawang 1 adalah Meningkatkan disiplin dan kualitas yang tinggi, persaingan yang sehat dalam berkompetisi, beriman dan bertaqwa serta menadi kebanggaan masyarakat

2) Misi

a) Menyiapkan generasi unggul yang memiliki potensi dibidang IPTEK/IMTAQ.

b) Membentuk sumber daya manusia yang aktif, kreatif, inovatif sesuai dengan mengikuti perkembangan zaman.

c) Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya dimasyarakat

c. Tujuan Sekolah

Tujuan pendidikan di SDN Kayu Bawang 1 merupakan penjabaran dari visi dan misi sekolah yang ingin dicapai dalam jangka panjang. Adapun tujuan tersebut antara lain:

1) Menghasilkan peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki akhlak mulia.

- 2) Meningkatkan kemampuan akademik peserta didik agar mampu bersaing dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
- 3) Membentuk peserta didik yang memiliki karakter disiplin, tanggung jawab, dan mandiri.
- 4) Mengembangkan potensi peserta didik baik dalam bidang akademik maupun non-akademik.
- 5) Menumbuhkan sikap kreatif, inovatif, dan kritis dalam proses pembelajaran.
- 6) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik.
- 7) Membekali peserta didik dengan keterampilan hidup (life skill) yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
- 8) Meningkatkan partisipasi orang tua dan masyarakat dalam mendukung kegiatan sekolah.

d. Identitas Sekolah

Berdasarkan data yang diperoleh, identitas SDN Kayu Bawang 1 adalah sebagai berikut:

- 1) Nama Sekolah : SD Negeri Kayu Bawang 1
- 2) Alamat : Desa Kayu Bawang, Kecamatan Gambut
- 3) Kabupaten : Banjar
- 4) Provinsi : Kalimantan Selatan

- 5) Status Sekolah : Negeri
- 6) Jenjang Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)
- 7) Kepala Sekolah : Husna Hidayah, S.Pd

## 2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) yang mana peneliti memberikan perlakuan secara langsung kepada subjek penelitian. Subjek penelitian terdiri dari kelas VI-A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa dan kelas VI-B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa. Kedua kelas diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Quizizz* berbasis kertas, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Pada akhir pembelajaran, kedua kelas diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 13 Januari - 5 Februari 2026 dengan total 4 kali pertemuan. Tahap pelaksanaan penelitian dilakukan selama 4 kali pertemuan pada masing-masing kelas dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pada setiap pertemuan.

### a. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen

Tabel 4.1 Penelitian Kelas Eksperimen

<b>Pertemuan</b>	<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Waktu</b>
1	13 Januari 2026	Pemberian pretest dan pengenalan video pembelajaran muatan akidah akhlak	2 x 35 menit

2	28 Januari 2026	Pembelajaran menggunakan video pembelajaran tema <i>Akhlakku</i> dan diskusi materi	2 x 35 menit
3	29 Januari 2026	Penguatan materi dan latihan soal menggunakan <i>Quizizz</i>	2 x 35 menit
4	5 Februari 2026	Pemberian posttest	2 x 35 menit

Pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen dilakukan di kelas VI-A

SDN Kayu Bawang 1 dengan memanfaatkan video pembelajaran muatan akidah akhlak bertema Akhlak-ku serta penggunaan *Quizizz* sebagai media hasil pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pada setiap pertemuan.

Pada pertemuan pertama, peneliti membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, doa, serta melakukan pengecekan kehadiran siswa. Peneliti kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran serta *ice breaking*. Memberikan apersepsi untuk menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesiapan belajar siswa. Setelah itu peneliti memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi PABP muatan akidah akhlak. Pretest dilaksanakan secara individu dengan pengawasan peneliti sehingga siswa dapat mengerjakan soal secara jujur dan mandiri.

Setelah kegiatan pretest selesai, peneliti memperkenalkan media video pembelajaran PAB muatan akidah akhlak dengan tema Akhlak-ku. Peneliti menjelaskan manfaat penggunaan video pembelajaran, cara memperhatikan isi video, serta hal-hal penting yang harus dipahami siswa selama proses

pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini bertujuan agar siswa lebih siap dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media audiovisual.

Pada pertemuan kedua, peneliti memulai pembelajaran dengan menayangkan video pembelajaran bertema Akhlak-ku. Selama pemutaran video, siswa diminta untuk memperhatikan isi materi yang disampaikan. Video pembelajaran menampilkan contoh perilaku akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Setelah pemutaran video selesai, peneliti mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai isi video. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan untuk menggali pemahaman siswa dan mendorong siswa untuk menyampaikan pendapatnya.

Penggunaan video pembelajaran terbukti mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih fokus, aktif, dan tertarik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media audiovisual membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret karena materi disajikan dalam bentuk gambar dan suara yang menarik.

