

ABSTRAK

Yunita Leny Dwi Irwanti (2026). *Penerapan Media Quizizz Mode Kertas untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMPN 13 Kota Madiun.* Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing: (I) Prof. Dr. H. Parji, M.Pd., (II) Dr. Yudi Hartono, M.Pd.

Kata Kunci: *Quizizz Mode Kertas, Keterampilan Sosial, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan sosial belajar (seperti pasif, kurang fokus, dan kurangnya kerja sama) serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII-E di SMPN 13 Kota Madiun. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran konvensional dan pelaksanaan asesmen formatif digital (seperti Google Form) yang cenderung monoton dan membuka celah bagi siswa untuk tidak fokus. Sebagai solusi, penelitian ini menerapkan media game edukatif berupa *Quizizz Mode Kertas*, yang memadukan unsur digital (gamifikasi) dengan interaksi fisik menggunakan kartu QR (*Q-card*) tanpa ketergantungan penuh pada gawai siswa.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII-E SMPN 13 Kota Madiun yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi untuk mengukur keterampilan sosial siswa dan tes objektif pada akhir siklus untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Quizizz Mode Kertas* secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Peningkatan keterampilan sosial terlihat pada aspek kerja sama, komunikasi, fokus, kejujuran, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu, peningkatan hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal. Pada kondisi pra-siklus, ketuntasan klasikal siswa hanya sebesar 37,5% dengan rata-rata nilai 68. Setelah tindakan pada Siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 68,75% dengan rata-rata nilai 76. Pada Siklus II, ketuntasan klasikal melonjak hingga mencapai 87,5% dengan rata-rata nilai kelas sebesar 84, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan media *Quizizz Mode Kertas* terbukti efektif meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa, serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPS.

ABSTRACT

Yunita Leny Dwi Irwanti (2026). *The Implementation of Quizizz Paper Mode to Improve Social Skills and Learning Outcomes of 7th Grade Students at SMPN 13 Madiun.* Thesis. Master's Program in Social Studies Education, Graduate School, Universitas PGRI Madiun. Advisors: (I) Prof. Dr. H. Parji, M.Pd., (II) Dr. Yudi Hartono, M.Pd.

Keywords: *Quizizz Paper Mode, Social Skills, Learning Outcomes, Social Studies Education.*

This research was motivated by the low learning social skills (such as being passive, lacking focus, and lacking cooperation) and subpar student learning outcomes in Social Studies (IPS) of 7th-E grade students at SMPN 13 Madiun. This issue stemmed from the usage of conventional learning media and digital formative assessments (such as Google Forms) which tended to be monotonous and provided opportunities for students to lose focus. As a solution, this study implemented an educational game medium called *Quizizz Paper Mode*, which blends digital elements (gamification) with physical interactions using QR cards (*Q-cards*) without fully relying on student devices.

This study was a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consisted of four main stages: planning, acting, observing, and reflecting. The subjects of the research were 32 students of class VII-E at SMPN 13 Madiun. Data collection techniques included observations to measure students' social skills and objective tests at the end of each cycle to evaluate students' cognitive learning outcomes. The data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis techniques.

The results of the study indicated that the implementation of *Quizizz Paper Mode* significantly enhanced both students' social skills and learning outcomes. The improvement in social skills was observed in the aspects of cooperation, communication, focus, honesty, and active participation during the learning process. Meanwhile, the increase in cognitive learning outcomes was demonstrated by the rise in class average scores and classical completeness percentages. In the pre-cycle stage, the classical completeness was only 37.5% with a class average of 68. After the intervention in Cycle I, the completeness percentage rose to 68.75% with a class average of 76. By Cycle II, the classical completeness surged to 87.5% with a class average score of 84, meaning that the success indicator of the research had been fulfilled. This study concludes that the application of *Quizizz Paper Mode* is proven to be effective in increasing students' social skills and learning outcomes, and can serve as an innovative learning media alternative in Social Studies education.