

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media diambil dalam bahasa Latin “*medius*”. Media disebut sebagai “perantara” atau “pengantar” antara pengirim pesan dan yang menerima pesan.<sup>1</sup> Menurut Briggs yang dikutip Wibawanto menyatakan bahwa media adalah bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan berupa rangsangan bagi peserta didik ketika belajar.<sup>2</sup> Robertus dan Kosasih menjelaskan media digunakan sebagai penyalur pesan dan dapat memberikan stimulus berupa pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan minat peserta didik sehingga memberikan dorongan agar terciptanya proses pembelajaran.<sup>3</sup> Dengan adanya media, peserta didik akan terasa senang untuk ikut kontribusi dalam suatu pembelajaran.

Istilah pembelajaran memiliki hubungan erat dengan belajar dan mengajar. Pembelajaran yaitu proses hubungan peserta didik dengan pendidik pada tempat belajar. Guru yang berperan dalam memberikan pengetahuan, sedangkan siswa sebagai orang yang menerima ilmu pengetahuan tersebut. Dengan kata lain, pembelajaran menurut Fathurrohman adalah proses hubungan antara guru dan siswa untuk membantu dalam memperoleh ilmu pengetahuan dengan cara belajar yang baik.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), hlm. 3.

<sup>2</sup> Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), hlm. 5.

<sup>3</sup> Robertus Angkowo dan Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo, 2007), hlm. 11.

<sup>4</sup> Muhammad Fathurrohman, *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori Pembelajaran*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017), hlm. 36.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran adalah alat bantu yang bisa dipakai dalam proses belajar mengajar sehingga memperjelas bahan ajar yang disampaikan oleh pendidik. Tak hanya sebagai alat untuk menyalurkan ilmu pengetahuan antara pendidik dan peserta didik saja, media juga dapat memberikan rangsangan dan membangkitkan semangat serta kemauan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Farida Nur Kumala dalam bukunya “Pembelajaran IPA SD” mengelompokkan media yang bisa digunakan dalam pembelajaran berdasarkan jenisnya. Berikut penjelasannya:<sup>5</sup>

- 1) Media audio, yaitu media yang hanya menggunakan indera pendengaran saja. Contohnya: radio, rekaman, dan audio tape.
- 2) Media visual, yaitu media yang menggunakan indera penglihatan saja. Contohnya: gambar, grafik, dan diagram.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang menggunakan indera pendengar dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: video, film, dan televisi.
- 4) Multimedia, yaitu media yang menggunakan dua unsur atau lebih dalam sebuah proses kegiatan belajar mengajar. Multimedia dapat memberikan pengalaman langsung dan juga bisa melalui komputer maupun internet. Multimedia yang memanfaatkan komputer maupun internet disebut sebagai multimedia interaktif. contohnya aplikasi permainan (*Game*).

Media pembelajaran mempunyai bermacam jenis yang dapat berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran antara lain media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia.

---

<sup>5</sup> Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA SD*, (Malang: Ediiide Infografika, 2016), hlm. 33.

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat menggambarkan hal-hal abstrak yang membutuhkan penjelasan lebih detail serta dapat memperlihatkan informasi yang tersembunyi untuk diketahui peserta didik. Berikut ini beberapa fungsi media pembelajaran antara lain:<sup>6</sup>

- 1) Menghindari terjadinya verbalisme.
- 2) Menumbuhkan minat belajar siswa.
- 3) Menarik perhatian siswa sehingga bisa fokus dalam proses pembelajaran.
- 4) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- 5) Memberikan stimulus untuk belajar siswa.

Menurut Arsyad, media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat merangsang perhatian dan minat siswa. Selain itu, juga bisa membantu dalam mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik.<sup>7</sup> Dapat disimpulkan bahwa media memiliki fungsi seperti terhindar dari verbalisme, meningkatkan minat belajar, mempercepat menyerap materi dengan stimulus yang diberikan guru, serta meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas.

## 2. Game Edukasi

### a. Pengertian Game Edukasi

*Game* berarti permainan. *Game* atau permainan bisa dijabarkan sebagai kegiatan yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang.<sup>8</sup> Sedangkan edukasi dalam bahasa Inggris yakni “*education*” atau pendidikan. Menurut Handriyantini, *game* edukasi adalah permainan yang direncanakan untuk merangsang daya pikir siswa dan bisa meningkatkan pemahaman

<sup>6</sup> I Gde Wawan Sudatha dan I Made Tegeh, *Desain Multimedia Pembelajaran*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), hlm. 5.

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 10.

<sup>8</sup> Muhammad Iqbal Hanafri, dkk, “Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android”, *Jurnal Sisfotek Global*, Vol. 5 No. 2, 2015, hlm. 50.

dalam pemecahan masalah.<sup>9</sup> Rohmah juga menjelaskan suatu *game* dapat disebut *game* edukasi ketika permainan tersebut menggabungkan bahan ajar dalam komponennya.<sup>10</sup>

Berdasarkan pengertian-pengertian *game* edukasi di atas maka *game* edukasi merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan layaknya permainan serta mampu merangsang daya pikir dan minat peserta didik dalam belajar. Penggunaan *game* edukasi harus dipadukan dengan materi pelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah dibuat. Alhasil, peserta didik sebagai pemain dalam *game* akan lebih mudah memahami pokok bahasan yang disampaikan oleh pendidik.