Pada pertemuan ketiga, peneliti melanjutkan pembelajaran dengan memberikan penguatan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Peneliti kembali menjelaskan poin-poin penting materi pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami. Setelah itu, siswa diberikan latihan soal menggunakan *Quizizz*. Penggunaan *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena siswa dapat mengerjakan soal secara interaktif.

Siswa terlihat sangat antusias dalam mengerjakan soal menggunakan

*Quizizz*. Media ini memberikan suasana pembelajaran yang kompetitif dan menantang sehingga siswa lebih termotivasi untuk memperoleh hasil yang baik. Selain itu, penggunaan *Quizizz* juga melatih siswa untuk berpikir cepat, teliti, dan bertanggung jawab terhadap jawaban yang diberikan. Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dan mencatat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Pada pertemuan keempat, peneliti memberikan posttest kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video pembelajaran dan *Quizizz*. Posttest dilaksanakan secara individu dengan pengawasan peneliti agar diperoleh hasil yang objektif. Data hasil posttest kemudian digunakan sebagai data penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol

Tabel 4.2 Penelitian Kelas Kontrol

<b>Pertemuan</b>	<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Waktu</b>
1	21 Januari 2026	Pemberian pretest dan penyampaian materi menggunakan metode ceramah	2 x 35 menit
2	28 Januari 2026	Pembelajaran menggunakan metode ceramah	2 x 35 menit
3	29 Januari 2026	Latihan soal menggunakan media PowerPoint	2 x 35 menit
4	5 Februari 2026	Pemberian posttest	2 x 35 menit

Pada pertemuan pertama, guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, serta pengecekan kehadiran siswa. Guru kemudian memberikan pretest untuk

mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi pembelajaran. Pretest dilaksanakan secara individu untuk memperoleh gambaran kemampuan awal siswa secara menyeluruh.

Setelah pelaksanaan pretest selesai, guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah. Dalam metode ini, guru menjelaskan materi secara langsung kepada siswa dengan bantuan buku paket dan papan tulis. Siswa diminta mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi yang dianggap penting. Metode ceramah memberikan kesempatan kepada guru untuk menyampaikan materi secara sistematis, namun interaksi siswa dalam pembelajaran masih terbatas.

Pada pertemuan kedua, guru melanjutkan pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan penyampaian materi lanjutan. Guru memberikan contoh-contoh perilaku akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran, sebagian siswa terlihat kurang aktif karena pembelajaran masih berpusat pada guru.

Pada pertemuan ketiga, guru memberikan latihan soal menggunakan media PowerPoint. Guru menampilkan soal-soal melalui slide PowerPoint kemudian siswa diminta mencatat dan mengerjakan soal secara individu. Setelah siswa selesai mengerjakan soal, guru membahas jawaban bersama siswa dan memberikan penjelasan terhadap soal yang belum dipahami siswa.

Penggunaan media PowerPoint membantu penyajian soal menjadi lebih terstruktur dan sistematis. Namun, aktivitas belajar siswa masih cenderung pasif

karena siswa hanya menunggu arahan dari guru. Hal ini berbeda dengan penggunaan *Quizizz* pada kelas eksperimen yang lebih mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Pada pertemuan keempat, guru memberikan posttest kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah dan latihan soal melalui PowerPoint. Pelaksanaan posttest dilakukan secara individu dengan pengawasan guru untuk memperoleh hasil yang objektif dan sesuai dengan kemampuan siswa.

### **3. Analisis Data dan Hasil Penelitian**

#### **a Analisis Deskriptif**

##### **1) Hasil Pretest Kelas Kontrol**

Pretest pada kelas kontrol dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Tujuan pemberian pretest ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas VI-B terhadap materi PABP muatan akidah akhlak dengan tema “Akhlakku” sebelum dilakukan proses pembelajaran secara konvensional.

Pretest diberikan kepada seluruh siswa kelas VI-B yang berjumlah 30 orang. Soal yang digunakan sama dengan soal yang diberikan pada kelas eksperimen, sehingga kedua kelas memiliki dasar pengukuran kemampuan awal yang setara. Setelah pelaksanaan pretest, data hasil tes dianalisis menggunakan program SPSS versi 25 untuk memperoleh gambaran statistik deskriptif. Adapun hasil distribusi frekuensi pretest kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	%
1	86–100	Sangat Layak	1	3,33%
2	76–85	Layak	4	13,33%
3	60–75	Cukup Layak	18	60,00%
4	55–59	Kurang Layak	1	3,33%
5	≤54	Tidak Layak	6	20,00%
	<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel statistik deskriptif pretest kelas kontrol, diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori “Cukup Layak” dengan jumlah 18 siswa atau sebesar 60,00%. Selanjutnya, kategori “Tidak Layak” berjumlah 6 siswa atau sebesar 20,00%, kategori “Layak” berjumlah 4 siswa atau sebesar 13,33%, kategori “Kurang Layak” berjumlah 1 siswa atau sebesar 3,33%, dan kategori “Sangat Layak” berjumlah 1 siswa atau sebesar 3,33%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan masih didominasi pada kategori “Cukup Layak”. Dengan demikian, hasil belajar siswa sebelum pembelajaran masih tergolong sedang dan perlu ditingkatkan. Adapun hasil analisis statistik deskriptif pretest kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 deskriptif pretest kelas kontrol

Keterangan	Nilai
Jumlah Siswa	30
Nilai Minimum	20
Nilai Maksimum	90
Mean (Rata-rata)	62,67
Standar Deviasi	16,174

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) pretest kelas kontrol sebesar 62,67. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 20, sedangkan nilai tertinggi adalah 90. Rentang nilai yang cukup besar menunjukkan adanya perbedaan kemampuan awal yang cukup signifikan antar siswa di kelas

kontrol.

