

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara yang telah dilakukan dalam penelitian di MTsN 17 Tanah Datar mengenai penggunaan media Quizizz fitur Paper Mode dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dapat disimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran IPS telah disusun melalui Modul Ajar yang memuat ATP, CP, tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, LKPD, serta pemanfaatan Quizizz Fitur Paper Mode pada tahap evaluasi. Penyusunan modul ini sudah menyesuaikan kondisi peserta didik di madrasah. Namun, modul ajar yang digunakan masih terlihat kurang kreatif sehingga ke depan perlu dikembangkan dengan variasi bahan ajar yang lebih menarik agar pembelajaran tidak monoton.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Quizizz* Fitur *Paper Mode* berjalan sesuai tahapan pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup. Pendidik menerapkan media ini dengan cara soal dicetak, dikerjakan di kertas, kemudian dipindai untuk rekap nilai. Meskipun sebagian besar kegiatan berjalan baik, berdasarkan pengamatan beberapa langkah pembelajaran belum sepenuhnya terlaksana secara maksimal sehingga pendidik diharapkan lebih teliti memastikan setiap tahap diterapkan sesuai rencana.

3. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media Quizizz Fitur Paper Mode. Mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan berbeda dari evaluasi tradisional. Model soal yang menyerupai kuis dianggap menyenangkan dan memacu semangat belajar. Berdasarkan hasil wawancara, siswa juga merasa lebih cepat memahami materi karena pembahasan dilakukan langsung setelah evaluasi. Namun beberapa siswa mengaku kadang keliru memilih jawaban karena merasa capek saat proses pengangkatan kertas, sehingga mereka berharap ada variasi metode agar tetap nyaman dan fokus..

B. Implikasi

Temuan dalam penelitian ini memberikan beberapa implikasi yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak dalam dunia pendidikan:

1. Bagi sekolah dapat menjadi acuan untuk mendukung pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik, seperti Quizizz Fitur Paper Mode, sehingga proses evaluasi dapat berjalan efektif, adil, dan merata.
2. Menambah pengetahuan pendidik mengenai bagaimana merancang perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan media digital berbasis cetak, sehingga pendidik dapat lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran.

3. Skripsi ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang penggunaan *Quizizz* Fitur *Paper Mode* sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran, terutama di madrasah yang memiliki keterbatasan sarana digital.

C. Saran

Berdasarkan hasil kajian lapangan, maka peneliti bermaksud memberikan saran, mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi lembaga maupun peneliti selanjutnya yang mengangkat permasalahan yang sama maka peneliti menyarankan:

1. Kepada Pendidik yang mengajar mata pelajaran IPS di MTsN 17 Tanah Datar, dapat terus memanfaatkan *Quizizz* Fitur *Paper Mode* sebagai alternatif atau solusi pembelajaran, terutama pada evaluasi ketika peserta didik belum memiliki gawai. Pendidik juga harus ikut meningkatkan kreativitas dalam membuat soal yang bervariasi agar siswa lebih tertarik dan termotivasi.
2. Kepada Peserta Didik kelas VII MTsN 17 Tanah Datar, hendaknya dapat membiasakan diri belajar mandiri, rajin membaca materi sebelum evaluasi, dan lebih teliti dalam menjawab soal *Quizizz* Fitur *Paper Mode*. Dengan demikian, peserta didik dapat mengikuti evaluasi dengan baik, meminimalisir kesalahan, dan menjaga konsentrasi selama pengerjaan.
3. Kepada WakakurPeneliti menyarankan agar Wakil Kepala Kurikulum mendukung kebijakan pemanfaatan media pembelajaran inovatif seperti *Quizizz* Fitur *Paper Mode*. Dukungan ini diharapkan membantu pendidik

menyiapkan sarana pendukung yang diperlukan agar pelaksanaan evaluasi berjalan efektif dan merata.