#### **b. Karakteristik *Game* Edukasi**

Setiap media memiliki karakteristik tersendiri. *game* edukasi yang dikenal sebagai media interaktif juga terdapat ciri khas yang dimilikinya. Adapun karakteristik yang dimiliki *game* edukasi diantaranya adalah:<sup>11</sup>

- 1) Tantangan; tantangan yang dirancang bagi pelaku permainan memiliki tujuan yang jelas. Tantangan disini digunakan sebagai bentuk rangsangan minat pemain untuk terlibat menggunakan *game* edukasi.
- 2) Rasa ingin tahu; *game* edukasi akan memberikan rasa ingin tahu bagi siapa saja yang memainkannya. Terdapat dua bentuk rasa ingin tahu bagi pelaku *game* edukasi, yaitu sensorik dan kognitif. Rasa ingin tahu sensorik berupa audio dan efek visual. Sedangkan saat pemain merasa

---

<sup>9</sup> Eva Handriyanti, *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*, (Bandung: Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia, 2009), hlm. 130.

<sup>10</sup> Baety Nur Rohmah, Skripsi: "*Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz Berbasis Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Spreadsheet Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017*", (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), hlm. 28.

<sup>11</sup> Mirza Hikmatyar, Skripsi: "*Analisis Pengembangan Game Edukasi "Indonesiaku" Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun*", (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hlm. 18-19.

ada daya tarik atau terkejut itu berarti telah membangkitkan rasa ingin tahu kognitif.

- 3) Kontrol; dimaksudkan sebagai membuat keputusan yang dilakukan oleh pemain sehingga mempengaruhi hasil saat bermain. Kontrol juga bertujuan untuk pengalaman dalam pembelajaran.
- 4) Fantasi; *game* edukasi memiliki ciri layaknya fantasi bagi pelaku permainan. Fantasi tersebut adalah emosi dan proses berpikir.

### c. Manfaat *Game* Edukasi

Penggunaan *game* yang baik memiliki manfaat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut akan memberikan dampak positif bagi pemainnya. Seperti yang dikemukakan Henry dalam bukunya “Cerdas dengan *Game*” menjelaskan bahwa dampak positif dari *game* adalah sebagai berikut:<sup>12</sup>

- 1) *Game* membuat peserta didik kenal akan eksistensi teknologi.
- 2) *Game* mengarahkan peserta didik agar bisa belajar patuh pada aturan.
- 3) *Game* memberikan latihan kepada peserta didik untuk *problem solving* dan menalar.
- 4) *Game* bersifat menyenangkan dan menghibur.

Selain *game* yang bisa memberi dampak positif terhadap proses pembelajaran, terdapat manfaat yang dihasilkan dari *game* edukasi. Berikut penjelasannya:<sup>13</sup>

- 1) *Game* edukasi memungkinkan siswa untuk memperoleh sesuatu yang baru, meningkatkan rasa keingintahuan, dan tantangan yang bisa memberikan stimulus dalam proses pembelajaran.
- 2) *Game* edukasi dapat memberi siswa pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi.
- 3) *Game* edukasi dapat memberikan hiburan berupa kesenangan bagi peserta didik.

---

<sup>12</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2010), hlm. 53-54.

<sup>13</sup> Mirza Hikmatyar, Skripsi: “Analisis Pengembangan *Game* Edukasi “Indonesiaku” Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun”, hlm. 19-20.

Berdasarkan uraian di atas, *game* edukasi memiliki sifat menghibur dan bisa memberikan kesenangan bagi pemain *game*. Penggunaan *game* dalam dunia belajar mengajar atau *game* edukasi bermanfaat dalam menunjang kualitas pembelajaran karena dapat memberikan hal baru kepada peserta didik mengenai pemanfaatan teknologi sehingga menimbulkan rangsangan berupa minat dan hiburan dalam proses pembelajaran.

### 3. Quizizz

#### a. Pengertian Quizizz

Quizizz adalah media berbasis permainan yang digunakan untuk pembelajaran. Di dalam aplikasi Quizizz, semakin cepat pemain menjawab pertanyaan dengan benar, semakin banyak poin yang didapat. Hasil perolehan poin akan ditampilkan di papan peringkat, sedangkan bagi pemenang nantinya akan ditampilkan di akhir kuis.<sup>14</sup>

Menurut Zhao, *Quizizz is a game-based educational application that making students feel like they are in an interactive and fun practical classroom. Quizizz also offers games such as avatars, themes, memes, and song instruments that can stimulate students' minds while studying and reaching for the first place.*<sup>15</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka pengertian Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis *game* berkuis yang dapat mengajak peserta didik selaku pemain ke dalam ruang bermain ketika menjawab kuis interaktif yang telah dibuat pendidik. Karakteristik yang dimiliki Quizizz yaitu dengan tersedianya avatar, tema, meme, dan instrumen lagu yang enak untuk didengar. Layaknya *game*, Quizizz membuat pemain

---

<sup>14</sup> Tamilarasu Rajendran, dkk., "Pupils' Motivation and Perceptions Towards Learning English Using Quizvaganza", *International Journal of Scientific and Research Publications*, Vol. 9, No. 1, hlm. 222.

<sup>15</sup> Fang Zhao, "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom", *International Journal of Higher Education*, Vol. 8, No 1, 2019, hlm. 37.

akan termotivasi untuk memperoleh poin terbanyak. Dengan banyaknya poin yang diraih pemain, maka Quizizz akan mengumumkan disesi akhir kuis melalui siapa pemain yang berhak menjadi pemenang diperingkat pertama. Hal tersebut yang akan membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

## b. Langkah-Langkah Menggunakan Quizizz

### 1) Penggunaan Quizizz oleh Guru

Pembuatan kuis interaktif menggunakan Quizizz tidaklah sulit. Hal utama dalam proses penerapannya dapat dijalankan melalui ponsel atau laptop yang terhubung dengan jaringan internet.<sup>16</sup> Guru mengetik pada laman website [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) dalam perangkat seperti *Google Chrome* atau *Mozilla Firefox* sampai memperlihatkan halaman *login* dan *sign up* layaknya gambar 2.1. Menu *login* ditujukan bagi pengguna yang telah memiliki akun Quizizz, sedangkan menu *sign up* ditujukan bagi pengguna baru yang ingin membuat akun Quizizz.