Standar deviasi sebesar 16,174 menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa di kelas kontrol lebih bervariasi dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi Akhlak tidak merata, di mana terdapat siswa yang memiliki pemahaman cukup baik dan ada pula yang masih memiliki pemahaman rendah.

Meskipun nilai rata-rata pretest kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen, namun secara umum nilai tersebut masih belum sepenuhnya memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah. Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama memerlukan proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Hasil pretest ini selanjutnya akan diuji menggunakan uji statistik untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Uji tersebut penting dilakukan untuk memastikan bahwa kedua kelas berada dalam kondisi awal yang relatif setara sehingga perbedaan hasil belajar pada posttest nantinya benar-benar disebabkan oleh perlakuan yang diberikan.

## 2) Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Pretest pada kelas eksperimen dilaksanakan pada pertemuan pertama sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video pembelajaran muatan akidah akhlak dengan tema “Akhlakku” yang dipadukan dengan evaluasi menggunakan media *Quizizz*. Pemberian pretest ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi yang akan dipelajari,

sehingga dapat diketahui kondisi awal sebelum diterapkannya perlakuan.

Pretest diberikan kepada seluruh siswa kelas VI-A yang berjumlah 23 orang. Soal pretest yang digunakan telah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas sebelumnya, sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Setelah pelaksanaan pretest, data hasil tes kemudian diolah menggunakan bantuan program SPSS versi 25 untuk memperoleh gambaran statistik deskriptif. Adapun hasil distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	%
1	86–100	Sangat Layak	0	0%
2	76–85	Layak	1	4,35%
3	60–75	Cukup Layak	11	47,83%
4	55–59	Kurang Layak	4	17,39%
5	≤54	Tidak Layak	7	30,43%
	<b>Jumlah</b>		<b>23</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel statistik deskriptif pretest kelas eksperimen, diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori “Cukup Layak” dengan jumlah 11 siswa atau sebesar 47,83%. Selanjutnya, kategori “Tidak Layak” berjumlah 7 siswa atau sebesar 30,43%, kategori “Kurang Layak” berjumlah 4 siswa atau sebesar 17,39%, dan kategori “Layak” berjumlah 1 siswa atau sebesar 4,35%. Pada pretest kelas eksperimen tidak terdapat siswa yang berada pada kategori “Sangat Layak”.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah hingga sedang. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil analisis statistik deskriptif pretest kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 deskriptif pretest kelas eksperimen

<b>Keterangan</b>	<b>Nilai</b>
Jumlah Siswa	23
Nilai Minimum	35
Nilai Maksimum	80
Mean (Rata-rata)	56,96
Standar Deviasi	12,590

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) pretest kelas eksperimen sebesar 56,96. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 35, sedangkan nilai tertinggi adalah 80. Selisih antara nilai minimum dan maksimum menunjukkan adanya variasi kemampuan awal siswa dalam memahami materi PABP muatan akidah akhlak dengan tema “Akhlakku”.

Standar deviasi sebesar 12,590 menunjukkan bahwa penyebaran data nilai siswa berada pada kategori cukup bervariasi. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa tidak merata, di mana terdapat siswa yang sudah memiliki pemahaman cukup baik, namun sebagian lainnya masih berada pada tingkat pemahaman yang rendah. Apabila dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di sekolah, nilai rata-rata pretest sebesar 56,96 masih tergolong di bawah standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan video pembelajaran dan media evaluasi *Quizizz*, pemahaman siswa terhadap materi muatan akidah akhlak masih belum optimal.

Dengan demikian, hasil pretest ini memberikan gambaran bahwa kelas eksperimen memerlukan perlakuan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pada pertemuan selanjutnya diterapkan pembelajaran menggunakan video

pembelajaran PABP muatan akidah akhlak yang dikombinasikan dengan evaluasi berbasis *Quizizz* sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi. Hasil pretest ini juga menjadi dasar untuk membandingkan peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan, yang nantinya akan dianalisis melalui perbandingan hasil posttest.

