

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *QUIZIZZ PAPER MODE* PADA MATERI LAPISAN BUMI MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 067242 MEDAN

THE INFLUENCE OF THE GAME BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY QUIZIZZ PAPER MODE ON THE MATERIAL ON THE LAYERS OF THE EARTH IN THE SCIENCE SUBJECT ON THE LEARNING OUTCOMES OF CLASS V STUDENTS AT STATE ELEMENTARY SCHOOL 067242 MEDAN

Annisa Fadilah Lubis¹, Ulfah Sari Rezeki², Syarif Hussein Sirait³,

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality

Annisa070403@gmail.com¹, ulfahsari6@gmail.com²,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar materi lapisan bumi pada siswa kelas V SD Negeri 067242 Medan. Metode yang digunakan *Quasi-Experiment* dengan desain PreTest-PostTest pada dua kelas (Eksperimen dan Kontrol) yang berjumlah 48 siswa dengan instrumen tes pilihan ganda (10 soal) yang telah divalidasi. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada Desember 2025. Kelas eksperimen diberi perlakuan *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode*, sedangkan di kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil analisis menunjukkan rata-rata PostTest kelas eksperimen 84,6 dan kelas kontrol 66,3. Uji prasyarat terpenuhi (normal dan homogen), dan uji-t menghasilkan $t_{hitung} = 4,077 > t_{tabel} = 2,012$ pada $\alpha = 0,05$, sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan model tersebut sebagai alternatif strategi pembelajaran IPAS.

Kata Kunci : Game Based Learning, Quizizz Paper Mode, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of the Game Based Learning (GBL) learning model assisted by Quizizz Paper Mode on the learning outcomes of the Earth's Layers material in fifth-grade students of SDN 067242 Medan. The method used was a quasi-experimental with a pretest-posttest design in two classes (experimental and control) a total of 48 students with a validated multiple-choice test instrument (10 items). The research took place in December 2025; the experimental class was given GBL treatment assisted by Quizizz Paper Mode,

while the control class used conventional learning. The analysis results showed an average post-test of 84.6 for the experimental class and 66.3 for the control class. The prerequisite test was met (normal and homogeneous), and the t-test produced $t_{count} = 4.077 > t_{table} = 2.012$ at $\alpha = 0.05$, so there was a significant effect of the use of GBL assisted by Quizizz Paper Mode on improving student learning outcomes. This study recommends the use of this model as an alternative strategy for learning science

Keyword : Game Based Learning, Quizizz Paper Mode, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan agar siswa dapat memahami alam dan kehidupan sosial serta hubungan keduanya melalui proses pembelajaran yang aktif dan menarik. Di jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran yang bermakna dan menarik sangat diperlukan agar peserta didik memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menuntun pemahaman konsep-konsep ilmiah serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Hamari et al., 2016).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN 067242 Medan, diketahui bahwa hasil belajar pada mata pelajaran IPAS khususnya materi lapisan bumi masih tergolong rendah dan belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan. Banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum optimal dalam membantu siswa memahami materi. Selain itu aktivitas siswa selama pembelajaran masih rendah, dimana sebagian besar siswa cenderung pasif dan lebih tertarik untuk bermain daripada mengikuti pembelajaran secara aktif.

Berdasarkan data hasil observasi awal di kelas V SDN 067242 Medan Tahun Pelajaran 2025/2026, diperoleh hasil nilai ulangan harian pada mata pelajaran IPAS bahwa dari 48 siswa, hanya 18 siswa (37,5%) yang telah mencapai KKTP yaitu 75, sedangkan 30 siswa (62,5%) masih dalam kategori tidak memenuhi KKTP. Dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya pada topik Lapisan Bumi.

Rendahnya tingkat ketuntasan belajar tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Selain melakukan observasi peneliti melakukan wawancara, dari hasil wawancara dengan guru kelas bahwa model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, dimana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan berfokus pada buku teks. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menarik. Akibatnya siswa menjadi kurang aktif dan cepat kehilangan fokus karena suasana belajar yang monoton.

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan (*game*) dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Melalui *Game Based Learning*, kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif karena siswa dapat berkompetisi secara sehat dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan. Salah satu media yang dapat mendukung penerapan model ini adalah *Quizizz Paper Mode*, yaitu versi non-digital dari aplikasi *Quizizz* yang memungkinkan guru melaksanakan pembelajaran berbasis permainan tanpa memerlukan perangkat elektronik. Dengan media ini, siswa dapat terlibat aktif dalam menjawab soal secara langsung di kertas permainan yang didesain menarik.

Melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode*, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong keaktifan mereka dalam proses pembelajaran, serta berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi Lapisan Bumi di kelas V SDN 067242 Medan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian yaitu *Quasi-Experiment*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 067242 Medan. Dalam penelitian ini, peserta didik dibagi menjadi dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian terdiri dari 48 siswa kelas V SD, yang terdiri dari dua kelompok kelas, yaitu kelas V-A (Eksperimen) dengan 24 siswa dan kelas V-B (kontrol) 24 siswa.

Adapun instrumen penelitian ini adalah tes yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Game Based Learning*

berbantuan Quizizz Paper Mode. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest. Kelas eksperimen diberi pembelajaran menggunakan Game Based Learning, sementara kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran konvensional.

Data yang di kumpulkan akan dianalisis menggunakan uji statistik, termasuk uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui apakah butir soal valid dan reliabel untuk diterapkan dalam proses penelitian, uji nilai rata-rata, uji simpangan baku, uji normalitas data, uji homogenitas, dan terakhir ada uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 067242 Medan Sunggal pada Tahun Pelajaran 2025/2026 di kelas V dengan jumlah sampel sebanyak 48 siswa. Penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas V-A dan V-B. Kelas V-A diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VB diajarkan tanpa menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* sebagai kelas kontrol.

1. Deskripsi Data Pretest

Pretest dilaksanakan sebelum peneliti memberikan perlakuan terhadap kedua kelas untuk melihat kemampuan awal siswa pada materi Lapisan Bumi di kelas V SDN 067242 Medan. Hasil pretest V-A dan kelas V-B dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1: Rata-rata Nilai Pretest kelas V-A dan V-B

KELAS	NILAI RATA-RATA
V-A	49,2
V-B	54,17

Maka dari data tabel 4.2 menunjukkan data hasil rata-rata nilai siswa Pre-Test hasil dari kelas V-a adalah 49,2 dan hasil rata-rata pre-test kelas V-b adalah 61,3. Dari hasil nilai yang diperoleh dari hasil belajar siswa bahwa kelas V-A dan kelas V-B tidak sama atau tidak setara dapat dikatakan memiliki hasil belajar yang sangat berbeda. Maka dari itu kelas V-A akan menjadi kelas Eksperimen dan kelas V-B menjadi kelas kontrol.

2. Deskripsi Data Posttest

Setelah dilakukan tes awal, maka dilakukan perlakuan atau melakukan pembelajaran pada kelas yaitu kelas V-A dan kelas V-B. setelah pembelajaran pada kedua kelas tersebut, maka dilakukan tes akhir untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning berbantuan Quizizz Paper Mode pada materi lapisan bumi mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 067242 Medan. Dari hasil tes awal yang telah dilakukan pada kedua kelas maka kelas eksperimen dengan menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* adalah kelas V-A dan kelas kontrol dengan tanpa menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* adalah kelas V-B. Hasil rata-rata tes siswa post-test kelas V-A dan kelas V-B dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 : Rata-rata Nilai Posttest V-A dan V-B

KELAS	NILAI RATA-RATA	VARIANS	JUMLAH
EKSPERIMEN	84,6	13,18	24
KONTROL	66,3	17,65	24

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih 18,3 poin. Selain itu, varians kelas kontrol lebih besar dibandingkan kelas eksperimen, yang menunjukkan bahwa penyebaran nilai pada kelas kontrol lebih bervariasi.

3. Uji Prasyarat Analisis

1.) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui keadaan sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas data Post-Test penelitian. Uji normal dalam penelitian ini menggunakan rumus Liliefors. Kreteria yang digunakan yaitu data berdistribusi normal jika harga L_{tabel} lebih besar dari L_{hitung} . Berikut secara ringkas uji normalitas data dengan uji Liliefors pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3 : Hasil uji normalitas Data Posttest

Kelas	N	Lo	L_{tabel}
Eksperimen	24	0,1360	0,1766
Kontrol	24	0,1548	0,1766

Berdasarkan tabel diatas uji normalitas data post-test kelas V-B diperoleh Nilai L_{hitung} sebesar 0,1548 dengan $n = 24$. Nilai L_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk $n = 24$ adalah 0,1766. Karena $0,1548 < 0,1766$ ($L_o < L_t$), maka H_o diterima atau data berdistribusi normal.