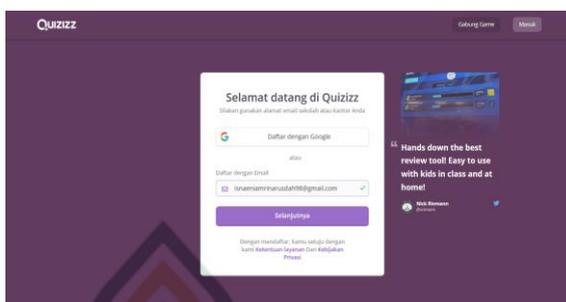


**Gambar 2. 1**

### *Login atau Sign Up Quizizz*

Terdapat dua cara untuk mendaftar akun Quizizz, melalui akun *sign up with google* atau mendaftar lewat *sign with email* seperti gambar 2.2. Apabila guru belum memiliki akun Quizizz maka bisa menggunakan email lalu mengklik tombol selanjutnya (*next*).

<sup>16</sup> Seyla Anggraeni, Skripsi: “Penerapan Alat Evaluasi Online Quizizz Berpendekatan STEM untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP, (Semarang: UNNES, 2020), hlm. 15.



**Gambar 2. 2**  
**Cara Membuat Akun Quizizz dengan Email**

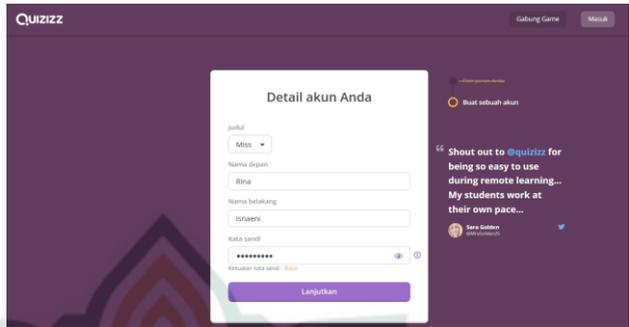
Tahap selanjutnya adalah memilih peran seperti gambar 2.3. Laman Quizizz akan menampilkan tiga opsi yaitu sebagai guru, siswa, dan pebisnis. Guru bisa memilih *as a teacher* (guru) agar bisa membuat kuis yang bervariasi.



**Gambar 2. 3**  
**Jenis Pilihan Akun Quizizz yang Ingin Dibuat**

Laman Quizizz akan beralih ke pembuatan identitas seperti gambar 2.4. Guru bisa melengkapi identitas seperti memilih Mr/Mrs, mengetik nama depan dan belakang, dan membuat password akun Quizizz. Setelah identitas sudah lengkap, guru mengklik *continue* dan akun Quizizz sudah siap digunakan untuk membuat kuis interaktif.<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Grendi Hendrastomo dan Nur Endah Januarti, (*Modul Belajar Sosiologi itu Menyenangkan: Aplikasi Quizizz untuk Quiz Sosiologi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2019), hlm. 2-3.



**Gambar 2. 4**

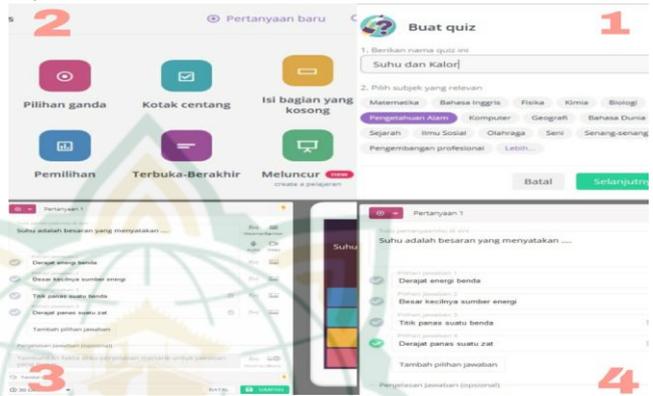
### **Melengkapi Identitas dan *Password***

Aplikasi Quizizz terdapat beberapa menu yang berada pada tampilan beranda. Setiap menu tersebut memiliki tujuan masing-masing. Berikut penjelasannya:<sup>18</sup>

- a) *Create new quiz*, untuk mulai membuat soal baru dengan input langsung, menyalin soal yang sudah tersedia.
- b) *Find quiz*, untuk mencari soal yang serupa dan telah dibuat orang lain.
- c) *My questions*, untuk melihat daftar soal yang sudah dibuat.
- d) *Reports*, untuk menunjukkan rekap hasil kuis yang telah dikerjakan seperti berbentuk nilai, jawaban benar atau salah, dan hasilnya dapat diunduh dalam format *excel*.
- e) *Classes*, untuk mengatur siswa di dalam kelas.
- f) *Collections*, untuk mengatur koleksi soal.
- g) *Memes*, untuk membuat gambar motivasi.
- h) *Profile*, untuk pengaturan nama, foto profil, dan akun media sosial.
- i) *Settings*, untuk pengaturan akun email, *username*, atau mengganti password maupun menghapus akun.
- j) *Log out*, untuk keluar dari akun Quizizz.

<sup>18</sup> Seyla Anggraeni, Skripsi: "Penerapan Alat Evaluasi Online Quizizz Berpendekatan STEM untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP, hlm. 17-18.