### 3) Hasil Posttest Kelas Kontrol

Posttest pada kelas kontrol dilaksanakan setelah proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dan penyajian soal melalui media PowerPoint (PPT). Posttest ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran secara konvensional. Posttest diberikan kepada 30 siswa kelas VI-B. Data hasil posttest kemudian dianalisis menggunakan bantuan program SPSS versi 25 untuk memperoleh hasil statistik deskriptif. Adapun hasil distribusi frekuensi posttest kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	%
1	86–100	Sangat Layak	5	16,67%
2	76–85	Layak	5	16,67%
3	60–75	Cukup Layak	17	56,66%
4	55–59	Kurang Layak	1	3,33%
5	≤54	Tidak Layak	2	6,67%
	<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel statistik deskriptif posttest kelas kontrol, diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori “Cukup Layak” dengan jumlah 17 siswa atau sebesar 56,66%. Selanjutnya, kategori “Layak” dan “Sangat Layak” masing-masing berjumlah 5 siswa atau sebesar 16,67%, kategori “Tidak Layak” berjumlah 2 siswa atau sebesar 6,67%, dan kategori “Kurang Layak” berjumlah 1 siswa atau sebesar 3,33%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah proses pembelajaran pada kelas kontrol terdapat peningkatan hasil belajar siswa, namun sebagian besar siswa masih berada pada kategori “Cukup Layak”. Adapun hasil analisis statistik deskriptif posttest kelas kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 4.8 deskriptif posttest kelas kontrol

<b>Keterangan</b>	<b>Nilai</b>
Jumlah Siswa	30
Nilai Minimum	30
Nilai Maksimum	100
Mean (Rata-rata)	73,83
Standar Deviasi	16,331

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) posttest kelas kontrol sebesar 73,83, dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 100. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest sebesar 62,67, maka terjadi peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol. Namun demikian, peningkatan tersebut tidak sebesar peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen. Standar deviasi sebesar 16,331 menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa cukup bervariasi, yang berarti peningkatan hasil belajar tidak merata pada seluruh siswa. Secara deskriptif dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode ceramah dan soal melalui PPT tetap memberikan peningkatan hasil belajar, tetapi tidak seoptimal pembelajaran menggunakan video pembelajaran yang dikombinasikan dengan media *Quizizz*.

#### 4) Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Posttest pada kelas eksperimen dilaksanakan setelah seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan video pembelajaran PABP muatan akidah akhlak dengan tema “Akhlakku” dan evaluasi menggunakan media *Quizizz* selesai

dilaksanakan. Posttest bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Posttest diberikan kepada 23 siswa kelas VI-A. Instrumen soal yang digunakan sama dengan yang digunakan pada pretest, sehingga dapat diketahui secara objektif peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun hasil distribusi frekuensi posttest kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Posstest Kelas Eksperimen

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	%
1	86–100	Sangat Layak	18	78,26%
2	76–85	Layak	3	13,04%
3	60–75	Cukup Layak	0	0%
4	55–59	Kurang Layak	0	0%
5	≤54	Tidak Layak	2	8,70%
	<b>Jumlah</b>		<b>23</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel statistik deskriptif posttest kelas eksperimen, diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori “Sangat Layak” dengan jumlah 18 siswa atau sebesar 78,26%. Selanjutnya, kategori “Layak” berjumlah 3 siswa atau sebesar 13,04%, sedangkan kategori “Tidak Layak” berjumlah 2 siswa atau sebesar 8,70%. Pada posttest kelas eksperimen tidak terdapat siswa pada kategori “Cukup Layak” dan “Kurang Layak”.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Mayoritas siswa berada pada kategori “Sangat Layak”, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PABP muatan Akidah Akhlak kelas VI di SDN

Kayu Bawang 1 Kabupaten Banjar. Data hasil posttest kemudian dianalisis menggunakan program SPSS versi 25 dan diperoleh hasil statistik deskriptif sebagai berikut:

Tabel 4.10 statistik deskriptif kelas eksperimen

<b>Keterangan</b>	<b>Nilai</b>
Jumlah Siswa	23
Nilai Minimum	45
Nilai Maksimum	100
Mean (Rata-rata)	92,17
Standar Deviasi	14,680

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) posttest kelas eksperimen sebesar 92,17, dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 100. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest sebesar 56,96, maka terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Standar deviasi sebesar 14,680 menunjukkan bahwa meskipun terdapat variasi nilai antar siswa, namun secara umum sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang baik. Nilai rata-rata yang telah melampaui standar ketuntasan menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran yang dipadukan dengan media *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa pada materi PABP muatan akidah akhlak. Dengan demikian, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan video dan *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas eksperimen secara signifikan.

