

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan melalui penerapan media pembelajaran Quizizz Mode Kertas pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII-E SMPN 13 Kota Madiun, dapat disimpulkan bahwa

1. Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Mode Kertas

Penerapan media pembelajaran quizizz mode kertas pada mata pelajaran IPS di kelas VII-E SMPN 13 Kota Madiun dilaksanakan melalui draf sintaks formal yang sistematis. Tahapan tindakan dimulai dari perencanaan modul ajar berbasis gamifikasi, pencetakan dan distribusi kartu QR unik (*Q-Card*), visualisasi butir soal interaktif melalui proyektor LCD, pemindaian (*scanning*) respons jawaban siswa secara *real-time* menggunakan *smartphone* guru, hingga penampilan papan peringkat (*leaderboard*) sebagai umpan balik instan. Rangkaian penerapan sintaks ini terbukti mampu menciptakan atmosfer kelas yang interaktif, menekan kejenuhan digital siswa, serta memfasilitasi evaluasi formatif secara efektif tanpa kendala keterbatasan gawai pada siswa.

2. Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa

Penerapan media Quizizz Mode Kertas secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas VII-E SMPN 13 Kota Madiun. Peningkatan ini terlihat dari lembar observasi yang mencakup empat aspek utama, yaitu: (a) kerja

sama kelompok yang semakin solid, (b) komunikasi antar siswa yang lebih terarah, (c) peningkatan fokus serta kejujuran dalam mengangkat kartu respons, dan (e) partisipasi aktif dalam jalannya kompetisi kuis sehat. Melalui gamifikasi ini, hubungan interpersonal siswa berkembang positif dan tingkat kepasifan belajar berkurang secara bertahap di setiap siklusnya.

3. Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa

Penerapan media Quizizz Mode Kertas terbukti secara empiris dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII-E SMPN 13 Kota Madiun. Melalui integrasi kuis interaktif sebagai penilaian formatif di akhir siklus, pemahaman konsep materi siswa mengenai keragaman budaya dan kearifan lokal mengalami kenaikan yang nyata. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas secara kuantitatif serta persentase ketuntasan klasikal siswa yang berhasil melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, jika dibandingkan dengan kondisi awal pada tahap prasiklus.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan media Quizizz Mode Kertas memberikan beberapa implikasi penting baik secara teoretis maupun praktis.

1. Implikasi Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila siswa terlibat dalam interaksi sosial dan kerja sama

kelompok. Melalui penggunaan Quizizz Mode Kertas, siswa tidak hanya belajar memahami materi IPS, tetapi juga belajar berdiskusi, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Penelitian ini juga memperkuat konsep gamifikasi dalam pendidikan, yaitu penggunaan unsur permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi tidak selalu harus dilakukan secara individual menggunakan perangkat digital masing-masing siswa, melainkan dapat diterapkan secara luring dan komunal melalui penggunaan kartu QR pada Quizizz Mode Kertas.

Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan kognitif, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, komunikasi, fokus, dan integritas.

2. Implikasi Praktis

a. Bagi Siswa

Penerapan Quizizz Mode Kertas mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui aktivitas diskusi, kerja sama kelompok, komunikasi verbal, dan kompetisi sehat dalam pembelajaran. Penggunaan kartu QR membuat siswa lebih fokus memperhatikan pembelajaran di kelas dan mengurangi ketergantungan terhadap penggunaan gawai pribadi. Selain itu, siswa memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan sehingga mereka dapat segera memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman konsep yang dimiliki.

b. Bagi Guru

Penggunaan Quizizz Mode Kertas memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola kelas dan melaksanakan asesmen formatif secara lebih efektif dan efisien. Guru dapat melakukan penilaian secara real-time tanpa harus mengoreksi jawaban siswa secara manual. Media ini juga dapat menjadi alternatif pembelajaran berbasis teknologi yang tetap dapat diterapkan meskipun terdapat keterbatasan fasilitas digital maupun aturan pembatasan penggunaan gawai di sekolah.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi sekolah untuk mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekolah dapat memberikan fasilitas pendukung serta pelatihan bagi guru agar mampu mengembangkan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan abad ke-21.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media Quizizz Mode Kertas sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Guru juga perlu terus mengembangkan variasi soal,