Pembuatan kuis interaktif melalui Quizizz sangatlah mudah. Dengan memperhatikan gambar 2.5,



**Gambar 2.5**

### **Alur Pembuatan Soal Pilihan Ganda di Quizizz**

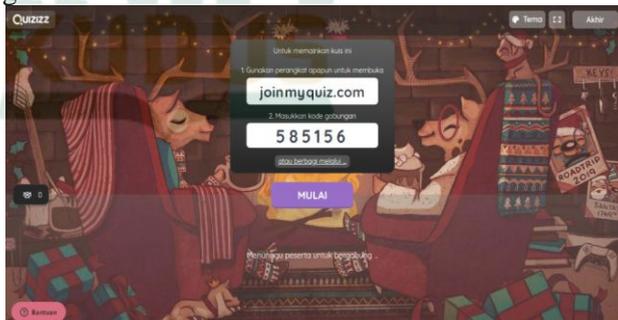
Quizizz memiliki variasi model soal seperti pilihan ganda, kotak centang, isi bagian kosong, pemilihan, dan terbuka berakhir. Berikut langkah-langkah yang perlu diperhatikan guru dalam membuat kuis di program Quizizz, diantaranya adalah:<sup>19</sup>

- a) Mengklik *create a quiz* pada laman Quizizz sampai menampilkan isian nama kuis dan pilihan Mata Pelajaran yang diinginkan layaknya pada gambar 1.
- b) Mengklik tombol *next*, kemudian memilih satu opsi kuis yang berbentuk seperti pilihan ganda, kotak centang, dan lainnya seperti gambar 2.5.
- c) Mengklik *create a new question*, lalu menulis soal-soal yang diinginkan pada *write your question here*. Sedangkan *review* soal dapat dilihat di sebelah kanan isian soal.

<sup>19</sup> Seyla Anggraeni, Skripsi: "Penerapan Alat Evaluasi Online Quizizz Berpendekatan STEM untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP, hlm. 19.

- d) Membuat kunci jawaban dari soal yang telah dibuat. Selanjutnya, menginput semua soal dan mengklik *save*.

Proses pembuatan kuis telah selesai, setelahnya adalah bagaimana cara guru menampilkan kuis yang telah dibuat.<sup>20</sup> Untuk mengawali dan main kuis secara *live*, hendaknya guru melakukan aktivasi kuis dengan mengklik *my quizizz*, lalu memilih kuis yang telah dibuat guru. Kemudian, layar Quizizz akan menampilkan 3 metode permainan seperti *live game* (kuis akan dimainkan segera secara *real time*), *homework* (kuis akan dimainkan sesuai dengan *setting* waktu yang telah diatur guru dan siswa dapat mengerjakan kuis selama waktu yang telah ditentukan), dan *practice* (guru bisa mencoba kuis sebelum dimainkan siswa). Selanjutnya, mengklik *host game* untuk memulai *game* Quizizz. Terdapat *setting* yang berada di bawah *host game*. Guru bisa mengatur permainan yang akan ditampilkan dengan memilih mode *classic*, dan mengorganisir dibagian *advanced settings*. Setelah itu, apabila guru sudah melakukan *setting* dan mengklik *host game*, maka di layar Quizizz akan muncul seperti gambar 2.6.



**Gambar 2. 6**  
**Kode Game Quizizz**

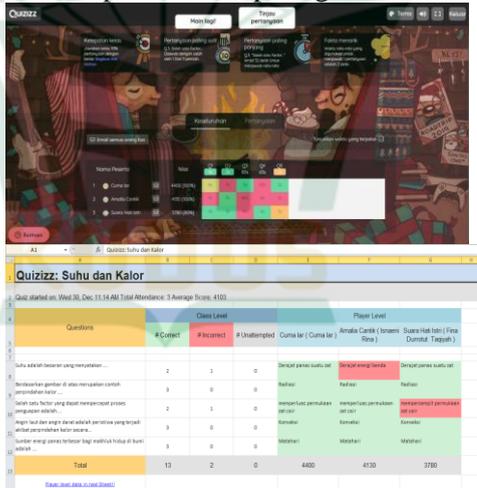
<sup>20</sup> Grendi Hendrastomo dan Nur Endah Januarti, (*Modul*) Belajar Sosiologi itu Menyenangkan: Aplikasi Quizizz untuk Quiz Sosiologi, hlm. 9-11.

Langkah terakhir yang perlu diketahui oleh guru adalah memonitor siswa saat pengerjaan kuis secara *real time*. Dapat diperhatikan seperti gambar 2.7.



**Gambar 2. 7**  
**Hasil Monitor Guru saat Siswa Mengerjakan Kuis**

Selain itu, guru dapat mengunduh hasil rekap nilai siswa dalam format *excel*. Hasil kinerja siswa dapat dilihat seperti gambar 2.8.<sup>21</sup>



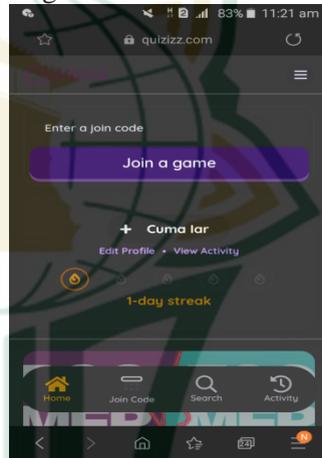
**Gambar 2. 8**  
**Hasil Rekap Nilai Siswa Bermain Quizizz Format Excel**

<sup>21</sup> Grendi Hendrastomo dan Nur Endah Januariarti, (*Modul Belajar Sosiologi itu Menyenangkan: Aplikasi Quizizz untuk Quiz Sosiologi*, hlm. 13).