#### b Analisis Inferensial

##### 1) Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Control

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji ini penting dilakukan karena akan menentukan jenis uji statistik yang digunakan pada tahap pengujian hipotesis. Apabila data berdistribusi normal maka dapat digunakan uji parametrik, sedangkan apabila data tidak berdistribusi normal maka digunakan uji nonparametrik.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 25 dengan metode Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel pada masing-masing kelas kurang dari 50 siswa (kelas eksperimen 23 siswa dan kelas kontrol 30 siswa). Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (Sig.)  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi (Sig.)  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas berdasarkan output SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 hasil uji normalitas

<b>Data</b>	<b>Statistic</b>	<b>df</b>	<b>Sig.</b>	<b>Keterangan</b>
Pretest Kontrol	0,948	30	0,152	Normal
Posttest Kontrol	0,955	30	0,228	Normal
Pretest Eksperimen	0,967	23	0,610	Normal
Posttest Eksperimen	0,545	23	0,000	Tidak Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk pretest kelas kontrol sebesar 0,152 dengan nilai statistik 0,948 dan derajat kebebasan (df) 30. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ( $0,152 > 0,05$ ), maka data pretest kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran nilai kemampuan awal siswa pada kelas kontrol mengikuti pola distribusi normal.

Selanjutnya, untuk posttest kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,228 dengan nilai statistik 0,955 dan df 30. Nilai signifikansi ini juga lebih besar dari 0,05 ( $0,228 > 0,05$ ), sehingga data posttest kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Artinya, hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan metode ceramah dan soal melalui PPT memiliki penyebaran data yang normal.

Pada pretest kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,610 dengan nilai statistik 0,967 dan df 23. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $0,610 > 0,05$ ), maka data pretest kelas eksperimen berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan berupa video pembelajaran dan *Quizizz* memiliki distribusi yang normal.

Namun demikian, pada posttest kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan nilai statistik 0,545 dan df 23. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka data posttest kelas eksperimen dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan video pembelajaran dan evaluasi melalui *Quizizz*, penyebaran nilai siswa tidak mengikuti distribusi normal.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data pretest pada kedua kelas berdistribusi normal, demikian pula data posttest pada kelas kontrol. Akan tetapi, data posttest pada kelas eksperimen tidak berdistribusi normal. Karena terdapat salah satu kelompok data yang tidak memenuhi asumsi normalitas, maka pengujian hipotesis dalam penelitian ini tidak dapat menggunakan uji parametrik seperti Independent Sample T-Test. Oleh

karena itu, analisis selanjutnya menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney U Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## 2) Uji Mann-Whitney Pretest dan Posttest

Uji Mann-Whitney U Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan. Uji ini dipilih karena berdasarkan hasil uji normalitas terdapat data yang tidak berdistribusi normal, yaitu pada posttest kelas eksperimen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji Mann-Whitney adalah sebagai berikut: apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Adapun hasil uji Mann-Whitney berdasarkan output SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Uji Mann-Whitney Pretest

<b>Statistik</b>	<b>Nilai</b>
Mann-Whitney U	251.500
Wilcoxon W	527.500
Z	-1.689
Asymp. Sig (2-tailed)	0,091

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney pada data pretest, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,091. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,091 > 0,05$ ), sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan

hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas berada dalam kondisi yang relatif sama atau seimbang. Kesetaraan kemampuan awal ini penting dalam penelitian eksperimen karena menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar yang terjadi setelah perlakuan bukan disebabkan oleh perbedaan kemampuan awal, melainkan akibat dari perlakuan yang diberikan.

Tabel 4.13 Hasil Uji Mann-Whitney Posttest

<b>Statistik</b>	<b>Nilai</b>
Mann-Whitney U	122.500
Wilcoxon W	587.500
Z	-4.045
Asymp. Sig (2-tailed)	0,000

Uji Mann-Whitney pada data posttest bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz*.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan

diberikan.

Perbedaan yang signifikan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kelas eksperimen yang menggunakan media tersebut menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

Secara deskriptif, rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 92,17 lebih tinggi dibandingkan rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 73,83. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dengan tema “Akhlakku” yang dipadukan dengan media *Quizizz* memberikan pengaruh yang lebih efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan soal melalui PPT. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran dan media *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PABP muatan akidah akhlak.

## **B. Pembahasan**

### **1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Kertas *Quizizz***

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VI SDN Kayu Bawang 1, diperoleh gambaran mengenai kondisi awal hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* pada mata pelajaran PABP muatan akidah akhlak. Data ini diperoleh melalui pelaksanaan

pretest yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan diterapkan pada kelas eksperimen. Pelaksanaan pretest bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat penguasaan awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari, serta untuk memastikan bahwa peningkatan hasil belajar pada tahap selanjutnya benar-benar disebabkan oleh perlakuan yang diberikan, bukan oleh faktor kemampuan awal siswa.

Hasil pretest menunjukkan bahwa secara umum kemampuan awal siswa masih berada pada kategori cukup dan belum menunjukkan penguasaan materi yang optimal. Nilai rata-rata kelas belum sepenuhnya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, serta masih terdapat sejumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan. Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi PABP muatan akidah akhlak, khususnya terkait pengertian akidah, klasifikasi akhlak terpuji dan tercela, serta penerapan nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari, masih perlu ditingkatkan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media pembelajaran yang inovatif, proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mendorong siswa untuk memahami materi secara mendalam. Pembelajaran yang dilakukan sebelumnya cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Dalam pendekatan ini, guru lebih dominan dalam menjelaskan materi, sedangkan siswa berperan sebagai pendengar dan pencatat informasi. Interaksi yang terjadi lebih bersifat satu arah, sehingga kesempatan siswa untuk mengeksplorasi pemahaman

secara aktif menjadi terbatas.