metode pembelajaran, dan strategi gamifikasi agar siswa tetap antusias, aktif, dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif, fokus, dan jujur dalam mengikuti proses pembelajaran maupun asesmen formatif. Melalui penggunaan Quizizz Mode Kertas, siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan bekerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan disiplin dalam belajar.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas pendukung yang memadai serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, materi yang berbeda, maupun variabel lain yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengetahui efektivitas Quizizz Mode Kertas secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. (2023). *Langkah-langkah Pembelajaran dengan Media Quizizz Mode Kertas*. (online), <https://quizizz.com>, diunduh 1 November 2025.
- Andhika. (2022). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar* (Mengutip Santoso mengenai kemampuan setelah kegiatan belajar). Tesis. Madiun: Program Pascasarjana Universitas PGRI Madiun (Unipma). Tidak dipublikasikan.
- Anggraini. (2023). *Efektivitas Lembar Jawaban Fisik dalam Mengurangi Kecurangan Digital*. Jurnal Pendidikan, Volume 4 Nomor 2, Halaman 45-56, (online), <https://download.garuda.kemdikbud.go.id>, diunduh 24 Oktober 2025.
- Anggraini, et al. (2017). *Keterampilan Sosial dan Pengungkapan Perasaan dalam Hubungan Interpersonal Remaja* (Mengutip Hargie, Saunders, & Dickson dalam Gimpel dan Merreii). Jurnal Psikologi Volume 8 No. 1, Tahun 2017, halaman 12-25.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Evaluasi Pendidikan: Manfaat dan Rujukan Otoritatif Hasil Belajar bagi Siswa, Guru, dan Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Dasar-dasar Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Metode tes sebagai alat ukur keterampilan dan pengetahuan). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Deterding, S., et al. (2011). *Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts. Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, (online), <https://scholar.google.com>, diunduh 30 Oktober 2025.
- Dimiyati, dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran: Modifikasi Perilaku melalui Pengalaman dan Interaksi Tindak Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Goleman, Daniel. (2015). *Kecerdasan Emosional dan Hubungannya dengan Keterampilan Sosial*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Gresham, F. M., Sugai, G., dan Horner, R. H. (2001). *Interpersonal Relations and Social Skills Deficits in the School Environment*. Jurnal Edukasi, (online), <https://journal.unm.ac.id>, diunduh 1 November 2025.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar dan Tingkat Penguasaan Standar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hattie, John. (2012). *Visible Learning for Teachers: The Power of Instant Feedback*. New York: Routledge.
- Istihana. (2018). *Studi Keterampilan Sosial Remaja* (Mengutip Combs & Slaby mengenai empat pilar utama kemampuan berinteraksi sosial). Tesis. Surakarta: Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret (UNS). Tidak dipublikasikan.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Kusumawati, dan Haryanti. (2023). *Pemanfaatan Data dan Laporan Komprehensif Analitik Platform Quizizz*. Jurnal Inovasi Riset Akademik, Volume 3 Nomor 1, Halaman 30-37.
- Lestari, dan Santoso. (2022). *Teknologi Pemindaian QR Code pada Quizizz Mode Kertas untuk Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Lempu Volume 2 No. 1, Halaman 115-124, (online), <https://journal.unm.ac.id/index.php/lempu>, diunduh 1 November 2025.
- Prasetyawati, dan Suherman. (2023). *Umpan Balik Visual Instan (Real-time Feedback) dalam Evaluasi Formatif*. Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 2023, hal 289-302.
- Purba, dan Ginting. (2021). *Platform Asesmen Formatif dan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi digital*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Volume 6, Nomor 2, Halaman 188-210, (online), <http://ejournal.upi.edu>, diunduh 1 November 2025.
- Puspitasari, dan Nugroho. (2021). *Penggunaan Platform Digital Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS*. Jurnal Pendidikan IPS Indonesia, Volume 2 No. 1, April 2021, (online), <http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id>, diunduh 30 Oktober 2025.

- Quizizz. (n.d.). Official Guide and Features of Quizizz Paper Mode: *Generator Kartu Jawaban Otomatis*. (online), <https://quizizz.com>, diunduh 26 Oktober 2025.
- Rahim. (2021). *Penerapan Elemen Gamifikasi dan Papan Peringkat (Leaderboard) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Jurnal Program Studi IPS Volume 5, Januari-Juni 2021.
- Ricardo, dan Meilani. (2017). *Impak Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Tiga Ranah Utama Benjamin Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotor) (Mengutip Moore)*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Volume 2, Nomor 2, Juli 2017, Halaman 188-210, (online), <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>, diunduh 1 November 2025.
- Rismayani. (2020). *Mata Pelajaran IPS sebagai Bekal Kehidupan Bermasyarakat di Jenjang SMP/MTs*. Jurnal Pendidikan IPS Indonesia, Volume 1 No. 9, April 2020, (online), <http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.PIPS>, diunduh 30 Oktober 2025.
- Rodriguez. (2020). *Comparative Study: Physical Scanning Mode (Plickers) vs Online Quizzes in Reducing Digital Cheating*. Jurnal Kependidikan Vol. 9 No. 1, Februari 2020, Halaman 124-135.
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar (Mengutip Munadi)*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran (Mengutip Corey mengenai pengelolaan lingkungan belajar, serta Gagne mengenai stimulasi kognitif dan kapabilitas belajar)*. Bandung: Alfabeta.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran di Tingkat Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, dan Wijaya. (2022). *Gamifikasi Untuk Motivasi Belajar dan Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa*. Jurnal Inovasi Riset Akademik, Volume 2 Nomor 3, halaman 40-49.

- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Mengutip Gagne mengenai penguasaan pengetahuan dari instruksi). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Somantri, Numan. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Mengutip Tiga Ranah Kinerja Taksonomi Bloom). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana., dan Ibrahim. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Hakikat perubahan tingkah laku hasil belajar). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukartiningsih. (2019). *Konsep Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar* (Mengutip Djahiri mengenai keterpaduan konsep ilmu sosial). Tesis. Madiun: Program Pascasarjana Universitas PGRI Madiun (Unipma). Tidak dipublikasikan.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Syahputra, dan Handayani. (2022). *Solusi Akses Teknologi Terbatas Melalui Mode Pembelajaran Non-Perangkat Pribadi*. Jurnal Kependidikan Vol. 11 No. 2, Halaman 1249-1257.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 1 Ayat 2 (Tujuan Pendidikan Nasional) & Pasal 37 (Kewajiban Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial).
- Wijaya. (2016). *Pembelajaran Abad 21 dan Keterampilan Berpikir Kritis* (Mengutip Tilar mengenai fondasi mendasar pendidikan abad 21 dan Hariyanto mengenai proses interaksi lingkungan belajar). Al Madaris Volume 1, No. 2, halaman 63-75.

Lampiran 1. Modul Ajar Pembelajaran Inovatif

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PADA SIKLUS TINDAKAN (QUIZZ MODE KERTAS)

Nama Sekolah : SMPN 13 Madiun
 Nama Penyusun : Yunita Leny D.I
 Mata Pelajaran : IPS
 Materi : Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal di Indonesia
 Topik : Pengertian budaya, bentuk keragaman budaya, fungsi kearifan lokal, serta tantangan pelestariannya
 Kelas/Semester : VII-E / 1
 Alokasi Waktu : 2 jp (@40 menit)

IDENTIFIKASI DAN DESAIN PEMBELAJARAN

1. Identifikasi Siswa

Siswa kelas VII-E SMPN 13 Madiun berjumlah 32 siswa (18 laki-laki dan 14 perempuan). Karakteristik siswa cenderung pasif, khususnya siswa laki-laki yang menunjukkan kurangnya keterampilan sosial dalam konteks belajar, seperti kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi antarteman yang masih kurang tampak. Selain itu, siswa sering kali kehilangan fokus dan mengalami kejenuhan akibat penggunaan perangkat digital (Chromebook) yang monoton saat pengerjaan asesmen konvensional.

2. Identifikasi Mata Pelajaran (Materi Pelajaran)

Materi keragaman budaya dan kearifan lokal membahas pengertian kebudayaan, keunikan tradisi setempat, serta nilai-nilai luhur kearifan lokal di Indonesia. Materi ini membutuhkan media interaktif agar konsep sosial-budaya tidak terasa abstrak atau sekadar hafalan yang membosankan.