## 2) Penggunaan Quizizz oleh Siswa

Guru memiliki peran pembuatan kuis pada program Quizizz, sedangkan siswa memiliki tanggung jawab dalam mengerjakan kuis yang dibuat oleh guru. Tahapan-tahapan yang perlu dilakukan siswa saat memulai kuis dalam Quizizz adalah sebagai berikut:<sup>22</sup>

- a) Siswa bergabung dengan memasukkan pin atau kode *game* yang terdiri dari enam digit angka melalui [www.joinmyquizizz.com](http://www.joinmyquizizz.com) seperti pada gambar 2.9.



**Gambar 2. 9**

### Siswa Memasukkan Kode Game Quizizz sebelum Memulai

- b) Siswa mengetik namanya sendiri. Guru bisa menyuruh siswa untuk mengetik nama aslinya dengan tujuan memudahkan memonitor para siswanya.
- c) Siswa memulai permainan setelah guru mengklik tombol *start*. Selesai mengerjakan kuis, di layar siswa akan muncul ulasan jawaban benar, durasi pengerjaan, dan peringkat siswa.

<sup>22</sup> Grendi Hendrastomo dan Nur Endah Januarti, (*Modul Belajar Sosiologi itu Menyenangkan: Aplikasi Quizizz untuk Quiz Sosiologi*, hlm. 12-13.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Quizizz merupakan media berbasis *game* kuis interaktif yang memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Adapun kelebihan yang dimiliki Quizizz adalah sebagai berikut:<sup>23</sup>

- 1) Setiap siswa yang menjawab soal dengan benar, maka akan muncul beberapa poin yang didapat. Banyaknya poin yang diraih akan menentukan peringkat yang didapat pula.
- 2) Terdapat ulasan atas jawaban yang benar saat siswa salah menjawab soal.
- 3) Ketika siswa dalam pengerjaan kuis, di akhir sesi akan ada tampilan *Review Question* yang berfungsi menampilkan jawaban yang telah dipilih.
- 4) Disaat siswa mengerjakan kuis, siswa mendapat soal beracak dengan siswa lain. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari siswa agar tidak menyontek jawaban siswa lainnya.

Terdapat juga kekurangan dalam penggunaan aplikasi Quizizz. Kekurangannya adalah siswa selaku pemain tidak dapat berhenti sebelum semua soal terjawab.<sup>24</sup>

## 4. Paper Test

### a. Pengertian Paper Test

*Paper test* atau *paper based test* merupakan tes tertulis yang menggunakan kertas sebagai mediana. Hal itu sesuai dengan Wijayanta yang menegaskan bahwa *paper test* dilaksanakan dengan kertas sebagai mediana.<sup>25</sup> Santi juga mengartikan *paper test* sebagai

---

<sup>23</sup> Syifa Agestrisna Nur 'Amanah, dkk, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI", *Bestari*, Vol. 17. No. 1, hlm. 121.

<sup>24</sup> Lathifa Utami Dewi, Skripsi: "*Pengaruh Quizizz sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur*", (Jakarta: Universitas Islam Syarif Hidayatullah, 2020), hlm. 14.

<sup>25</sup> Fajar Wisnu Wijayanta, dkk, "Pengaruh Tes *Paper and Pencil* terhadap Hasil Belajar Kompetensi Persiapan Pembuatan Dokumentasi Audio Video ditinjau dari Kemandirian Siswa: Studi Eksperimen di SMK Negeri 5 Surabaya", *Jurnal Pendidikan Vokasi: Teori dan Praktek*, Vol. 3, No. 2, hlm. 170.

tes yang dilaksanakan dengan media kertas dan tulisan untuk alat bantu, baik itu berupa pertanyaan ataupun jawaban tesnya.<sup>26</sup>

Dapat disimpulkan bahwa *paper test* adalah ujian tertulis yang menggunakan kertas sebagai medianya. Baik soal maupun jawaban dikerjakan secara tertulis dalam lembaran kertas.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan *Paper Test***

Kelebihan yang dimiliki *paper test* adalah tes tertulis dapat diselenggarakan secara bersama dalam jumlah siswa yang banyak. Tak hanya itu, siswa merasa bebas dan percaya diri dalam menjawab seluruh pertanyaan. Kemudian objektivitas tes tertulis lebih tinggi dibandingkan tes lisan.<sup>27</sup>

*Paper test* tidak hanya memiliki kelebihan saja. Namun juga terdapat kekurangan dari *paper test* sendiri, yaitu memerlukan waktu yang banyak saat mengoreksi jawaban siswa.<sup>28</sup>

### **5. Hasil Belajar Kognitif**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yakni “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil adalah pencapaian dari suatu aktivitas yang telah dikerjakan dalam bidang kegiatan tertentu.<sup>29</sup>

Menurut Susanto, belajar yaitu usaha secara sadar demi mencapai suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga menimbulkan perubahan

---

<sup>26</sup> Mirna Santi, Skripsi: “Analisis Implementasi Ujian Nasional Berbasis Kertas (*Paper Based Test*) dengan Ujian Berbasis Komputer (*Computer Based Test*)”, (Banda Aceh: UIN Ar Raniry Darussalam Banda Aceh, 2008), hlm. 20.

<sup>27</sup> Mirna Santi, Skripsi: “Analisis Implementasi Ujian Nasional Berbasis Kertas (*Paper Based Test*) dengan Ujian Berbasis Komputer (*Computer Based Test*)”, hlm. 20.

<sup>28</sup> Mirna Santi, Skripsi: “Analisis Implementasi Ujian Nasional Berbasis Kerta (*Paper Based Test*) dengan Ujian Berbasis Komputer (*Computer Based Test*)”, hlm. 20.