Secara teoretis, pendekatan pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dapat berdampak pada rendahnya retensi dan pemahaman konsep. Menurut teori konstruktivisme, belajar merupakan proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Jika siswa hanya menerima informasi tanpa keterlibatan aktif, maka pemahaman yang terbentuk cenderung bersifat dangkal dan mudah dilupakan. Kondisi inilah yang tampak dari hasil pretest, di mana sebagian besar siswa hanya mampu menjawab pertanyaan pada tingkat pengetahuan dasar.

Jika dianalisis berdasarkan Taksonomi Bloom, kemampuan kognitif siswa pada tahap pretest masih berada pada level mengingat (*remembering*).<sup>50</sup> Siswa umumnya mampu menyebutkan definisi atau mengulang kembali informasi yang telah disampaikan guru, namun masih mengalami kesulitan ketika diminta untuk menjelaskan dengan kata-kata sendiri, membedakan konsep, atau menerapkan nilai akhlak dalam contoh situasi nyata. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada level memahami (*understanding*) dan menerapkan (*applying*) belum berkembang secara optimal. Revisi Taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl, juga menekankan bahwa pembelajaran yang efektif seharusnya tidak berhenti pada tahap mengingat, melainkan harus mendorong siswa untuk mencapai tahap berpikir tingkat tinggi.<sup>51</sup> Berdasarkan hasil pretest, dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar siswa

---

<sup>50</sup> Pratama Putra, "Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)."

<sup>51</sup> Leslie Owen Wilson dan Contact Leslie, *Anderson and Krathwohl Bloom's Taxonomy Revised*, 2021.

belum mencapai tingkat pemahaman konseptual yang diharapkan dalam pembelajaran muatan akidah akhlak.

Selain aspek kognitif, kondisi awal siswa juga menunjukkan adanya keterbatasan pada aspek afektif, terutama dalam hal motivasi dan keterlibatan belajar. Berdasarkan hasil observasi awal selama proses pembelajaran, terlihat bahwa beberapa siswa kurang menunjukkan antusiasme ketika materi disampaikan. Partisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan masih didominasi oleh siswa tertentu, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif. Situasi kelas yang kurang interaktif ini dapat mempengaruhi tingkat perhatian dan konsentrasi siswa. Oleh karena itu, kondisi awal yang menunjukkan rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap hasil pretest yang belum optimal.

Secara statistik, nilai pretest menggambarkan kondisi awal yang wajar dalam penelitian eksperimen, karena belum adanya perlakuan yang dapat mempengaruhi perubahan hasil belajar. Data pretest ini sangat penting sebagai dasar pembandingan untuk melihat sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* pada tahap berikutnya. Dengan adanya data awal yang jelas, peningkatan hasil belajar pada tahap posttest dapat dianalisis secara objektif dan terukur.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* di SDN Kayu Bawang 1 pada mata pelajaran muatan akidah akhlak masih berada pada kategori cukup dan belum mencapai hasil yang maksimal. Kemampuan siswa masih

didominasi pada tingkat mengingat, sementara kemampuan memahami dan menerapkan konsep belum berkembang secara optimal. Selain itu, keterlibatan dan motivasi belajar siswa juga masih perlu ditingkatkan. Kondisi awal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa pada materi PABP muatan akidah akhlak.

## **2. Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Kertas *Quizizz***

Setelah pelaksanaan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, selanjutnya dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz (Quizizz Paper Mode)* pada mata pelajaran PABP muatan akidah akhlak di kelas VI SDN Kayu Bawang 1.

Perlakuan ini diberikan selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Setelah seluruh materi selesai disampaikan dengan memanfaatkan media tersebut, siswa diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar setelah penggunaan media *Quizizz* berbasis kertas.

Berdasarkan hasil posttest yang diperoleh, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan nilai sebelum perlakuan. Nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan yang cukup jelas, serta jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dibandingkan pada saat pretest. Jika pada tahap awal masih terdapat sejumlah siswa yang berada di bawah standar ketuntasan, maka setelah penggunaan media

*Quizizz* berbasis kertas sebagian besar siswa telah mencapai bahkan melampaui batas KKM yang ditetapkan sekolah.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* berbasis kertas memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi muatan akidah akhlak. Secara konseptual, siswa tidak hanya mampu mengingat definisi akidah dan akhlak, tetapi juga mampu menjelaskan hubungan antara keyakinan dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga mampu mengidentifikasi contoh perilaku yang mencerminkan akhlak terpuji dan membedakannya dari akhlak tercela dengan lebih tepat dibandingkan sebelum perlakuan diberikan.