4. Dikarenakan media *Quizizz* Fitur *Paper Mode* ini bisa dijadikan alternatif atau solusi pembelajaran yang inovatif, pihak sekolah diharapkan dapat terus mengembangkan dan mendukung penerapannya tidak hanya pada mata pelajaran IPS, tetapi juga pada mata pelajaran lain agar pembelajaran lebih variatif dan menarik.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). *Karakteristik Mata Pelajaran IPS*. 5(2).
- Cahnia, A., Noviyanti, S., & Chan, F. (2024). *Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sd*. 8(5).
- Cahyani, D. F., & Putranto, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(3), 524–531. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.592>
- Edy Siswanto, Amelia Hayati, Husna Farhana, & Susi Andriani. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. Eureka Media Aksara.
- Endi Rochaendi, Akhsanul Fuadi, & Dyahsih Alin Sholihah. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. ITERA Press.
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). *Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabaja*. 02. 8(3), 2023, 2721–2730.
- Gunawan, G. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Mataram: Einstein College.
- Halimatussa'diyah. (2024). Efektivitas penggunaan Quizizz Paper Mode untuk meningkatkan minat belajar Maharah Qira'ah siswa kelas VIII di MTsN 3 Blitar. *Skripsi, IAIN Kediri. IAIN Kediri Repository*.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan, A. (2025). *Analisis Integrasi Materi IPAS dalam Kurikulum Merdeka: Tinjauan Sistematis Terhadap Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 9.

- Hastuti, N., & Kayyimah, N. (2024). Problematika guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia di MTs Nurul Ihsan. *Jurnal Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 208–219.
- Hidayah, R. N. (2020). Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang). *UIN Malang Repository*.
- Hidayati, S. M. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sosial (SENASSDRA). *Universitas PGRI Madiun*.
- Hidayati, S. M., & Aisyah, N. H. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam keaktifan belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. *UIN Walisongo Semarang*.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/Kpd.V1i3.25>
- Ichsan Abadi, A. F. A. (2023). Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10231628>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Kurnia, A. D., Tsumniyati, S., & Untari, M. F. A. (2024). Implementasi Asesmen Formatif Berbantu Quizizz Paper Mode Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Pedurungan Kidul 02. *Volume 07, No. 01, September-Desember2024*, 5106–5116.
- Kurniawan, F., Chotimah, U., & Anggraeni, N. N. H. (2024). Meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila menggunakan Quizizz Paper Mode. *Jurnal Kewarganegaraan*, 21(2), 178–191.
- Kristianti, D. (2021). Pengaruh metode pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa. *Pascasarjana Jurnal Pendidikan*, 3(1), 45–54.

- Lestari, I. D., Halimatusha'diah, & Lestari, F. A. P. (2018). *Penggunaan Media Audio, Visual, Dan Audiovisual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Kepada Guru-Guru*. Vol. 01 No. 01, Januari 2018, 55–60.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (4th ed.)*. Sage Publications.
- Ningsih, D. K., & Alfaqi, M. Z. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 564–571. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p564-571>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran (pertama)*. Badan Penerbit UNM.
- Pamungkas, M. A., & Raharjo, T. J. (2024). Pengaruh Penggunaan QuizizzPaperModeTerhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. 12449–12460.
- Puteri, A. R., Nasution, W. N., & Nasution, M. I. P. (2025). Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan: Konsep, Perkembangan, dan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, Vol. 5, No. 4, Juli 2025.
- Sapriya. (2019). Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran (Cet. ke-9). Bandung: Remaja Rosdakarya. ISBN 979-692-957-0.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning*. New York: Pearson.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutarto, S., Fakhruddin, F., & Kurniawan, D. (2021). *Filsafat pendidikan Islam klasik dan kontemporer*. LP2 IAIN Curup.

- Susila, H. R., Qosim, A., Eriyanti, & Elfiana. (2024). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10 (1), 107–114.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2017). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Syafruddin, S., Saputra, M. A., Nurfatun, N., Putri, H., Haimin, H., Afriani, A., & Darmawan, D. (2024). Karakteristik Pembelajaran IPS SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>
- Syahirah, F., Kabry, F. R., Syuaira, G. A., Dalimunthe, N. Q., Simanjuntak, S. H., & Nasution, I. (2023). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), 222–232. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i4.1574>
- Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kharisma Putra Grafika.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Wahyu Utami, Panca Dewi Purwati, & Yuli Ibawati. (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 Gedebug Kabupaten Blora. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 62–77. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i2.130>
- Winarsih, & Nisa, A. F. (2023). Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Yogyakarta, 26 Agustus 2023*, 112–123.
- Yusnaldi, E., Panjaitan, D. A. F., Pasaribu, F., Sabina, L., Mustika, N., & Adelia, R. W. (2023). *Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. 7.