<sup>29</sup> Syafaruddin, dkk, *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 79.

perilaku baik dalam berpikir, merasa, dan bertindak.<sup>30</sup> Selain itu, menurut Maskun dan Rachmedita belajar diartikan sebagai suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dari hubungan dengan lingkungannya dalam terpenuhinya kebutuhan hidup.<sup>31</sup> Dalam hal ini, seseorang yang telah melaksanakan proses pembelajaran maka dirinya telah melewati perubahan menjadi lebih baik dari sebelumnya karena adanya faktor pengalaman.

Teori hasil belajar menurut Wahyuningsih dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik sesudah menerima pengalaman belajar.<sup>32</sup> Sinar juga menjelaskan bahwa hasil belajar yaitu hasil seseorang selesai belajar dari sejumlah Mata Pelajaran dan dibuktikan dengan adanya tes.<sup>33</sup>

Kognitif itu berkaitan tentang tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan pendidik. Menurut Herpratiwi konsep belajar kognitivisme terjadi akibat perubahan yang dialami seseorang dan ditentukan oleh persepsi serta pemahaman terhadap obyek yang sedang dipelajarinya dan sesuai dengan tujuan belajarnya.<sup>34</sup>

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan maka hasil belajar kognitif yaitu perubahan yang melekat pada diri orang akibat dari pengalaman belajar. Pengalaman ini diperoleh saat melakukan interaksi dengan lingkungannya sehingga mendapatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap sesuatu. Dalam mendapatkan hasil belajar kognitif, guru bisa memberikan evaluasi kepada siswa. Hal tersebut

---

<sup>30</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 4.

<sup>31</sup> Maskun dan Valensy Rachmedita, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), hlm. 2.

<sup>32</sup> Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 65.

<sup>33</sup> Sinar, *Metode Active Learning*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 22.

<sup>34</sup> Herpratiwi, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bandar Lampung: Media Akademi, 2016), hlm. 15.

bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa paham materi yang diajarkan oleh guru.

### **b. Indikator Hasil Belajar Kognitif**

Indikator hasil belajar kognitif memiliki beberapa jenis tahapan mulai dari terendah sampai tertinggi. Bloom menjelaskan bahwa hasil belajar pada tingkat pengetahuan memiliki enam tingkatan kognitif yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.<sup>35</sup> Namun, pada tahun 2001, Lorin W Anderson telah melakukan revisi taksonomi Bloom di ranah kognitif dengan mengubah kata operasional pada tingkatan pengetahuan yang semula kata benda diubah menjadi kata kerja. Selain itu, mengubah posisi sintesis menjadi mencipta, serta meletakkan tahapan mencipta sebagai tahapan teratas dalam Taksonomi Bloom Revisi. Berikut indikator hasil belajar peserta didik dari tingkat pengetahuan edisi terbaru, yaitu:<sup>36</sup>

- 1) Menghafal (*Remember*), yaitu usaha memiliki pengetahuan dari suatu ingatan dalam diri sendiri. Kategori ini meliputi mengenali dan mengingat.
- 2) Memahami (*Understand*), yaitu membangun makna dari materi pembelajaran, baik yang bersumber dari ucapan, tulisan, gambar, maupun grafik. Kategori ini meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.
- 3) Mengaplikasikan (*Applying*), yaitu penggunaan suatu kaidah/prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah. Kategori ini adalah menjalankan dan mengimplementasikan.
- 4) Menganalisis (*Analyzing*), yaitu menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur penyusunnya dan menentukan hubungan antar

---

<sup>35</sup> Didi Nur Jamaludin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*, (Kudus: IAIN Kudus, 2018), hlm. 31.

<sup>36</sup> Anderson, Lorin W dan David R. Krathwohl, *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*, terj. Agung Prihantoro, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 100.

unsur tersebut secara keseluruhan. Kategori ini yaitu menguraikan, mengorganisasi, dan mengatribusikan (menemukan pesan tersirat).

- 5) Mengevaluasi (*Evaluating*), yaitu menilai berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Kategori ini meliputi memeriksa dan mengkritik.
- 6) Membuat (*Create*), yaitu menyatukan bagian-bagian untuk membentuk suatu kesatuan dan menciptakan suatu produk yang orisinal. Kategori ini terdiri dari merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

### c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Siswa dalam meraih hasil belajar pasti dipengaruhi oleh berbagai faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhinya adalah sebagai berikut:<sup>37</sup>

- 1) Faktor dari dalam diri (internal), yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri siswa dan berpengaruh terhadap kemampuan belajarnya. Faktor internal ini seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor dari luar diri (eksternal), yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.

Kedua faktor di atas menjadi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Untuk itu, perkembangan belajar siswa perlu diperhatikan supaya memperoleh hasil belajar yang baik.

## 6. Ilmu Pengetahuan Alam

### a. Pengertian IPA

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan gabungan materi yang terbentuk secara urut dan penggunaannya terbatas pada kejadian yang ada di

---

<sup>37</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm. 12.

alam.<sup>38</sup> IPA atau *natural science*. berisi tentang cara mencari tahu alam. Karena berkaitan dengan alam dan *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi, IPA itu bisa diartikan sebagai ilmu yang membahas tentang kejadian-kejadian yang ada di alam ini.<sup>39</sup>

Menurut Susanto, IPA yaitu kemampuan manusia untuk memahami alam semesta berdasarkan observasi pada suatu objek, penggunaan prosedur, dan hasilnya dapat dijabarkan secara rasional melalui kesimpulan yang dibuat.<sup>40</sup> Sehubungan dengan itu, Samatowa juga memaparkan bahwa IPA yaitu ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa alam yang disusun secara urut yang didasarkan pada hasil eksperimen dan observasi yang diuji manusia dengan menggunakan metode ilmiah.<sup>41</sup>

Berdasarkan pengertian menurut para ahli maka Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu ilmu pengetahuan yang mengkaji alam semesta beserta fenomenanya. IPA atau sains diperoleh melalui langkah-langkah sistematis dan menggunakan metode ilmiah.