Jika dianalisis berdasarkan Taksonomi Bloom, peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan perkembangan kemampuan kognitif dari level mengingat (*remembering*) menuju memahami (*understanding*) dan menerapkan (*applying*).<sup>52</sup> Pada tahap pretest, sebagian besar siswa hanya mampu menjawab soal pada tingkat hafalan. Namun setelah penggunaan media *Quizizz* berbasis kertas, siswa mulai mampu menjelaskan konsep dengan bahasa sendiri, memberikan alasan atas pilihan jawabannya, serta mengaitkan materi dengan situasi konkret dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah mencapai tahap pemahaman yang lebih mendalam. Revisi Taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl, menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif harus mendorong siswa untuk mencapai tingkat kognitif yang lebih tinggi.<sup>53</sup> Hasil posttest yang menunjukkan peningkatan pada aspek pemahaman dan penerapan menjadi

---

<sup>52</sup> Pratama Putra, "Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)."

<sup>53</sup> Wilson dan Leslie, *Anderson and Krathwohl Bloom's Taxonomy Revised*.

indikator bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu memfasilitasi proses berpikir yang lebih aktif dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* berbasis kertas tidak hanya meningkatkan skor nilai secara kuantitatif, tetapi juga meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi.

Selain peningkatan pada ranah kognitif, penggunaan media *Quizizz* berbasis kertas juga memberikan dampak positif pada ranah afektif siswa. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan sebelumnya. Ketika sesi kuis dimulai, siswa tampak lebih fokus dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan menggunakan *Q-Card* yang telah dibagikan. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan kompetitif secara sehat. Siswa merasa tertantang untuk memperoleh skor terbaik, sehingga berusaha lebih maksimal dalam memahami dan menjawab setiap pertanyaan.

Unsur permainan (*game-based learning*) yang terdapat dalam *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi esensi materi yang disampaikan. Pembelajaran yang menyenangkan terbukti mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa, sehingga berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar. Siswa tidak lagi merasa bahwa evaluasi pembelajaran adalah kegiatan yang menegangkan atau membosankan, melainkan sebagai tantangan yang menarik. Selain itu, penggunaan *Quizizz* berbasis kertas memungkinkan guru memberikan umpan balik secara lebih cepat. Proses pemindaian jawaban melalui *Q-Card* memudahkan guru mengetahui tingkat pemahaman siswa secara langsung. Ketika terdapat jawaban yang salah atau

kurang tepat, guru dapat segera memberikan klarifikasi dan penjelasan tambahan. Umpan balik yang cepat ini membantu siswa memperbaiki kesalahan secara langsung, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih kuat dan tidak terjadi kesalahan yang berulang.

Dari sisi interaksi pembelajaran, penggunaan media ini juga meningkatkan keterlibatan seluruh siswa secara merata. Jika pada pembelajaran konvensional hanya beberapa siswa yang aktif menjawab pertanyaan, maka dalam penggunaan *Quizizz* setiap siswa wajib memberikan respon terhadap setiap soal yang diberikan. Hal ini menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Keterlibatan aktif seluruh siswa menjadi salah satu faktor penting dalam peningkatan hasil belajar.

Secara statistik, hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Nilai signifikansi (Sig.) yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tersebut tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan akibat dari penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz*. Dengan demikian, secara empiris dapat dinyatakan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan akidah akhlak. Secara keseluruhan, hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* menunjukkan peningkatan yang signifikan baik dari segi kuantitatif maupun kualitatif. Peningkatan kuantitatif terlihat dari kenaikan rata-rata nilai dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan peningkatan kualitatif terlihat dari berkembangnya kemampuan memahami dan

menerapkan konsep serta meningkatnya motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* di SDN Kayu Bawang 1 terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran PABP muatan akidah akhlak. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

### **3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kertas *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan di kelas VI SDN Kayu Bawang 1, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PABP muatan akidah akhlak. Pengaruh tersebut ditunjukkan melalui adanya peningkatan nilai hasil belajar setelah perlakuan diberikan serta diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 pada taraf kepercayaan 95%. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, yang berarti penggunaan media *Quizizz* berbasis kertas berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Secara deskriptif, peningkatan hasil belajar terlihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas setelah penggunaan media *Quizizz* berbasis kertas. Tidak hanya rata-rata nilai yang meningkat, tetapi jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) juga bertambah secara signifikan. Temuan ini sejalan

dengan hasil penelitian Hidayati dan Aslam, yang menyatakan bahwa penggunaan media *Quizizz* dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan hasil belajar siswa secara signifikan.<sup>54</sup>

Media yang tepat mampu meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.<sup>55</sup> Dalam penelitian ini, *Quizizz* berbasis kertas menghadirkan bentuk evaluasi yang berbeda dari metode konvensional. Jika sebelumnya siswa mengerjakan soal secara biasa di buku atau lembar kerja, maka melalui *Quizizz* siswa terlibat dalam kegiatan kuis yang bersifat interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Septivianti dan Susanti, yang menyatakan bahwa *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.<sup>56</sup> Penggunaan *Quizizz* berbasis kertas mendorong siswa untuk berpikir secara mandiri dalam menentukan jawaban, memproses informasi secara cepat, serta mempertimbangkan pilihan yang paling tepat. Setiap siswa diwajibkan menjawab setiap soal menggunakan *Q-Card* masing-masing, sehingga seluruh siswa terlibat aktif tanpa terkecuali. Hal ini menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dan mengurangi dominasi guru dalam proses pembelajaran.