2.) Uji homogenitas

Setelah uji normalitas data dan data normal, kemudian dilakukan uji homogenitas varian terhadap data dari kedua kelas. Uji homogenitas varians dilakukan dengan uji F. Kriteria pengujian yang digunakan yaitu data homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_o diterima (data homogen). Berikut hasil pengujian homogenitas varians terhadap data dari kedua kelas.

Berdasarkan tabel diatas diperoleh $F_{hitung} = 1.792$ dan $F_{tabel} = 2.014$ dengan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis $F_{hitung} < F_{tabel}$ kelas V-A dan V-B memiliki nilai $F_{hitung} = 1.792 < F_{tabel} = 2.014$ maka H_o diterima sehingga post-test kelas V-A dan V-B homogen.

Tabel 4 : Hasil Data Uji Homogenitas Data Posttest

F-Test Two-Sample for Variances

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Mean	66.25	84.58333
Variance	311.413	173.7319
Observations	24	24
Df	23	23
F	1.792492	
P(F<=f) one-tail	0.084599	
F Critical one-tail	2.014425	

3.) Uji hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians sehingga mendapatkan hasil data berdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian. Pengujian dilakukan menggunakan uji-t dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 : Uji Hipotesis Hasil Belajar

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	Variable 1	Variable 2
Mean	84.58333	66.25
Variance	173.7319	311.413
Observations	24	24
Pooled Variance	242.5725	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	46	
t Stat	4.077663	
P(T<=t) one-tail	8.93E-05	
t Critical one-tail	1.67866	
P(T<=t) two-tail	0.000179	
t Critical two-tail	2.012896	

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh nilai $t_{hitung} = 4.077$ dan $t_{tabel} = 2.012$. berdasarkan kriteria pengujian yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning berbantuan Quizizz Paper Mode pada materi lapisan bumi mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 067242 Medan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* pada materi lapisan bumi mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 067242 Medan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* pada materi lapisan bumi mata pelajaran IPAS di kelas V SD 067242 Medan memperoleh nilai rata-rata 84,6
2. Hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* pada materi lapisan bumi mata pelajaran IPAS dikelas V SD 067242 Medan memperoleh nilai rata-rata 66,3
3. Berdasarkan hasil analisis statistik dengan menggunakan rumus uji-t dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4.077 dan t_{tabel} sebesar 2.012 pada taraf signifikansi 5%.

Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis H_1 diterima yang berarti ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* pada materi lapisan bumi mata pelajaran IPAS dikelas V SD 067242 Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, A., & Prasetyo, B. (2025). Game based learning dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(1), 55–67.
- Festiawan, R. (2020). *Strategi pembelajaran efektif di sekolah dasar*. Bandung: Pustaka Edukasi.
- Glava. (2022). *Konsep hasil belajar peserta didik*. Jakarta: Prenada Media.
- Haizatul Faizah, & Rahmat Kamal. (2024). *Perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). *Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning*. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Hidayat. (2020). Integrasi teknologi dalam game based learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 112–120.
- Hidayat. (2024). Pengaruh pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 22–35.
- Inana, A., Kartawidjaja, B., & Tim Evaluasi. (2021). *Teknik penyusunan tes hasil belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maâ, S. (2018). *Psikologi belajar anak usia sekolah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nugroho. (2025). Hasil belajar sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(1), 44–59.
- Oktavia, R. (2022). Model pembelajaran game based learning di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(3), 77–89.
- Purwanto, R., & Hadi, M. I. (2021). *Teori belajar dan implikasinya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Putra, D., Suryadi, E., & Nabila, S. (2023). Game based learning untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 11(2), 34–49.
- Putrianingsih, N., Damanik, E., & Lestari, H. (2021). *Dasar-dasar pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rahmawati, A., & Santoso, Y. (2021). Game based learning sebagai metode inovatif pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 12–24.
- Robasto, P., Nugraha, F., & Rahman, T. (2022). *Hasil belajar siswa sekolah dasar*. Bandung: Alfabeta.

- Sari, A. (2020). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 30–40.
- Sari, R. (2021). *Hasil belajar sebagai capaian pembelajaran siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sari, W. (2022). Game based learning efektif dalam mengembangkan kemampuan problem solving. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 41–53.
- Sudjana, N. (2019). *Metode statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (2021). *Metode statistika pendidikan*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (2022). *Teknik analisis data penelitian pendidikan*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, D., & Lestari, A. (2024). Desain game edukatif untuk pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 101–115.