#### **b. Tujuan IPA**

Belajar adalah inti sari dari kegiatan pembelajaran. Sedangkan kegiatan pembelajaran merupakan proses dalam mendapatkan hasil belajar. Untuk mendapatkan hasil belajar, maka siswa harus bisa menuntaskan dalam satuan Mata Pelajaran. Salah satu muatan yang ada di tingkat SD/MI adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Adapun tujuan Mata Pelajaran IPA diajarkan di SD/MI adalah sebagai berikut:<sup>42</sup>

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap keagungan Tuhan tentang eksistensi alam.

---

<sup>38</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 99.

<sup>39</sup> Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT. Indeks, 2010), hlm. 3.

<sup>40</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm. 167.

<sup>41</sup> Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, hlm. 3.

<sup>42</sup> Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA SD*, hlm. 9.

- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bisa dijadikan tauladan kehidupan.
- 3) Mempertinggi sikap keingintahuan tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi di alam sekitar.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk ikut serta dalam pemeliharaan dan pelestarian alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk bisa menghargai alam beserta segala keteraturannya.
- 7) Mendapatkan bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP/MTs.

### **c. Pembelajaran IPA Kelas V SD/MI**

Proses pembelajaran IPA di jenjang SD/MI menekankan pada pemberian langsung agar peserta didik memiliki sifat ilmiah dan bisa mengembangkan konsep-konsep IPA melalui peristiwa alam yang terjadi disekitar.<sup>43</sup> Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif yaitu pada tahap operasional konkret umur 8-11 tahun, anak lebih memakai aturan yang logis atau jelas, artinya pada tahap ini anak bisa berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengidentifikasi benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda.<sup>44</sup> Pengalaman langsung inilah yang akan berdampak pada laju perkembangan kognitif serta pembelajaran IPA akan lebih bermakna dan mudah dipahami.

Pembelajaran IPA kelas V memiliki muatan materi yang sudah tertuang dalam Silabus K13 Tematik Terpadu Revisi 2018. Adapun materi yang menjadi bahan pembelajaran kelas V meliputi alat gerak pada manusia dan hewan, sistem pernapasan

---

<sup>43</sup> Hisbullah dan Nurhayati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*, (Makassar: Aksara Timur, 2018), hlm. 5.

<sup>44</sup> Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA SD*, hlm. 20.

pada manusia dan hewan, sistem pencernaan pada manusia dan hewan, sistem peredaran darah pada manusia dan hewan, ekosistem dan jaring-jaring makanan, perpindahan kalor, perubahan wujud benda, siklus air, serta materi berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran).<sup>45</sup>

Berdasarkan penjabaran di atas, maka IPA merupakan salah satu Mata Pelajaran wajib yang diajarkan di tingkat SD/MI khususnya kelas V. Pada kurikulum 2013, IPA diintegrasikan dalam pembelajaran tematik dan materi yang terkandung di dalamnya perlu dilaksanakan melalui pengalaman langsung. Karena dengan memberikan pengalaman langsung, siswa akan mudah menerima apa yang telah dipelajarinya. Mempelajari IPA sama saja sadar akan keagungan Tuhan yang telah menciptakan alam semesta. Hal ini sejalan dengan tujuan dari pembelajaran IPA bahwa sebagai makhluk hidup perlu adanya kesadaran dan upaya untuk bisa menjaga alam. Upaya tersebut bisa timbul berdasarkan pengetahuan yang dikaji melalui konsep-konsep mempelajari IPA.

## B. Penelitian Terdahulu

1. Yoselia Alvi Kusuma (2020), dalam skripsinya yang berjudul: “*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*”, menunjukkan bahwa hasil penelitian dengan menggunakan media Quizizz saat pembelajaran Fisika secara daring pada materi usaha dan energi terbilang efektif. Hal ini diketahui melalui 2 tahap yaitu kuesioner respon siswa dan hasil ulangan siswa. Kategori kuesioner respon siswa terbilang sangat baik, yaitu 56,50% dan siswa dengan kategori baik sebesar 43,50%. Sedangkan hasil ulangan siswa dilihat berdasarkan presentase ketuntasan, yaitu 91,30% dan sudah melebihi 75% dari jumlah siswa sehingga dapat

---

<sup>45</sup> Kemendikbud, *Model Silabus SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2018*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), hlm. 195.

dinyatakan efektif. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kombinasi yaitu dengan teknik pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif.<sup>46</sup> Perbedaan riset Yoselia dengan penelitian peneliti adalah sampel penelitian Yoselia menggunakan kelas X MIPA, sedangkan sampel penelitian peneliti menggunakan kelas V. Kemudian, Yoselia menggunakan metode kombinasi dan peneliti akan menggunakan jenis riset komparasi eksperimen. Adapun persamaan riset ini adalah sama-sama menggunakan aplikasi Quizizz sebagai variabelnya.