Apabila dianalisis berdasarkan Taksonomi Bloom, peningkatan hasil belajar menunjukkan perkembangan kemampuan kognitif siswa dari level

---

<sup>54</sup> Issrina Dwika Hidayati dan Aslam Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 251, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.

<sup>55</sup> Pamungkas dan Koeswanti, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar."

<sup>56</sup> Septivianti Putri Indra Nirmalasari dan Maria Melani Ika Susanti, "Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 2 (2023): 1286–94, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926>.

mengingat menuju memahami dan menerapkan.<sup>57</sup> Siswa tidak lagi sekadar menghafal definisi akidah dan akhlak, tetapi mampu menjelaskan konsep dengan bahasa sendiri serta mengaitkannya dengan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari. Revisi Taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl juga menekankan bahwa pembelajaran yang efektif harus mendorong siswa mencapai tingkat pemahaman dan aplikasi.<sup>58</sup> Dengan demikian, penggunaan media *Quizizz* berbasis kertas tidak hanya meningkatkan skor nilai secara kuantitatif, tetapi juga meningkatkan kualitas pemahaman konseptual siswa.

Selain pada ranah kognitif, pengaruh penggunaan media ini juga tampak pada ranah afektif. Suasana kelas yang sebelumnya cenderung monoton berubah menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan bersemangat ketika mengikuti sesi kuis. Unsur permainan (*game-based learning*) yang terdapat dalam *Quizizz* menciptakan kompetisi yang sehat dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk memperoleh hasil terbaik. Hal ini sejalan dengan penelitian Tanjung et al, yang menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan.<sup>59</sup>

Pengaruh positif tersebut juga diperkuat oleh adanya umpan balik yang cepat dalam penggunaan *Quizizz* berbasis kertas. Proses pemindaian jawaban melalui *Q-Card* memungkinkan guru mengetahui tingkat pemahaman siswa secara langsung. Apabila terdapat kesalahan, guru dapat segera memberikan klarifikasi dan penjelasan tambahan. Umpan balik yang cepat membantu siswa

---

<sup>57</sup> pratama Putra, "Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)."2024

<sup>58</sup> Wilson dan Leslie, *Anderson and Krathwohl Bloom's Taxonomy Revised*. 2021

<sup>59</sup> Muflih Martua Tanjung dkk., *Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 18 Kota Bengkulu*, t.t.

memperbaiki pemahaman secara langsung dan mencegah terjadinya miskonsepsi yang berkelanjutan. Hal ini menjadikan proses evaluasi lebih efektif dan efisien dibandingkan metode konvensional.

Penggunaan media *Quizizz* berbasis kertas menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu harus bergantung pada penggunaan teknologi digital secara penuh. Meskipun *Quizizz* dikenal sebagai platform daring, penerapannya dalam bentuk *Paper Mode* membuktikan bahwa integrasi teknologi dapat dilakukan secara fleksibel sesuai kondisi sekolah. Hal ini sangat relevan dengan kondisi SDN Kayu Bawang 1 yang tidak memperkenankan penggunaan gawai pribadi oleh siswa. Dengan kreativitas guru, media ini tetap mampu menghadirkan pengalaman pembelajaran berbasis teknologi tanpa melanggar kebijakan sekolah.

Secara psikologis, suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menegangkan juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Evaluasi yang biasanya dianggap sebagai kegiatan yang menegangkan berubah menjadi aktivitas yang menarik dan menantang. Kondisi emosional yang positif membantu siswa lebih rileks dalam berpikir dan memproses informasi, sehingga materi lebih mudah tersimpan dalam memori jangka panjang.

Jika ditinjau dari prinsip efektivitas pembelajaran, suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, tujuan pembelajaran adalah agar siswa mampu memahami serta menerapkan nilai-nilai Akidah Akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan nilai posttest yang signifikan serta bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran tersebut berhasil dicapai

melalui penggunaan media *Quizizz* berbasis kertas.

Secara keseluruhan, pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari tiga aspek utama, yaitu peningkatan kuantitatif berupa kenaikan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar, peningkatan kualitatif berupa berkembangnya kemampuan memahami dan menerapkan konsep, serta perubahan suasana pembelajaran yang menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kertas *Quizizz* memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Kayu Bawang 1 pada mata pelajaran muatan akidah akhlak, baik secara statistik maupun secara pedagogis.