2. Lathifa Utami Dewi (2020), dalam skripsinya yang berjudul: “*Pengaruh Quizizz sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur*”, menunjukkan bahwa hasil belajar saat menggunakan Quizizz pada penilaian formatif materi Sistem Periodik terbilang tinggi dibandingkan dengan penggunaan metode *paper test*. Perolehan tersebut berdasarkan hasil uji hipotesis *Independent Sample T Test* yang memiliki perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen saat dilakukan *posttest*. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitiannya adalah *Quasi Experiment* dengan *Nonequivalent Control Group Design*.<sup>47</sup> Perbedaan riset Lathifa dengan riset penulis adalah sampel Lathifa menggunakan siswa kelas X IPA, sedangkan sampel penelitian peneliti menggunakan kelas V. Adapun persamaannya adalah penelitian Lathifa dan penelitian peneliti sama-sama menggunakan Quizizz sebagai variabelnya. Kemudian sama-sama menggunakan jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif.
3. Mohammad Syaifulloh (2020), dalam skripsinya yang berjudul “*Pengembangan Alat Evaluasi menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas*

---

<sup>46</sup> Yoselia Alvia Kusuma, Skripsi: “*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*”, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2020), hlm. 20.

<sup>47</sup> Lathifa Utami Dewi, Skripsi: “*Pengaruh Quizizz sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur*”, hlm. 54.

VII di Mts Negeri 7 Malang”, menunjukkan bahwa hasil riset ini berupa pengembangan alat evaluasi Quizizz yang dilakukan melalui 8 tahap, mulai tahap penelitian hingga diseminasi dan implimentasi. Selanjutnya, hasil risetnya berupa tingkat kepraktisan yang berasal dari guru pelajaran IPS Terpadu kelas VII sebesar 98,8% dengan kriteria sangat praktis dan angket peserta didik sebesar 93,7% dengan kriteria sangat praktis pula. Sedangkan uji kevalidan alat evaluasi didapat dari ahli materi sebesar 80% yang masuk kategori valid dan ahli media sebesar 94% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Jenis riset yang dipakai adalah *Research and Development* (penelitian dan pengembangan).<sup>48</sup> Perbedaan riset Mohammad dengan riset milik peneliti adalah jenis penelitian Mohammad menggunakan *Research and Development* (RnD), sedangkan penelitian penulis menggunakan jenis penelitian komparasi eksperimen. Kemudian sampel penelitian Mohammad menggunakan kelas VII dan penelitian peneliti menggunakan sampel kelas V. Adapun persamaannya adalah sama-sama menggunakan variabel Quizizz.

4. Derya Orhan Gökşün dan Glden Grsoy (2019), dalam jurnal yang berjudul “*Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences Via Kahoot and Quizizz*”, menunjukkan bahwa hasil penelitian ini berupa prestasi akademik dan keterlibatan siswa terhadap pengalaman pembelajaran *game* Kahoot secara statistik tidak mengalami perbedaan secara signifikan. Akan tetapi, masih mempunyai pengaruh positif pada prestasi akademik dan keterlibatan siswa dibandingkan dengan kelompok lain. Pada penelitian dengan menggunakan Quizizz hasilnya lebih rendah dibandingkan kelompok kontrol ditinjau dari prestasi akademik dan keterlibatan siswa. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kombinasi (kuantitatif dan

---

<sup>48</sup> Mohammad Syaifulloh, Skripsi: “*Pengembangan Alat Evaluasi menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di Mts Negeri 7 Malang*”, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang), hlm. 38.

kualitatif).<sup>49</sup> Perbedaannya adalah sampel penelitian Gökşün dan Gürsoy menggunakan siswa kelas 7E, sedangkan penelitian peneliti menggunakan siswa kelas V. Persamaan penelitian Gökşün dan Gürsoy dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan studi komparasi untuk mencari perbandingan variabel dan sama-sama menggunakan variabel Quizizz sebagai variabel pembandingnya.

### C. Kerangka Berfikir

IPA berkaitan tentang cara manusia mempelajari keadaan alam sekitar beserta fenomenanya. Bagi siswa jenjang SD/MI, mempelajari IPA merupakan suatu yang membosankan. Hal tersebut dikarenakan bahan materi dalam IPA identik dengan banyaknya hafalan sehingga menyebabkan siswa tidak berminat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penuturan guru kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus diperoleh informasi bahwa keaktifan siswa masih kurang sehingga hasil belajar belum baik. Alasan permasalahan tersebut juga timbul akibat kurangnya minat dan perhatian siswa dalam belajar di kelas dan siswa kurang serius mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dari permasalahan tersebut, menyebabkan hasil belajar pada Mata Pelajaran IPA khususnya di ranah kognitif masih ada beberapa siswa yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Berdasarkan permasalahan yang timbul pada siswa kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus, diperlukan perubahan terhadap kegiatan belajar mengajar agar lebih memotivasi siswa dan mengurangi keengganan siswa dalam belajar IPA. Sesuai dengan permasalahan tersebut, maka seorang guru menggunakan media *game* Quizizz dan media *paper test* sebagai bentuk ulangan harian.

Perolehan nilai yang diperoleh diambil periset kemudian akan diuji tingkat perbandingan kedua medianya.

---

<sup>49</sup> Derya Orhan Gökşün dan Gülden Gürsoy, "Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences Via Kahoot and Quizizz", *Computers & Education*, Vol. 135, No. 2, 2019, hlm. 15-29.

Setelah teruji, nantinya akan terjawab apabila terdapat atau tidaknya perbedaan hasil belajar kognitif pada kedua media tersebut.

Menurut penjabaran di atas, maka kerangka berpikir dalam riset ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2. 10**  
**Skema Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar kognitif siswa menggunakan media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test*. Adapun rumusan hipotesis penelitian ini adalah:

$H_0$  : tidak ada perbedaan antara penggunaan media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran IPA kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus.

$H_a$  : terdapat perbedaan antara penggunaan media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran IPA kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus.