

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK
KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**AURA FITRIA ANANDA
NPM 2213053094**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Oleh

AURA FITRIA ANANDA

Masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya kemampuan berpikir kritis dan belum optimalnya penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri Rejomulyo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh pada penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian menggunakan eksperimen semu (*quasi eksperiment design*) dengan desain *non-equivalent control group*. Populasi penelitian berjumlah 52 peserta didik. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *non probability sampling* atau *sampling* jenuh di mana keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data berupa tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana yang menunjukkan $F_{hitung} \geq F_{tabel}$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri Rejomulyo.

Kata kunci: kemampuan berpikir kritis, pendidikan pancasila, *quizizz paper mode*

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING *QUIZIZZ PAPER MODE* ON STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILLS WITHIN THE PANCASILA EDUCATION SUBJECT FOR FOURTH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

AURA FITRIA ANANDA

The problem in this study is the low critical thinking skills of students and the suboptimal use of media in learning Pancasila Education for fourth-grade students at SD Negeri Rejomulyo. This research aims to determine the effect of using Quizizz Paper Mode media on students' critical thinking skills in Pancasila Education. The research method employed a quasi-experimental design with a non-equivalent control group. The research population consisted of 52 students. The sample was taken using a non-probability sampling technique, or saturated sampling, where the entire population was used as the research sample.. Data collection techniques included tests, observation, and documentation. Data analysis used a simple linear regression test, which indicated that $F_{\text{count}} \geq F_{\text{table}}$. The results indicate a significant effect of using Quizizz Paper Mode media on the critical thinking skills of fourth-grade students in Pancasila Education at SD Negeri Rejomulyo.

Keywords: critical thinking skills, pancasila education, *quizizz paper mode*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK
KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

AURA FITRIA ANANDA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
QUIZZ PAPER MODE TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA
DIDIK KELAS IV DI SEKOLAH
DASAR

Nama Mahasiswa : Aura Fitria Ananda

No. Pokok Mahasiswa : 2213053094

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dayu Rika Perdana, M. Pd.
NIP. 198707092025212049

Dosen Pembimbing II

Agung Dian Putra, M. Pd.
NIP. 199501012024061002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dayu Rika Perdana, M. Pd.



Sekretaris : Agung Dian Putra, M. Pd.



Penguji Utama : Prof. Dr. Sowiyah, M. Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albert Maydiantoro, M. Pd.
NIP. 19870504201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 2 Februari 2026



Dipindai dengan CamScanner

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama : Aura Fitria Ananda
NPM : 2213053094
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 2 Februari 2026
Yang membuat pernyataan,

Aura Fitria Ananda
NPM 2213053094

RIWAYAT HIDUP



Aura Fitria Ananda dilahirkan di Desa Purwodadi Dalam, Kecamatan Tanjung Sari, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung, pada tanggal 17 November 2004. Peneliti merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Nanang Hartono dan Ibu Windarning.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Purwodadi Dalam lulus pada tahun 2016
2. SMP Negeri 1 Tanjung Sari lulus pada tahun 2019
3. SMA Negeri 1 Tanjung Bintang lulus pada tahun 2022

Tahun 2022 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur seleksi SNMPTN.

Tahun 2025 pada bulan Januari-Februari peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Panaragan, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al Baqarah : 286)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT karena atas karunia, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Teiring doa, rasa syukur, dan segala kerendahan hati. Dengan segala cinta dan kasih sayang kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku :

Kedua Orang Tuaku Tercinta

Ayahku Nanang Hartono dan Ibuku Windarning, yang sangat kusayangi terimakasih banyak atas semua hal yang kalian berikan kepada anakmu segala hal kalian lakukan untuk mewujudkan cita-cita anakmu, terimakasih atas jerih payah selama ini dalam membesarkanku, memberikan pendidikan, menyayangiku, mendukungku, selalu ada untukku dan selalu mendoakanku disetiap perjalananku, beribu kata maaf aku ucapkan kepada orangtuaku, mari hidup lebih lama sampai melihat anakmu benar benar berhasil atas semua yang kalian berikan

Saudara Kandungku Tersayang

Aulia Azzahra Ananda yang selalu senantiasa mendoakan, memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi dan menyemangati agar menjadi orang sukses dan membanggakan keluarga

Almamater Tercinta

“Universitas Lampung”

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi peneliti.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi peneliti.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP UNILA serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dayu Rika Perdana, M.Pd., selaku Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, memberikan semangat yang luar biasa, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Agung Dian Putra, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku Penguji Utama yang senantiasa mendukung kegiatan di Kampus B PGSD serta memberikan saran, masukan, dan nasihat yang luar biasa untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Dosen dan Tenaga Kependidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kepala SD Negeri 1 Purwodadi Dalam yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen penelitian.
10. Kepala SD Negeri Rejomulyo yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Wali kelas IV SD Negeri Rejomulyo yang telah mengizinkan dan memberikan arahan serta bantuan selama pelaksanaan penelitian.
12. Peserta didik kelas IV SD Negeri Rejomulyo yang telah berpartisipasi dan mengikuti dengan baik dalam terselenggaranya penelitian.
13. Keluarga besar ayah dan ibu dan kakakku tersayang yang selalu memberikan dukungan.
14. Teman seperjuanganku, Devi, Fany, Chindy dan Bunga terimakasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
15. Rekan-rekan mahasiswa/i S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2022 terkhusus kelas G yang selalu menemani dari awal perkuliahan.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Metro, 2 Februari 2026



Aura Fitria Ananda
NPM 2213053094

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 II. TINJAUAN PUSTAKA	 9
A. Kajian Teori.....	9
1. Belajar dan Pembelajaran	9
a. Pengertian Belajar.....	9
b. Teori Belajar	10
c. Pengertian Pembelajaran.....	12
2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	13
3. Kemampuan Berpikir Kritis	14
a. Pengertian Berpikir Kritis.....	14
b. Tujuan Berpikir Kritis	15
c. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis.....	16
d. Indikator Berpikir Kritis	17
4. Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>	19
a. Pengertian Media Pembelajaran	19
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran	21
c. Pengertian <i>Quizizz Paper Mode</i>	22
d. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Quizizz Paper Mode</i>	24
e. Kelebihan dan Kekurangan <i>Quizizz Paper Mode</i>	29
B. Penelitian Relevan	31
C. Kerangka Pikir	32
D. Hipotesis	34

III. METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Desain Penelitian	35
1. Jenis penelitian	35
2. Desain penelitian	35
B. <i>Setting</i> Penelitian	36
1. Waktu penelitian	36
2. Tempat penelitian	36
3. Subjek Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel.....	37
1. Populasi	37
2. Sampel	37
D. Prosedur Penelitian.....	38
1. Tahap Persiapan Penelitian	38
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian	39
3. Tahap Akhir Penelitian.....	39
E. Variabel Penelitian.....	40
1. Variabel Independen (Bebas).....	40
2. Variabel Dependen (Terikat).....	40
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	40
1. Definisi Konseptual.....	40
2. Definisi Operasional Variabel.....	41
G. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Teknik Tes.....	43
2. Teknik Non Tes.....	43
H. Instrumen Penelitian.....	44
I. Uji Prasyarat Instrumen.....	47
1. Uji Validitas	47
2. Uji Reliabilitas Instrumen	49
3. Uji Tingkat Kesukaran	51
4. Uji Daya Pembeda.....	51
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	52
1. Teknik Analisis Data	52
a. Nilai Kemampuan Berpikir Kritis	52
b. Rata-rata Kemampuan Berpikir Kritis.....	52
c. Penilaian Aktivitas Peserta Didik	53
2. Uji Persyaratan Analisis Data.....	54
a. Uji Normalitas.....	54
b. Uji Homogenitas.....	55
c. Uji <i>N-Gain</i>	55
3. Uji Hipotesis.....	56

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
1. Pelaksanaan Penelitian	58
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	59
3. Analisis Data Penelitian	60
a. Nilai Kemampuan Berpikir Kritis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	60
b. Rata-rata Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66
c. Data Kemampuan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila	67
d. Data Observasi Aktivitas Belajar	70
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	71
a. Uji Normalitas	72
b. Uji Homogenitas	73
c. Uji <i>N-Gain</i>	73
5. Uji Hipotesis.....	74
a. Uji Regresi Linear Sederhana.....	74
B. Pembahasan	76
C. Keterbatasan Penelitian	80
V. KESIMPULAN DAN SARAN	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Rejomulyo.....	3
2. Indikator Berpikir Kritis Menurut Watson Glaster.....	17
3. Indikator Berpikir Kritis Menurut Jacob Sam	18
4. Indikator berpikir kritis menurut Ennis	19
5. Populasi pada Kelas IV SD Negeri Rejomulyo	37
6. Data Sampel Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Rejomulyo.....	38
7 . Kisi-Kisi Instrumen Tes Indikator Berpikir Kritis	45
8. Rubrik Penilaian Tes Kemampuan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila	46
9. Lembar Observasi Aktivitas Belajar	47
10. Hasil Analisis Uji Validitas	48
11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	50
12. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran	51
13. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	52
14. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal	52
15. Kriteria Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik	53
16. Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas Peserta Didik	54
17. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	59
18. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	60
19. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	62
20. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	63
21. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	65
22. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Masing-masing Kelas	66
23. Persentase Keterlaksanaan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen.....	67
24. Persentase Keterlaksanaan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Kontrol	68
25. Persentase Aktivitas Belajar menggunakan <i>Quizizz Paper Mode</i>	70
26. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	71
27. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	72
28. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	73
29. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana	74
30. Hasil Uji <i>Levene Statistics</i>	75
31. <i>Coefficients</i>	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	33
2. Desain Penelitian.....	36
3. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	61
4. Histogram Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	62
5. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	64
6. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	65
7. Histogram Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66
8. Histogram Keterlaksanaan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen.....	67
9. Histogram Keterlaksanaan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Kontrol	69
10. Histogram Keterlaksanaan Media <i>Quizizz Paper Mode</i>	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	98
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	99
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	100
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	101
5. Surat Izin Penelitian	102
6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	103
7. Lembar Validasi dan Surat Keterangan Kelayakan Media	104
8. Lembar dan Surat Keterangan Validasi Instrumen Soal	108
9. Lembar Uji Kelayakan dan Surat Validasi Modul.....	111
10. Lembar Uji Kelayakan dan Surat Keterangan Kelayakan LKPD	115
11. Pedoman Wawancara	119
12. Foto Wawancara Pendidik Kelas IV A SD Negeri Rejomulyo	120
13. Soal Analisis Kemampuan Berpikir Kritis kelas IV SDN Rejomulyo	121
14. Nilai Kemampuan Berpikir Kritis Penelitian Pendahuluan	122
15. Jadwal Kegiatan Penelitian	122
16. Modul Ajar Kelas Eksperimen	125
17. Lembar Kerja Peserta Didik	134
18. Soal Uji Coba Instrumen	137
19. Dokumentasi Jawaban Uji Coba Instrumen Penilaian	140
20. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	146
21. Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	146
22. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	149
23. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	153
24. Langkah-langkah pembuatan dan penggunaan <i>Quizizz Paper Mode</i>	157
25. Tampilan Kertas <i>Barcode Quizizz Paper Mode</i>	166
26. Hasil Uji Validitas.....	168
27. Hasil Uji Reliabelitas	169
28. Hasil Uji Kesukaran	170
29. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	171
30. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	172
31. Rekapitulasi Hasil Instrumen Tes.....	174
32. Perolehan Nilai Tiap Indikator	178
33. Lembar Observasi Peserta Didik	182
34. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran 1	183
35. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran 2	184
36. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	185
37. Uji Normalitas pada Instrumen	186
38. Uji Homogenitas pada Instrumen	188
39. Nilai <i>N-Gain</i> pada Instrumen.....	189
40. Hasil Uji Hipotesis	192
41. Dokumentasi Pembelajaran	193

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup. Hakim dan Darajat, (2023) mengungkapkan bahwa melalui kekuatan pendidikan, para pendidik memiliki kesempatan untuk menumbuhkan dalam diri setiap peserta didik apresiasi mendalam akan pentingnya membina lingkungan yang harmonis, dan penting untuk memelihara hidup berdampingan secara damai di antara semua individu.

Kemajuan pesat dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menjadi ciri khas abad ke-21, yang secara mendalam mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Integrasi teknologi digital ke dalam lingkungan pendidikan menawarkan potensi luar biasa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, hal itu sekaligus menimbulkan sejumlah tantangan (Sutiyono, 2023). Perkembangan ini menciptakan kesenjangan antara potensi transformatif IPTEK dalam pendidikan dan realisasi implementasinya di lapangan.

Pengembangan sistem pendidikan tentunya tak lepas dari kurikulum yang diterapkan. Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah sebuah kurikulum yang berfokus pada penguatan pemahaman dan pembentukan karakter melalui beberapa aspek yang dikenal dengan istilah 6C (*Critical Thinking, Collaboration, Communication,*

Creativity, Citizenship, Character) salah satu tuntutan aspek yang harus dimiliki peserta didik adalah critical thinking (Putri dan Wisanti, 2023).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan diseluruh jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai Pendidikan tinggi. Karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral. Pendidikan Pancasila mengajarkan kepada peserta didik tentang nilai-nilai Pancasila yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Nurgiansyah, 2022). Peserta didik diharapkan belajar dengan sungguh-sungguh untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Afriliah dkk., (2025) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu indikator penting untuk mengukur keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diterima oleh peserta didik.

Kualitas peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari kemampuan berpikir kritisnya. Menurut Ennis (2011) *critical thinking is reasonable and reflective thinking focused on deciding what to believe or do*, yang artinya berpikir kritis adalah suatu proses berpikir reflektif yang berfokus pada memutuskan apa yang diyakini atau dilakukan. Keterampilan berpikir kritis menurut Redecker, et al (2011) mencakup kemampuan mengakses, menganalisis, mensintesis informasi yang dapat dibelajarkan, dilatihkan dan dikuasai.

Keterampilan atau kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang sangat diperlukan dalam menghadapi abad globalisasi ini. Rahmaini dan Ogylva (2024) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan suatu hal yang sangat penting bagi peserta didik karena peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kritis dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Tujuan penerapan berpikir kritis adalah untuk membentuk individu yang mampu berpikir secara netral, objektif, beralasan, logis, jelas, dan akurat. Hal ini berkaitan dengan pendapat Suardi dan Juhji (2018) bahwa kegiatan berpikir kritis mencakup mengelompokkan, mengorganisasikan,

mengingat, dan menganalisis informasi. Berpikir kritis erat kaitannya dengan taksonomi bloom yang telah direvisi oleh Anderson, menurut Susilowati, (2020) yakni C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (mencipta).

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan pada bulan Juli 2025 di SD Negeri Rejomulyo, menunjukkan bahwa selama pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media sehingga pembelajaran bersifat monoton dan tidak adanya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, hal tersebut menyebabkan peserta didik cepat bosan dan kurang memahami materi yang diberikan oleh pendidik, sehingga berdampak terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV A dan IV B. Permasalahan tersebut dapat diketahui melalui data observasi kegiatan tes awal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang diperoleh.

Tabel 1. Data Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Rejomulyo

Kelas	Jumlah Peserta didik	Indikator	Persentase	Persentase Rata-rata Kelas	KTKBK
IV A	28	Memberikan penjelasan sederhana	29%	31%	Kurang
		Membangun keterampilan dasar	29%		
		Menyimpulkan	25%		
		Membuat penjelasan lebih lanjut	21%		
		Mengatur strategi dan taktik	25%		
IV B	24	Memberikan penjelasan sederhana	32%	46%	Cukup
		Membangun keterampilan dasar	39%		
		Menyimpulkan	25%		
		Membuat penjelasan lebih lanjut	36%		
		Mengatur strategi dan taktik	32%		

Sumber : Dokumentasi wali kelas IV SD Negeri Rejomulyo Tahun Ajaran 2025/2026

Berdasarkan pada tabel 1 tersebut, kelas IV A yang memiliki 28 peserta didik diperoleh persentase rata-rata keterlaksanaan tes kemampuan berpikir kritis sebesar 31%. Sementara itu, pada kelas IV B dengan 24 peserta didik, persentase rata-rata keterlaksanaannya adalah 46%. Hasil tersebut dapat dikatakan dengan landasan kriteria Kategori Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis (KTKBK) menurut Arikunto (2016), yaitu sebagai berikut: sangat baik (75–100%), baik (56–75%), cukup (40–55%), dan kurang (0–39%). Berdasarkan kriteria ini, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas IV A masuk dalam kategori kurang, sedangkan kelas IV B dalam kategori cukup.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan dan pemanfaatan media dalam penunjang proses pembelajaran di SD Negeri Rejomulyo masih belum optimal. Pendidik lebih sering menggunakan media papan tulis, spidol dan buku. Pemanfaatan media yang lebih interaktif masih jarang digunakan di SD Negeri Rejomulyo, padahal sudah tersedia alat seperti proyektor yang seharusnya dimanfaatkan pendidik dengan baik agar menunjang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran yang tidak sesuai dapat menjadi penyebab rendahnya kemampuan berpikir peserta didik sehingga menghasilkan nilai yang tidak tuntas oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan dalam mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik. Ariyani Raharjo dkk., (2022) menyatakan bahwa penggunaan media dapat efektif apabila digunakan sesuai dengan materi pelajaran, gaya belajar peserta didik, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik juga mudah digunakan.

SD Negeri Rejomulyo tentunya harus memberikan upaya perubahan pada pembelajaran mereka. Terutama pada zaman yang terus berkembang, mereka harus mengikuti arus perkembangan zaman yang maju kedepan dengan memberikan Model dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi

pembelajaran dan kebutuhan peserta didik, agar kemampuan berpikir kritis peserta didik juga dapat berkembang untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi perubahan zaman yang semakin canggih.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, karena media pembelajaran sangat diperlukan agar peserta didik terlibat aktif dan penuh semangat dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satunya yaitu dengan menggunakan *Quizizz Paper Mode*. Seperti penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Rini dan Zuhdi (2021) yang berjudul “Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik” . Penelitian tersebut memperoleh hasil peningkatan hasil belajar yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang berarti adanya pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Pramudita dan Junaidi, (2025) yang berjudul “*The Problem-Based Learning Model Assisted by Quizizz Paper Mode Improves Critical Thinking Ability in Mathematics Learning*”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan PBL dan *Quizizz Paper Mode* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik SD kelas IV, termasuk aspek berpikir kritis. Skor rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat signifikan.

Sebagai acuan penulis juga melihat dari hasil penelitian Yuliana dan Ismiati (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan Model *game based learning* yang didukung oleh media interaktif seperti *Quizizz Paper Mode* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih aktif, menarik, dan tidak monoton. Penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman yang menarik.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar, namun masih sedikit peneliti yang membahas dampaknya secara spesifik terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam konteks Pendidikan Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana media ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Wijaya dkk., (2024) bahwa penggunaan media *Quizizz* dengan fitur *Paper Mode* memungkinkan pendidik memasukkan audio, video, dan gambar sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dengan menggunakan kuis offline yang melibatkan partisipasi Pendidikan Pancasila aktif peserta didik dalam pembelajaran, hal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz Paper Mode* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik kelas IV di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka didapatkan identifikasi masalah yaitu sebagai berikut.

1. Belum optimalnya penggunaan media *Quizizz Paper Mode* saat kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri Rejomulyo.
2. Pembelajaran belum menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton dan peserta didik kurang aktif.
3. Kurangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri Rejomulyo.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (X).
2. Kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri Rejomulyo (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka diperoleh rumusan masalah yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di sekolah dasar?”.

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri Rejomulyo.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

2. Secara Praktis

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Rejomulyo Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan ini memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar.

b. Bagi Pendidik

Memberikan pengalaman dan membantu pendidik untuk memperbaiki pembelajaran yang diberikan pada peserta didik agar lebih menarik dan seluruh peserta didik dapat terlibat aktif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan bahan pertimbangan pada peneliti lain dalam mencari informasi tentang pengaruh penggunaan media *Quizizz Paper Mode* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Menurut Piaget (1970) belajar adalah proses adaptasi individu terhadap lingkungan. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar dapat diukur melalui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Belajar merupakan kewajiban bagi setiap manusia, karena untuk memperoleh pengetahuan ilmu dan wawasan bisa didapatkan dari belajar sehingga tahu dan bisa melakukan sesuatu serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Wahab dan Rosnawati (2021) mengemukakan bahwa.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan setiap individu baik disengaja maupun tidak disengaja sehingga terjadilah perubahan-perubahan seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mampu berjalan menjadi mampu berjalan, dan dari tidak mampu membaca menjadi mampu membaca.

Menurut pandangan Skinner dalam Risal (2023) belajar adalah suatu perubahan respon yang diinginkan. Proses pembelajaran menghasilkan jawaban dan reaksi baru. Lebih penting dalam

terwujudnya suatu perilaku bukanlah stimulusnya, melainkan bagaimana individu bereaksi atau merespon terhadap stimulus tersebut. Jika responnya memuaskan, maka mendapatkan penguatan positif. Di sisi lain, penguatan negatif terjadi ketika suatu perilaku menghasilkan hasil yang tidak diinginkan.

Benjamin S. Bloom dalam Harahap (2021) mengembangkan taksonomi dari tujuan pendidikan dengan menyusun pengalaman-pengalaman dan pertanyaan secara bertingkat dari *recall* sampai pada terapannya dengan suatu keyakinan bahwa anak dapat menguasai tugas-tugas yang dihadapkan kepada mereka di sekolah. Taksonomi tujuan yang disusun Bloom disebut *Taksonomi Bloom* yang terdiri atas tiga kawasan (domain), yaitu domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor. Kognitif mencakup kemampuan intelektual mengenal lingkungan yang terdiri dari enam macam kemampuan diantaranya pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

Berdasarkan uraian tentang teori belajar menurut pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa proses belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan individu untuk beralih menuju kondisi yang lebih baik. Belajar adalah sebuah perubahan sikap dalam diri seseorang yang bersifat permanen yang diperoleh dari pengalaman dan juga berupaya untuk menguasai hal-hal baru selama proses belajar.

b. Teori Belajar

Proses pembelajaran perlu memahami dan mendalami tentang teori-teori belajar, karena pemahaman tentang teori belajar dapat membantu pendidik dalam merancang metode yang efektif bagi peserta didik. Selengkapny telah dijelaskan menurut Fithriyah dkk., (2024) teori belajar merupakan suatu tahapan yang dapat memudahkan pendidik.

Sedangkan menurut Huda dkk., (2023) teori belajar merupakan kumpulan dari prinsip-prinsip yang saling berkaitan mengenai macam-macam penemuan dan fakta yang erat kaitannya dengan pembelajaran. Terdapat banyak jenis teori belajar dalam pembelajaran, seperti yang telah dijelaskan oleh Mokalu dkk., (2022) yaitu sebagai berikut.

1. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme merupakan teori yang mempelajari perilaku manusia. Dalam penekanannya menjelaskan bahwa perspektif behaviorisme berfokus pada hasil dari proses belajar yakni dalam menjelaskan tingkah laku manusia dan terjadi melalui stimulus yang menimbulkan hubungan perilaku yang meresponsif hukum-hukum mekanik. Menurut teori behaviorisme apa saja yang diberikan pendidik (*stimulus*) dan apa saja yang dihasilkan peserta didik (*respons*) semua harus bisa diamati, diukur, dan tidak boleh hanya implisit (tersirat). Faktor lain yang juga penting adalah faktor penguat (*reinforcement*). Penguat adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respons. Bila penguatan ditambah (*positive reinforcement*) maka respons akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) respons pun akan tetap dikuatkan.

2. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berpikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah. Perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu ranah psikologis manusia meliputi perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pengolahan informasi, pemecahan masalah dan keyakinan.

3. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana peserta didik membangun pengetahuan dari pengalaman, yang unik untuk setiap individu. Konstruktivisme menurut Piaget adalah sistem penjelasan tentang bagaimana peserta didik sebagai individu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuan. Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitas orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar.

4. Teori Humanisme

Teori humanisme mengatakan bahwa proses belajar harus bermuara pada manusia itu sendiri. Teori ini sangat menekankan pentingnya isi dari proses belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan teori belajar konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mengabstraksi pengalaman sebagai hasil interaksi antara peserta didik dengan relitas baik pribadi, alam maupun sosial. Beberapa faktor seperti pengalaman, pengetahuan awal, kemampuan kognitif dan lingkungan sangat berpengaruh dalam proses konstruksi makna. Argumentasi para ahli konstruktivisme memperlihatkan bahwa sebenarnya teori belajar konstruktivisme sudah banyak mendapat pengaruh dari psikologi kognitif, sehingga dalam batas tertentu aliran ini dapat disebut dengan neokognitif.

c. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Festiawan (2020) mengatakan pembelajaran secara nasional merupakan sebuah proses komunikasi yang melibatkan elemen-elemen penting, yaitu peserta didik, pendidik, dan bahan ajar yang terjadi di dalam suatu konteks pembelajaran.

Sejalan dengan itu, Bunyamin (2021) mengemukakan pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, baik interaksi secara langsung, seperti kegiatan tatap muka maupun tidak, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Pengertian pembelajaran menurut Ariani dkk., (2022) yakni proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan perilaku lebih baik dan usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik belajar sesuai minatnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disepakati bahwa pembelajaran adalah interaksi yang terjadi dalam sebuah ruang lingkup pembelajaran yang melibatkan peserta didik, pendidik, dan sumber belajar sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, serta perubahan sikap ke arah yang lebih baik.

2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang berisikan ajaran mengenai pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi warga negara Indonesia taat akan aturan yang ditetapkan oleh agama maupun UUD 1945. Menurut Lubis (2020) Pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat diandalkan (*disirable person quality*). Peserta didik sekolah dasar memiliki peranan penting demi masa depan bangsa, karena masa depan berada di tangan mereka. Pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar diharapkan mampu mengarahkan dalam membentuk peserta didik yang baik, cerdas, terampil, dan berkarakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pembelajaran intrakurikuler sebagai muatan pembelajaran/pengalaman belajar yang berperan aktif dalam penguatan karakter (*character building*) sebagaimana profil pelajar Pancasila yang ada pada Kurikulum Merdeka saat ini. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmayanti (2017) yang menyatakan bahwa pendidikan Pancasila menginformasikan peserta didik tentang budaya, isu global, institusi serta sistem pemerintahan nasional dan internasional. Menurut Novianti dkk, (2021) Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang menitik beratkan pada pengembangan diri yang beraneka ragam mulai dari agama, bahasa dan suku bangsa yang menggambarkan

warga negara cerdas serta berkarakter. Najm dan Dewi, (2021) mengungkapkan bahwa pada dasarnya pendidikan Pancasila merupakan ilmu yang mempelajari kehidupan sehari-hari serta mengajarkan kepada peserta didik untuk menjadi warga negara yang unggul dan berkarakter yang mengakui serta mengamalkan Pancasila sebagai dasar negara sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia tahun 1945.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman, sikap, dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar ideologi negara Indonesia. Pembelajaran pendidikan Pancasila ini menanamkan kesadaran akan pentingnya moral, kebangsaan, dan toleransi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui pendidikan Pancasila peserta didik diajak untuk memahami makna setiap sila Pancasila dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari seperti menjunjung persatuan, menghargai keberagaman, menjunjung keadilan, dan menerapkan nilai-nilai demokrasi yang bermartabat.

3. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "berpikir" merujuk pada proses mental di mana seseorang menggunakan akal untuk merenungkan atau mempertimbangkan suatu hal. Aktivitas ini melibatkan pemikiran yang mendalam, analisis, dan evaluasi informasi, serta penyelesaian masalah. Sedangkan Kata Kritis berasal dari bahasa Yunani "*Kritikos*" atau "*Criterion*". *Kritikos* berarti pertimbangan, sedangkan *criterion* berarti ukuran baku atau standar. Secara etimologi kritis berarti pertimbangan yang didasarkan pada suatu ukuran standar dan baku. Berpikir kritis menurut Syafitri dkk., (2021) adalah proses pemikiran yang melibatkan operasional mental seperti deduksi, induksi, klasifikasi, evaluasi dan penalaran.

Critical thinking skill atau kemampuan berpikir kritis dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menganalisis suatu gagasan dengan menggunakan penalaran yang logis. Emily R dalam Linda dan Ika (2019) dalam bukunya yang berjudul “Berpikir Kritis dalam Konteks Pembelajaran” mengatakan bahwa “*critical thinking includes the component skills of analyzing arguments, making inferences using inductive or deductive reasoning, judging or evaluating, and making decisions or solving problems*” yang artinya berpikir kritis meliputi komponen keterampilan menganalisis argumen, membuat kesimpulan menggunakan penalaran induktif atau deduktif, penilaian atau evaluasi, dan membuat keputusan atau memecahkan masalah.

Berdasarkan paparan pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa berpikir kritis merupakan suatu kemampuan yang menekankan pada hal yang dapat diterima oleh akal dengan mengaitkan fakta terdahulu dengan fakta yang baru untuk mengambil sebuah keputusan. Berpikir kritis memungkinkan seseorang memecahkan masalah secara logis.

b. Tujuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan upaya yang harus diusahakan terkhususnya dalam pembelajaran, karena beriringan dengan pendapat menurut Cahyani dkk., (2021) tujuan berpikir kritis untuk menilai suatu pemikiran, menafsir nilai bahkan mengevaluasi pelaksanaan atau praktik suatu pemikiran dan nilai tersebut.

Selain agar peserta didik mampu menafsirkan suatu pemikiran, tujuan berpikir kritis menurut Wulandari dkk., (2023) yaitu agar peserta didik mampu memahami dan menilai berbagai argumentasi yang disampaikan dalam pembelajaran dengan cara kritis dan mampu

mempertahankan argumen yang diyakini dan sudah melalui berbagai pertimbangan dari berbagai sudut pandang sebagai bentuk validasi.

Sementara itu, perspektif lain dari Manurung dkk., (2023) mengatakan bahwa tujuan sebenar-benarnya dari berpikir kritis adalah untuk menemukan kebenaran dengan menyingkirkan dan menghilangkan semua perkiraan yang dapat menimbulkan kekeliruan sehingga kebenaran yang asli dapat terungkap. Melalui beberapa sudut pandang di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan dari berpikir kritis adalah agar manusia memiliki pertimbangan dan evaluasi terhadap informasi yang didapat.

c. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut Munajah (2020) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah sebagai berikut.

- 1) **Faktor Pendidikan**
Terdapat berbagai macam cara atau strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar yang efektif dan efisien serta meningkatkan pola pemikiran peserta didik yang kritis, kreatif, dan inovatif. Oleh karena itu, dalam pendidikan dapat meliputi strategi pembelajaran yang efektif yang dapat menumbuhkan pola pikir kritis peserta didik dan strategi pembelajaran yang efektif yaitu ketika dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan sebuah keterampilan berpikir kritis tersebut.
- 2) **Faktor Peserta Didik**
Faktor dalam diri peserta didik itu sendiri merupakan sebuah dorongan untuk dapat memiliki keterampilan pola berpikir yang kritis. Dorongan atau dukungan dapat terjadi kepada setiap orang, dan biasanya dorongan tersebut dapat memberikan perubahan kearah yang lebih baik atau bagi peserta didik dapat meningkatkan pola pemikiran menjadi lebih kritis dan hasil belajar juga akan meningkat. Hal ini disebut dengan motivasi, motivasi ini berpengaruh penting bagi pola pemikiran peserta didik.
- 3) **Faktor Keluarga**
Keluarga menjadi peran utama dalam mendidik pribadi peserta didik untuk membangun suatu pola pemikiran. Setiap orang tua memiliki pola asuh yang berbeda, akan tetapi tujuannya sama yaitu untuk menjadikan orang yang baik, berbakti, dan bermanfaat bagi masyarakat di sekelilingnya.

Kusuma (2016) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi berpikir kritis antara lain sebagai berikut.

- 1) Faktor Latar Belakang Budaya (*Culture Background*)
Faktor budaya ini dapat dipengaruhi oleh budaya peserta didik di sekolah maupun di masyarakat. Setiap individu, keluarga, ataupun daerah memiliki latar belakang budaya yang berbeda.
- 2) Faktor Latar Belakang Keluarga (*Family Background*)
Dalam hal ini orang tua mempunyai suatu tanggung jawab yang besar terutama dalam mendidik pribadi peserta didik agar dapat berpikir secara kritis dengan diberikan suatu kebiasaan berdiskusi dalam suatu keluarga.
- 3) Faktor Strategi Pembelajaran (*Learning Strategie*)
Faktor ini merupakan suatu cara yang biasa dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk dapat mengembangkan suatu kemampuan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli terkait faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi berpikir kritis meliputi faktor efektivitas pembelajaran, motivasi belajar, sikap belajar, kecerdasan emosional, serta pola asuh orang tua dan lingkungan disekitar.

d. Indikator Berpikir Kritis

Seseorang dapat dikatakan mampu berpikir kritis adalah apabila memenuhi indikator berpikir kritis. Berpikir kritis dapat diukur melalui beberapa indikator, seperti yang sudah dikemukakan oleh Watson Glaster dan Jacob Sam dalam Ni'mah (2022) yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Indikator Berpikir Kritis Menurut Watson Glaster

No.	Indikator	Deskripsi Indikator
1.	<i>Recognition of Assumptions</i>	1. Peserta didik merespon dan mempertanyakan suatu asumsi. 2. Peserta didik mengumpulkan kata kunci dari masalah sebagai informasi lebih lanjut.

No.	Indikator	Deskripsi Indikator
2.	<i>Analyzing Argument</i>	1. Peserta didik menganalisis informasi secara objektif dan akurat. 2. Peserta didik mempertanyakan kualitas informasi pendukung.
3.	<i>Deduction</i>	1. Peserta didik merumuskan alternatif jawaban yang mungkin. 2. Peserta didik memberikan informasi melalui daftar pengambilan keputusan.
4.	<i>Information</i>	1. Peserta didik mencari informasi apa yang masih perlu ditambahkan. 2. Peserta didik memberi alasan untuk berpikir bahwa itu adalah jawaban yang benar atau solusi yang akurat.
5.	<i>Conclusion (Inference)</i>	1. Peserta didik memberikan penilaian terbaik dengan keputusan yang berkualitas. 2. Peserta didik memberi bukti yang mengarah pada kesimpulan.

Sumber: Ni'mah (2022)

Tabel 3. Indikator Berpikir Kritis Menurut Jacob Sam

No.	Indikator	Deskripsi Indikator
1.	<i>Clarification</i>	1. Peserta didik dapat menyebutkan informasi yang diketahui dalam soal secara tepat. 2. Peserta didik dapat menyatakan informasi yang ditanyakan dalam soal secara tepat.
2.	<i>Assessment</i>	1. Peserta didik dapat memilah informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan soal. 2. Peserta didik dapat menyebutkan alasan dalam memilih informasi.
3.	<i>Inference</i>	1. Peserta didik dapat menjelaskan hubungan informasi yang diketahui atau ditanyakan dengan informasi yang dipilih untuk menyelesaikan soal
4.	<i>Strategies</i>	1. Peserta didik dapat menggunakan informasi yang dipilih untuk menyelesaikan soal. 2. Peserta didik dapat menjelaskan setiap langkah yang diambil dalam penyelesaian. 3. Peserta didik dapat menyimpulkan jawaban akhir dengan benar.

Sementara, Ennis dalam Wijayanti dan Siswanto (2020) menekankan bahwa terdapat lima aspek yang harus diukur dalam menyatakan apakah seseorang sudah berpikir kritis atau belum, diantaranya yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Indikator berpikir kritis menurut Ennis

No.	Indikator	Sub indikator
1.	Memberikan penjelasan sederhana	a. Memfokuskan pertanyaan b. Menganalisis pertanyaan c. Bertanya dan menjawab pertanyaan
2.	Membangun keterampilan dasar	a. Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak b. Mengobservasi, mempertimbangkan laporan observasi
3.	Menyimpulkan	a. Melakukan dan mempertimbangkan hasil deduksi b. Melakukan dan mempertimbangkan hasil induksi c. Membuat dan menentukan nilai pertimbangan
4.	Memberikan penjelasan lanjut	a. Mendefinisikan, mempertimbangkan suatu definisi b. Mengidentifikasi asumsi-asumsi
5.	Mengatur strategi dan taktik	a. Menentukan suatu tindakan b. Berinteraksi dengan orang lain

Sumber: Wijayanti dan Siswanto (2020)

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa seseorang dapat dikatakan mampu berpikir kritis ialah apabila ia mampu mengolah informasi yang didapat kemudian dapat menarik kesimpulan atas informasi tersebut. Dilihat dari ketiga pendapat para ahli mengenai indikator berpikir kritis tersebut, maka penulis menggunakan indikator menurut Ennis sebagai landasan penelitian dikarenakan pada teori tersebut lebih rinci dan jelas untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar.

4. Media Pembelajaran *Quizizz*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk memberikan informasi serta materi ajar. Berikut ini beberapa

pengertian media dari para pakar yang lainnya:

- 1) Gagne (1970), media: berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.
- 2) Briggs (1970), media: segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar.
- 3) Arief S. Sadiman (1990), media: segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dengan demikian Wulandari dkk., (2023) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami.

Sedangkan pendapat lain menurut Prananingrum dkk (2020) mengungkapkan bahwa.

Media pembelajaran merupakan alat peraga yang digunakan sebagai sarana guna menunjang pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik, yang mana di antara media pembelajaran ini berupa foto, video, gambar, komputer, televisi, laptop, video recorder, film, buku, tape recorder, slide, kaset, video camera, maupun media media lainnya yang akan berkembang di kemudian hari.

Pendapat yang sama terkait pengertian media pembelajaran dikemukakan oleh Trisiana (2020) yang mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirim semua pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian pelajar, minat dan perhatian, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung.

Meskipun teori di atas memiliki pandangan yang berbeda-beda tetap saja inti pada kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa dipergunakan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik agar memudahkan pemahaman mereka.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media merupakan alat atau sarana untuk membantu proses pembelajaran. Media yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi baru dari pendidik ke peserta didik. Muawanah (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut:

Media elektronik adalah alat pembelajaran yang memanfaatkan perangkat berbasis listrik dan teknologi, termasuk media audio, media audiovisual dan media cetak elektronik. Sedangkan Media non-elektronik adalah alat pembelajaran yang menggunakan bantuan objek fisik, manusia, profesi, atau lingkungan sekitar tanpa memerlukan perangkat listrik.

Pendapat Arsyad (2019) media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

- a. Media berbasis manusia adalah media yang digunakan untuk menyampaikan dan mengkomunikasikan informasi atau pesan tertentu kepada peserta didik.
- b. Media berbasis cetakan adalah media yang mencakup buku teks, buku umum, buku latihan, dan lembaran materi yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Media berbasis visual berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat. Selain menarik minat belajar peserta didik, media ini juga membantu mengaitkan materi dengan dunia nyata.
- d. Media berbasis audiovisual adalah media ini menggabungkan suara yang membutuhkan persiapan ekstra, termasuk Penelitian naskah dan perencanaan materi yang teliti untuk hasil yang optimal.
- e. Media berbasis komputer memiliki beberapa fungsi dalam pendidikan, salah satu sebagai pengelola proses pembelajaran dalam pelatihan berbasis komputer.

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Sarah Kartikawati (2015) menjelaskan bahwa jenis media pembelajaran terbagi menjadi empat jenis yaitu sebagai berikut:

- a. Media audio, media ini hanya melibatkan indera pendengaran dan mengandalkan suara untuk menyampaikan pesan. Pesan audio dapat berupa verbal, seperti percakapan atau kata-kata, maupun non verbal seperti bunyi, musik, dan vokalisasi lainnya.
- b. Media visual, media ini melibatkan indera penglihatan saja, termasuk dalam bentuk cetak seperti buku, majalah, koran, modul, komik, poster, dan atlas.
- c. Media audiovisual, media ini menggabungkan penggunaan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan, biasanya berupa program seperti film dokumenter atau drama yang menyampaikan pesan dengan suara dan gambar.
- d. Multimedia, media ini mengaktifkan berbagai indera dalam proses pembelajaran, baik melalui teknologi komputer dan internet, maupun pengalaman langsung yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik.

Berdasarkan ketiga pendapat para ahli di atas menjelaskan tentang jenis-jenis media pembelajaran dan dapat disimpulkan, bahwa jenis media pembelajaran merupakan sarana menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik. Jenis-jenis media pembelajaran yaitu, media elektronik, media non elektronik, media berbasis manusia, media cetak dan visual, media audiovisual, dan multimedia.

c. Pengertian *Quizizz Paper Mode*

Quizizz Paper Mode merupakan media pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dapat dilakukan secara *offline* dengan menggunakan kertas yang berisikan *QR Code (Q-cards)*. *QR Code* merupakan suatu kode batang atau kode matriks dengan dua dimensi agar lebih mudah dibaca oleh pemindai selain itu agar dapat menyampaikan dan mendapatkan respon dengan cepat (Rini & Zuhdi, 2021).

Menurut Khasanah dkk., (2023) *Quizizz Paper Mode* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh peserta didik tanpa menggunakan media *handphone* atau laptop karena peserta didik dalam menjawab pertanyaan diberikan lembar yang berisi *barcode* yang akan discan oleh pendidik menggunakan *handphone* dan jawaban peserta didik akan otomatis terekam dan dapat ditampilkan ke layar proyektor.

Quizizz Paper Mode merupakan fitur baru yang telah ditambahkan untuk menjaga kegiatan agar tetap menarik. Fitur *Quizizz Paper Mode* sangat berguna bagi pendidik untuk melakukan pembelajaran tatap muka. Selain itu, fitur ini membantu peserta didik tanpa *smartphone*, laptop, dan data internet karena pendidik yang berperan sebagai operator. Selama pelajaran, pendidik akan memberikan peserta didik *Quizizz* berbentuk kertas (Ni'am dkk., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Quizizz Paper Mode* merupakan media pembelajaran berbasis kuis interaktif yang menggunakan kertas (*QR code*) yang memudahkan pemindai membaca dan mengirimkan respon dengan cepat. Media ini memungkinkan peserta didik menjawab pertanyaan tanpa perangkat elektronik, karena pendidik memindai *barcode* menggunakan *handphone* untuk merekam jawaban yang kemudian di tampilkan di layar proyektor. *Grand Theory* yang digunakan penulis dalam penggunaan media ini adalah Teori Pembelajaran Multimedia dari Richard E. Mayer. Pembelajaran dengan media *Quizizz Paper Mode* sangat cocok dengan Teori Pembelajaran Multimedia dari Richard E. Mayer. Media ini menyajikan informasi secara simultan melalui saluran visual (lembar kuis/*coding QR*) dan auditori (jika disertai instruksi pendidik atau audio pendukung), sesuai dengan prinsip Mayer mengenai penggunaan dua saluran kognitif untuk meningkatkan pemahaman.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media *Quizizz Paper Mode*

Penerapan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* tentunya memiliki langkah-langkah perlu dilakukan sehingga penggunaannya lebih terstruktur dan efektif. Menurut Angelina, dkk (2023) terdapat beberapa langkah-langkah yang dapat digunakan untuk membuat kuis di aplikasi *Quizizz* sebagai berikut. Link akses *Quizizz Paper Mode Wayground*.

- a. Buka situs web *Quizizz*
- b. Klik tombol “Buat Kuis”
- c. Masukkan judul kuis dan pilih mata pelajaran
- d. Buat pertanyaan dan kunci jawaban
- e. Klik tombol simpan
- f. Langkah selanjutnya yaitu dengan mengklik tombol “Mode Kertas”
- g. Membuka kuis yang akan diaktifkan Paper Mode-nya
- h. Selanjutnya klik tombol “Mode Kertas”
- i. Lalu klik tombol “Aktifkan”
- j. Setelah Paper Mode diaktifkan, langkah selanjutnya dapat melakukan pengunduhan kuis dalam bentuk format PDF dengan beberapa cara sebagai berikut.
 - 1) Klik tombol “Unduh”
 - 2) Pilih format PDF
 - 3) Klik tombol “Unduh”
- k. Setelah kuis diunduh, selanjutnya dapat mencetak kertas barcode untuk peserta didik.
- l. Langkah selanjutnya dengan memberikan kuis kepada peserta didik untuk dikerjakan. Peserta didik dapat mengerjakan kuis secara mandiri ataupun bersama-sama dengan kelompoknya.

Adapun langkah-langkah penggunaan *Quizizz Paper Mode* menurut Aulia dkk,. (2024) sebagai berikut.

- a. Pendidik menyiapkan proyektor, perangkat komputer, *handphone*, dan kertas *barcode* yang berbeda untuk setiap peserta didik;
- b. Pendidik menghubungkan *Quizizz* yang ada di komputer dengan yang ada di *handphone*;
- c. Pendidik mengklik tombol “*start*” pada *Quizizz* di perangkat *smartphone* dan secara otomatis layar yang ditampilkan oleh proyektor akan berubah menjadi tampilan soal dan pilihan jawaban yang harus dijawab

- oleh peserta didik;
- d. Peserta didik menjawab sesuai dengan *barcode* jawaban;
- e. Pendidik memindai jawaban setiap peserta didik; dan
- f. Pendidik menghentikan pemindaian dan secara otomatis dasbor pencapaian masing-masing peserta didik akan muncul beserta kunci jawaban.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, adapun langkah-langkah *Quizizz* fitur *Paper Mode* secara lebih rinci dapat diikuti sebagai berikut. (lampiran 24, halaman 157-165)

1) Langkah Pembuatan Akun *Quizizz*

Ikutilah langkah-langkah dibawah ini agar dapat membuat akun *Quizizz* pada website:

- a. Buka browser pada perangkat, lalu masuk ke www.Quizizz.com
- b. Pilih “*sign up with email*”, “*sign up with google*”, atau “*sign up with phone number*”
- c. Klik “*Teacher*” jika ingin login sebagai pendidik, dan harus pilih “*Teacher*” untuk bisa akses fitur *Paper Mode*
- d. Masukkan identitas (Username, email, dan password) lalu klik “*Continue*”

2) Memilih Kuis yang akan diselenggarakan

Setelah membuat akun sudah berhasil dilakukan, pendidik dapat melanjutkan langkah dengan memilih kuis yang ingin diselenggarakan. Jika ingin melaksanakan *Quizizz* fitur *Paper Mode* maka ikutilah langkah demi langkah berikut:

- a. Pilihan untuk soal: membuat kuis baru, atau pilih salah satu kuis yang ada di 'Perpustakaanku', atau pilih salah satu kuis yang dibuat oleh komunitas pendidik di *Quizizz*.
- b. Pastikan kuis Anda hanya berisi Soal Pilihan Ganda dengan maksimal empat pilihan jawaban masing-masing. Jika ada pertanyaan dalam kuis Anda yang bukan soal pilihan ganda, pertanyaan tersebut akan otomatis dilewati saat memainkan kuis.

- c. Klik pada '*Paper Mode*'. Jika tidak melihat tombol '*Paper Mode*', klik 'Mulai kuis langsung' dan cari '*Paper Mode*' di menu tarik-turun.

3) Mempersiapkan Kelas pada Website *Quizizz*

Peserta didik dapat mempersiapkan kelas terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam kelas. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pendidik dalam melihat hasil yang diperoleh peserta didik ketika menjawab soal. Gunakan langkah-langkah dibawah ini untuk mempersiapkan kelas (nama-nama peserta didik) pada website:

- a. Klik tombol '*Print*' untuk mengakses PDF dengan *Q-card* yang dapat dicetak. File tersebut berisi 60 *Q-card*, sehingga dapat mendukung hingga 60 peserta per kuis.
- b. Print sesuai dengan jumlah *Q-card* yang diperlukan
- c. Masukkan data dengan mencatat secara manual nomor *Q-Card* yang pendidik berikan kepada setiap peserta didik. Menggunakan kuis dengan pengelompokan peserta didik. Dengan pemasukan data nama peserta didik akan memungkinkan pendidik melihat nama peserta di layar ponsel pada saat memindai tanggapan.

4) Persiapan Peserta Didik

Setelah mengikuti langkah-langkah diatas yang dipersiapkan sebelum mengajar. Langkah berikutnya yang harus dilakukan oleh pendidik akan dilaksanakan pada saat kegiatan mengajar berlangsung. Berikut adalah langkah pendidik untuk mempersiapkan peserta didik menjawab *Quizizz Paper Mode*:

- a. Berikan setiap peserta didik *Q-Cards* yang ditugaskan kepada mereka.
- b. Tunjukkan kepada peserta didik bagaimana *Q-Cards* ini dimaksudkan untuk digunakan. Ingatkan peserta didik untuk pegang kartu dengan tegak, pastikan peserta didik tidak memiringkan kartu, pastikan peserta didik tidak menutupi QR-Code di kartunya.
- c. Arahkan peserta didik untuk memutar kartu dengan: memberi arahan memutar *Q-Cards* untuk mengubah opsi, pastikan opsi yang benar berada di atas kode QR.

5) Selenggarakan *Quizizz* fitur *Paper Mode*

Setelah seluruh persiapan sudah dilaksanakan, lanjutkan dengan selenggarakan *Quizizz* fitur *Paper Mode* pada kelas yang sedang anda lakukan. Ikutilah langkah-langkah dibawah ini:

- a. Di layar perangkat komputer, centang kotak di bawah daftar prasyarat dan klik '*Start*'.
- b. Pastikan layar komputer terlihat oleh semua peserta didik. Atau pendidik juga dapat memproyeksikan kuis di layar yang lebih besar jika diperlukan.
- c. Unduh aplikasi *Quizizz* di ponsel Anda dari '*App Store*' atau '*Play Store*'.
- d. Masuk ke aplikasi dengan akun *Quizizz* yang sama dengan yang Anda gunakan di komputer.
- e. Ketuk '*Start*' di layar beranda aplikasi seluler *Quizizz* untuk membukap *Paper Mode*.
- f. Pertanyaan pertama akan ditampilkan di layar komputer untuk dibaca oleh peserta didik. Itu juga akan terlihat di aplikasi pada smartphone. Jika pendidik ingin melewati pertanyaan, ketuk tombol '*Skip*' di layar ponsel. Perhatikan bahwa pertanyaan yang dilewati tidak akan ditampilkan lagi.

- g. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengangkat *Q-Cards* mereka untuk menjawab pertanyaan.
- h. Setelah semua peserta didik mengangkat *Q-Cards* mereka, ketuk '*Scan Responses*' di aplikasi seluler.
- i. Pendidik mengarahkan kamera ponsel ke peserta didik dan pindai semua *Q-Cards* yang peserta didik angkat. Pastikan pendidik memegang ponsel dalam Mode potret.
- j. Jika pendidik sudah menetapkan *Q-cards* melalui grup atau kelas, pendidik akan dapat melihat nama peserta di layar ponsel pada saat memindai tanggapan mereka. Pendidik juga dapat melihat jumlah total tanggapan yang dipindai di bagian bawah layar ponsel.
- k. Jika terjadi kesalahan saat memindai, ketuk '*Clear*' di layar ponsel dan mulai memindai lagi
- l. Setelah semua *Q-card* dipindai, ketuk '*Submit*' di layar ponsel.
- m. Layar ponsel akan menampilkan jawaban kinerja kelas pada pertanyaan yang baru saja peserta didik jawab.
- n. Ketuk tanda panah di samping jumlah jawaban di layar ponsel untuk melihat nama peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar atau salah.
- o. Sementara itu, layar komputer ataupun proyektor akan menampilkan keakuratan keseluruhan kelas beserta poin dan peringkat yang diperoleh setiap peserta didik. Ini akan terlihat oleh seluruh kelas.
- p. Ketuk '*Next Question*' di layar ponsel Anda untuk melanjutkan.
- q. Ulangi proses ini sampai semua pertanyaan terjawab

- r. Setelah kuis selesai, ketuk '*End Quiz*' di layar ponsel Anda untuk membuat laporan.

6) Cara Melihat dan Mengunduh Lapornya

Langkah berikutnya setelah selesai dilakukan penyelenggaraan *quizziz fitur Paper Mode* yakni pendidik dapat melihat dan mengunduh laporannya pada webside *Quizizz* dengan mengikuti langkah-langkah dibawah ini:

- a. Setelah kuis selesai, layar komputer akan menampilkan keakuratan kelas beserta gambaran kinerja peserta didik dalam kuis tersebut
- b. Klik pada tab '*Question*' di layar komputer Anda untuk melihat kinerja peserta didik Anda dalam setiap pertanyaan
- c. Ketuk '*View Report*' di layar ponsel Anda untuk melihat laporan rinci tentang kuis.
- d. Pendidik juga dapat mengklik '*Exit*' di layar komputer untuk melihat laporan yang sama di komputer.
- e. Pendidik dapat mengedit, mengunduh, mencetak, atau membagikan laporan ini kepada pemangku kepentingan lainnya.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode*

Rini dan Zuhdi (2023) mengemukakan kelebihan dari *Quizizz Paper Mode* sebagai berikut.

- a. *Quizizz Paper Mode* peserta didik tidak membutuhkan *gadget* dan tidak membutuhkan jaringan internet.
- b. Pendidik dapat men-scan barcode atau *Q- Cards (Quizizz Cards)* jawaban peserta didik dan pendidik langsung mengetahui peserta didik yang telah menjawab dengan benar dan salah.
- c. Lembar barcode atau *Q-Cards (Quizizz Cards)* jawaban untuk peserta didik dapat digunakan berulang kali dengan materi kuis yang berbeda-beda.

- d. Setiap peserta didik memiliki 1 lembar *Q-Cards* jawaban.
- e. Lembar *Q-Cards* antar peserta didik berbeda sehingga peserta didik tidak bisa untuk meniru jawaban teman.

Selanjutnya, Rini dan Zuhdi (2023) juga mengatakan bahwa *Quizizz Paper Mode* ini juga terdapat kelemahan, sebagai berikut.

- a. Pendidik menggunakan 2 perangkat yakni *handphone* dan laptop.
- b. Pendidik harus mengunduh dan memasang aplikasi *Quizizz* di *handphone*.
- c. *Quizizz Paper Mode* hanya bisa digunakan untuk soal kuis pilihan ganda dengan 2, 3, dan 4 opsi jawaban.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan kelebihan dari media pembelajaran ini yaitu kemudahan dalam proses penggunaannya, mampu menjadikan pembelajaran menyenangkan dan tidak monoton, dapat menampilkan soal dalam bentuk gambar, peserta didik tidak membutuhkan gadget atau koneksi internet, dan lembar barcode (*Quizizz Cards*) yang digunakan oleh peserta didik dapat dipakai berulang.

Adapun kekurangan dari media pembelajaran ini yaitu sekolah harus menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, pendidik harus mengunduh dan menginstal aplikasi *Quizizz* di *handphone*, serta soal kuis yang disediakan hanya berbentuk pilihan ganda dengan 2, 3, atau 4 opsi jawaban. Selain itu, pendidik juga perlu mencetak *Q-Card* untuk setiap peserta didik sehingga memerlukan biaya tambahan dan persiapan sebelumnya.

B. Penelitian Relevan

1. Rini dan Zuhdi (2021), berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz Paper Mode* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi penerapan sikap Pancasila di sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, *Quizizz Paper Mode* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Jannah, M., dkk. (2023), dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas kolaboratif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan strategi dan media yang mendorong keaktifan peserta didik. Proses pembelajaran yang dirancang secara reflektif dan kolaboratif mampu melatih peserta didik untuk berpikir lebih kritis dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran.
3. Yuliana, M. I. (2025), hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning yang didukung media *Quizizz Paper Mode* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif dan pemecahan masalah membuat peserta didik lebih memahami materi secara efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.
4. Pramudita, O., dan Junaedi, A. (2025), hasil penelitian menunjukkan bahwa Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu oleh media *Quizizz Paper Mode* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV. Implementasi Model PBL dengan bantuan *Quizizz* mampu

meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, yang dibuktikan dengan peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik.

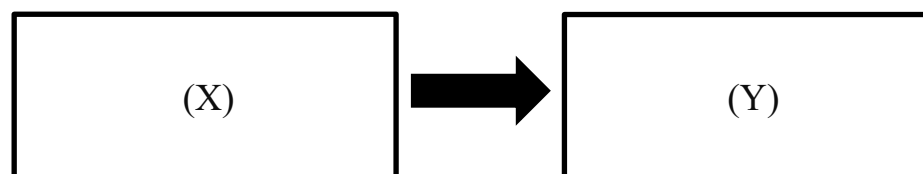
5. Saputra, D. D., dan Izzatika, A. (2025), hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV di UPTD SD Negeri 1 Margajaya. Data menunjukkan peningkatan skor rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Persentase ketercapaian hasil belajar juga meningkat drastis setelah penerapan Model tersebut.

C. Kerangka Pikir

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis cenderung lebih bijak dalam mengambil kesimpulan dan mengemukakan pendapat sehingga akan terjadi peningkatan dalam hasil belajarnya. Pada kegiatan pembelajaran, pendidik dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Menurut hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan pada bulan Juli 2025 kepada pendidik kelas IV SD Negeri Rejomulyo, terdapat sebagian peserta didik yang masih belum mencapai ketuntasan minimum pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dikarenakan belum adanya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Peserta didik cenderung menggampangkan dan menyepelekan materi pelajaran khususnya Pendidikan Pancasila. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang melibatkan keaktifan seluruh peserta didik agar bisa meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Pendidik mengatakan pembelajaran yang biasanya dilakukan masih berpusat pada pendidik dan tidak menggunakan media yang membuat peserta didik cepat bosan.

Salah satu media yang dapat digunakan pendidik agar seluruh peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah menggunakan media *Quizizz Paper Mode*. Media ini dapat menjadi salah satu alternatif yang digunakan pendidik pada saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila agar seluruh peserta didik terlibat aktif dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya sehingga materi pelajaran akan diserap lebih dalam oleh peserta didik yang akan mempengaruhi hasil belajarnya menjadi lebih meningkat. *Grand theory* yang digunakan penulis untuk variabel terikat dalam penelitian ini merujuk pada pendapat Mayer (2014), yaitu penggunaan dua saluran kognitif (visual dan auditori) untuk mengoptimalkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran aktif, kecepatan umpan balik, serta keterlibatan peserta didik secara efektif dalam pembelajaran. *sedangkan grand theory* yang digunakan penulis untuk variabel bebas dalam penelitian merujuk pada pendapat Ennis (2011) dengan lima indikator yaitu *Elementary Clarification, Basic Support, Inference, Advanced Clarification, Strategies and Tactics*. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

- X : Media *Quizizz Paper Mode*/Variabel bebas
 Y : Kemampuan Berpikir Kritis/Variabel terikat
 ➡ : Pengaruh media *Quizizz Paper Mode* (X) terhadap kemampuan berpikir kritis (Y)

Berdasarkan gambar 1 di atas, menunjukkan bahwa pada penelitian ini memiliki satu variabel bebas (X) yaitu media *Quizizz Paper Mode* dan memiliki satu variabel terikat (Y) yaitu kemampuan berpikir kritis. Kedua variabel tersebut kemudian dilakukan sebuah penelitian tentang pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan berpikir kritis.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis penelitian sebagai berikut.

H_0 = tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri Rejomulyo.

H_a = terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri Rejomulyo.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis metode eksperimen semu (*Quasi - Experimental Design*). Dalam eksperimen ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Sugiono (2019) mengemukakan *Quasi Experimental Design* memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Menurut Arikunto (2018) penelitian eksperimen merupakan cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi faktor-faktor yang mengganggu. Sandu dkk., (2015) mengatakan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara satu variabel dengan lainnya (variabel X dan variabel Y), untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat tersebut, penulis harus teliti melakukan kontrol dan pengukuran terhadap variabel-variabel penelitiannya.

2. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Penelitian ini dimulai dengan memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal

sebelum memberikan perlakuan. Kemudian pada kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media *Quizizz Paper Mode* dan pada kelompok kontrol menggunakan media konvensional sebagai media pembanding, setelah itu diberikan *posttest* untuk mengetahui keadaan setelah diberi perlakuan dari masing masing kelas yang digambarkan sebagai berikut.

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O₁ = Hasil *pretest* kelompok eksperimen

O₂ = Hasil *pretest* kelompok kontrol

O₃ = Hasil *posttest* kelompok eksperimen

O₄ = Hasil *posttest* kelompok kontrol

X = Perlakuan pada pembelajaran menggunakan *Quizizz Paper Mode*

- = Pembelajaran menggunakan media konvensional

B. Setting Penelitian

1. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 sampai dengan selesainya penelitian berdasarkan surat izin penelitian pendahuluan Nomor. 500/UN.26.13.05.02/PN.00.02/2025.

2. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Rejomulyo, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung.

3. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri Rejomulyo dengan jumlah peserta didik sebagai populasi adalah 52.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan individu, objek, atau elemen yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi subjek penelitian. Menurut Kuncoro (2020) Populasi adalah sekumpulan data yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh subjek atau individu yang ada pada kelas IV di SD Negeri Rejomulyo pada tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 52 orang.

Tabel 5. Populasi pada Kelas IV SD Negeri Rejomulyo

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV A	13	15	28
IV B	16	8	24
Jumlah	29	23	52

Sumber: Dokumentasi Pendidik Kelas IV SD Negeri Rejomulyo pada Tahun Ajaran 2025/2026

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang mewakili dari keseluruhan populasi. Menurut Sugiyono (2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar – benar representatif (mewakili).

Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Teknik *non – probability sampling* yaitu cara pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel apabila

semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena populasi relatif kecil. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A (kontrol) dan kelas IV B (eksperimen) SD Negeri Rejomulyo yang berjumlah 52 peserta didik.

Tabel 6. Data Sampel Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Rejomulyo Tahun Ajaran 2025/2026

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV A	13	15	28
IV B	16	8	24
Jumlah	29	23	52

Sumber : Absen Kelas IV A dan Kelas IV B SD Negeri Rejomulyo Tahun Ajaran 2025/2026.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian. Tahapan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap persiapan adalah sebagai berikut.

- a. Mendatangi sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian.
- b. Menemui kepala sekolah untuk meminta izin sekaligus menyerahkan surat izin penelitian pendahuluan.
- c. Melaksanakan studi pendahuluan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi bersama pendidik kelas IV SD Negeri Rejomulyo.
- d. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
- e. Menentukan sampel penelitian.
- f. Membuat kisi-kisi instrumen.
- g. Membuat instrumen penelitian berupa soal.
- h. Membuat modul ajar yang akan diterapkan dalam kegiatan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut.

- a. Menemui kepala sekolah dan meminta izin untuk melakukan penelitian.
- b. Menyerahkan surat izin penelitian.
- c. Meminta izin masuk ke kelas yang akan dijadikan kelas penelitian.
- d. Membagikan tes awal (*pretest*) sebelum menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
- e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- f. Memberikan tes akhir (*posttest*) setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap Akhir Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap akhir penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan analisis data hasil dari pengisian *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan terkait pengaruh penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV SD Rejomulyo.
- b. Membuat kesimpulan.
- c. Menyusun laporan penelitian.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek yang memiliki nilai tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

1. Variabel *Independent* (Bebas)

Variabel *independen* sering disebut dengan variabel bebas. Menurut Sugiyono (2019) variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat atau *dependen*. Variabel bebas umumnya dilambangkan dengan huruf (X). Variabel *bebas* pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* (X).

2. Variabel *Dependent* (Terikat)

Variabel *dependen* sering disebut dengan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2019) variabel terikat atau *dependen* merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dilambangkan dengan huruf (Y). Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan pancasila peserta didik kelas IV di sekolah dasar (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Media Quizizz Paper Mode (X)

Quizizz Paper Mode merupakan media pembelajaran berbasis kuis interaktif yang menggunakan kertas (*QR code*) yang memudahkan pemindai membaca dan mengirimkan respon dengan cepat. Media ini memungkinkan peserta didik menjawab pertanyaan tanpa perangkat elektronik, karena pendidik memindai *barcode* menggunakan *handphone* untuk merekam jawaban yang kemudian di tampilkan di layar proyektor.

b. Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik (Y)

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk secara aktif dan terorganisir mengkritisi, menganalisis, mengevaluasi, memecahkan masalah, dan membuat keputusan berdasarkan alasan yang rasional dan dapat dipertanggung jawabkan. Kemampuan ini mengarahkan peserta didik untuk berperan aktif dalam menggali potensi dirinya, mengembangkan cara berpikir analitis, serta menemukan jawaban atas suatu masalah secara mandiri.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan definisi pengertian yang memberikan informasi tentang batasan variabel dalam penelitian. Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Media Quizizz Paper Mode (X)

Media *Quizizz Paper Mode* adalah kuis *interaktif* yang dapat dilakukan secara *offline*. Mode ini, peserta didik dapat menjawab kuis yang diberikan tanpa harus menggunakan perangkat secara langsung dalam jaringan internet. Mode ini memungkinkan pendidik menyediakan soal kuis dalam bentuk cetak atau kertas, yang kemudian peserta didik menjawabnya secara manual. Adapun langkah-langkah pembuatan dan penggunaan *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Buka situs *Quizizz* di komputer atau laptop dan masuk menggunakan akun pendidik.
- 2) Susun soal pilihan ganda seperti biasa pada *Quizizz* (minimal dua hingga empat pilihan jawaban).
- 3) Setelah selesai menyusun kuis, pilih opsi *Paper Mode* pada menu *Quizizz*.
- 4) *Quizizz* akan menyediakan *Q-Cards* (lembar jawaban dengan barcode/*QR Code*) yang dapat diunduh dalam format PDF untuk setiap peserta didik.
- 5) Cetak *Q-Cards* sesuai jumlah peserta didik, biasanya akan tercetak nama ataupun nomor urut peserta didik pada setiap kartu.
- 6) *Q-Cards* dibagikan kepada setiap peserta didik sebelum dimulainya kuis.
- 7) Pendidik menampilkan soal kuis pada layar via LCD proyektor atau membacakan secara langsung.
- 8) Peserta didik memilih jawaban dengan memutar *Q-Cards* sesuai pilihan (A, B, C, atau D menghadap ke atas).
- 9) Pendidik menggunakan aplikasi *Quizizz* di HP/tablet untuk memindai *QR Code* pada *Q-Cards* yang dipegang peserta didik.
- 10) Setelah pemindaian, hasil jawaban peserta didik langsung dapat dilihat oleh pendidik dan bisa segera dianalisis di aplikasi.
- 11) Pendidik dapat membahas hasil kuis bersama peserta didik, menampilkan skor, dan membahas pertanyaan yang paling banyak dijawab salah atau benar.

b. Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik (Y)

Berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang digunakan untuk mengambil keputusan. Indikator berpikir kritis dalam penelitian ini adalah memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, mengatur strategi dan taktik. Berpikir kritis peserta didik dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kontrol dengan menggunakan instrumen tes yang disesuaikan dengan indikator berpikir kritis.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah prosedur sistematis untuk mendapatkan data yang diperlukan. Adapun teknik yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis pada peserta didik dari pengaruh penggunaan media *Quizizz Paper Mode*. Magdalena dkk., (2021) tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur yang (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan datanya yaitu dengan cara memberikan tes awal (uraian) sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan kemudian memberikan tes pada akhir pembelajaran (*posttest*).

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melihat langsung kelapangan terhadap objek yang diteliti. Menurut Hanafiah dkk., (2021) observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti. Observasi ini dilakukan untuk melihat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *Quizizz Paper Mode*.

b. Wawancara

Wawancara merupakan situasi sosial antara dua orang atau lebih, dimana proses psikologis yang terlibat membutuhkan kedua individu secara timbal balik dalam memberikan beragam tanggapan sesuai tujuan penelitian. Menurut Prawiyogi dkk., (2021) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal

responden yang lebih mendalam. Wawancara pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran.

c. Dokumentasi

Menurut Rusmin B dkk., (2022) dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan dengan penelitian. Selain daripada itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar atau foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah mengambil data berupa foto selama kegiatan yang dapat digunakan sebagai bukti bahwa penulis sudah melaksanakan penelitiannya serta mengetahui aktivitas peserta didik.

H. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2019) mengatakan bahwa instrumen penilaian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengamati objek yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah lembar soal *pretest* dan *posttest*. Lembar soal dalam instrumen penelitian ini disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan berjumlah 5 soal uraian yang disusun dengan menyesuaikan indikator berpikir kritis. Indikator tersebut terdiri dari memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic suport*), membuat kesimpulan (*inference*), memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*), mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactic*). Kemudian instrumen soal ini akan diberikan kepada peserta didik kelas IV A dan IV B agar dikerjakan sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Pada instrumen tes memiliki kriteria penskoran yang digunakan untuk menilai apakah peserta didik mampu menyelesaikan soal yang telah diberikan. Berikut ini kriteria penskoran yang diberikan.

Skor 4 : Jawaban yang diberikan sangat lengkap, relevan dan terperinci

Skor 3 : Jawaban yang diberikan cukup lengkap, relevan meskipun kurang terperinci

Skor 2 : Jawaban yang diberikan mencakup sebagian aspek soal dan kurang terperinci

Skor 1 : Jawaban yang diberikan terbatas dan tidak mencakup aspek penting dari soal

Tabel 7 . Kisi-Kisi Instrumen Tes Indikator Berpikir Kritis

Topik	Tujuan pembelajaran	Indikator Berpikir Kritis (Ennis)	Level Kognitif	Butir Soal
Unit 2 Konstitusi dan Norma di Masyarakat	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi hak dan kewajibannya di sekolah	Elementary Clarification Menginterpretasi informasi hak dan kewajiban	C4 (menganalisis)	1 dan 2
		Basic Support Mengidentifikasi unsur dan pelaksanaan hak dan kewajiban	C4 (menganalisis)	3 dan 4
	2. Peserta didik dapat mengidentifikasi hak dan kewajiban peserta didik sebagai anggota keluarga	Inference Menilai dampak pelaksanaan atau pelanggaran hak dan kewajiban	C5 (mengevaluasi)	5 dan 6
		Advanced Clarification Menarik kesimpulan terkait ketidakseimbangan hak dan kewajiban	C5 (mengevaluasi)	7 dan 8
		Strategies and Tactics Mengemukakan solusi atau keputusan atas hak dan kewajiban yang diidentifikasi	C6 (mencipta)	9 dan 10

Sumber: Analisis peneliti (2025) merujuk pada indikator Ennis

Tabel 8. Rubrik Penilaian Tes Kemampuan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila

No Soal	Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Pemahaman tentang pengertian hak dan kewajiban peserta didik	Menjelaskan dengan tepat pengertian hak dan kewajiban serta memberi contoh konkret sesuai pengalaman	Menjelaskan pengertian hak dan kewajiban dengan benar namun contoh kurang lengkap	Menjelaskan salah satu (hak atau kewajiban) saja atau contoh kurang sesuai	Jawaban tidak menunjukkan pemahaman hak dan kewajiban
2	Identifikasi hak peserta didik dan alasan pentingnya	Menyebutkan dua hak dengan penjelasan pentingnya secara jelas dan tepat	Menyebutkan dua hak tetapi alasan kurang mendalam	Menyebutkan satu hak saja	Tidak menyebutkan hak atau alasan tidak relevan
3	Analisis dampak pelanggaran kewajiban	Menjelaskan secara lengkap dampak bagi diri sendiri dan lingkungan kelas	Menjelaskan sebagian dampak (diri atau lingkungan)	Menjelaskan dampak secara umum tanpa analisis	Tidak menjawab atau jawaban tidak relevan
4	Pemahaman dampak pelanggaran kewajiban di rumah	Menjelaskan hubungan sebab-akibat secara tepat dan menyeluruh	Menjelaskan hubungan sebab-akibat sebagian	Menyebutkan akibat tanpa sebab yang jelas	Tidak menjawab sesuai konteks
5	Pemberian solusi terhadap pelanggaran hak atau kewajiban	Memberikan solusi tepat, sopan, dan menunjukkan sikap tanggung jawab	Memberikan solusi tepat namun kurang rinci	Solusi kurang tepat atau tidak logis	Tidak memberikan solusi

Tabel 9. Lembar Observasi Aktivitas Belajar

No	Aspek yang diamati	Sangat Baik (skor 4)	Baik (skor 3)	Cukup (skor 2)	Perlu Bimbingan (skor 1)
1	Peserta didik mampu memproses informasi visual dari media dengan jelas dan benar	Mampu memahami dan menginterpretasi visual secara tepat dan detail	Memahami informasi visual dengan baik tetapi kadang kurang detail	Kurang memahami visual secara utuh dan kadang salah tafsir	Sulit memahami atau salah tafsir informasi visual
2	Peserta didik dapat memberikan respon atau menjawab kuis dengan benar dan tepat	Menjawab semua kuis dengan benar dan tepat waktu	Menjawab sebagian besar kuis dengan benar	Menjawab dengan banyak kesalahan dan kurang tepat	Sering salah menjawab dan terlambat respon
3	Peserta didik menunjukkan motivasi dan antusiasme saat menggunakan media	Sangat termotivasi dan aktif berpartisipasi Pendidikan Pancasila	Cukup termotivasi dengan antusiasme yang muncul	Motivasi rendah dan partisipasi Pendidikan Pancasila kurang konsisten	Kurang berminat dan tidak antusias sama sekali
4	Peserta didik mampu fokus pada isi yang ditampilkan	Selalu fokus dan menyeleksi informasi penting	Fokus baik namun kadang terdistraksi	Sering terganggu oleh informasi tidak relevan	Tidak fokus dan mudah terdistraksi
5	Peserta didik memperoleh umpan balik langsung dari media	Selalu menggunakan umpan balik untuk memperbaiki	Menggunakan umpan balik dengan cukup baik	Kurang konsisten menggunakan umpan balik	Tidak menggunakan umpan balik dari media

Sumber: Analisis peneliti (2025) merujuk pada teori Richard E. Mayer

I. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat diandalkan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Sugiyono (2019). Dalam Penelitian ini, peneliti menguji validitas angket

menggunakan rumus korelasi product moment dengan bantuan *Microsoft Office Excel*, sebagaimana dijelaskan oleh Murcano (2017) yang tercantum yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien antara variabel X dan Y
 N : Jumlah sampel
 $\sum X$: Jumlah butir soal
 $\sum Y$: Skor total

Kriteria pengujian apabila:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha=0,5$ berarti valid, sebaliknya Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha=0,5$ berarti tidak valid atau *dropout*

Uji coba instrumen dilakukan pada hari Rabu, 15 Oktober 2025 di SD Negeri 1 Purwodadi Dalam. Instrumen tes berupa soal dalam bentuk soal uraian dengan jumlah responden 25 peserta didik kelas IV. Jumlah soal yang diuji cobakan berjumlah 10 soal. Validitas instrumen dihitung dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2019. Berikut ini hasil analisis validitas butir soal tes uraian.

Tabel 10. Hasil Analisis Uji Validitas

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,597	0,396	Valid
2	0,350	0,396	Invalid
3	0,224	0,396	Invalid
4	0,596	0,396	Valid
5	0,563	0,396	Valid
6	0,377	0,396	Invalid
7	0,454	0,396	Valid
8	0,303	0,396	Invalid
9	0,133	0,396	Invalid
10	0,681	0,396	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan hasil analisis validitas instrumen memperoleh $r_{tabel} = 0,396$ dengan $n = 25$, maka diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ terdapat 5 soal valid yang dapat digunakan dan 5 soal tidak valid dan tidak dapat digunakan. Soal valid digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada (lampiran 26, halaman 168).

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang valid belum tentu reliabel. Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi bila pengukuran itu dilaksanakan secara berulang. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{(n-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen
 n : Banyaknya butir pertanyaan
 $\sum a_b^2$: Skor tiap item
 a_1^2 : Varians total

Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Kriteria pengujian apabila:

- a. Jika nilai $r_{11} > 0,60$ maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpecaya.
- b. Jika nilai $r_{11} < 0,60$ maka instrumen tidak memiliki reliabilitas yang baik, sehingga instrumen tersebut dianggap kurang reliabel atau tidak dapat sepenuhnya dipercaya.

Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 5 soal kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut.

Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2019*.

Hasil pengujian reliabilitas dengan Alpha Cronbach pada instrumen tes kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan Pancasila menunjukkan hasil $r_{hitung} = 0,548$ yang artinya reliabel dengan kategori kuat. Sehingga instrumen dapat digunakan dalam penelitian.

Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada (lampiran 27, halaman 169).

3. Uji Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang akan diberikan maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal yang akan diberikan.

Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran pada penelitian ini yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2016)

Setelah melakukan uji reliabilitas, maka selanjutnya soal diuji tingkat kesukarannya menggunakan *Microsoft Office Excel 2019*. Berikut ini hasil analisis tingkat kesukaran butir soal tes uraian.

Tabel 12. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Interpretasi
1	0,73	Mudah
4	0,53	Sedang
5	0,5	Sedang
7	0,44	Sedang
10	0,5	Sedang

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025

Berdasarkan tabel di atas, perhitungan yang telah dilakukan diperoleh hasil 4 soal dalam kategori sedang dan 1 soal dalam kategori mudah. Perhitungan tingkat kesukaran soal lebih rinci dapat dilihat pada (lampiran 28, halaman 170).

4. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan karna instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Arikunto (2016) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Adapun rumus untuk mencari daya beda soal yaitu:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

- D : Daya pembeda soal
 JA : Jumlah peserta kelompok atas
 JB : Jumlah peserta kelompok bawah
 BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
 BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$$PA = \frac{BA}{JA} \quad : \text{Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar}$$

$$PB = \frac{BB}{JB} \quad : \text{Proporsi peserta kelompok bawah yang benar}$$

Tabel 13. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Lemah
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

Sumber: Arikunto (2016)

Setelah melakukan uji tingkat kesukaran, maka selanjutnya diuji daya pembeda soal menggunakan *Microsoft Office Excel* 2019. Berikut ini hasil analisis daya pembeda butir soal tes uraian.

Tabel 14. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal

Nomor Soal	Indeks Daya Beda	Kriteria
1	0,327	Cukup
4	0,551	Baik
5	0,481	Baik
7	0,660	Baik
10	0,481	Baik

Sumber: Hasil pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025

Berdasarkan tabel di atas, perhitungan yang telah dilakukan diperoleh hasil 1 soal dalam kategori cukup dan 4 soal dalam kategori baik. Perhitungan uji daya pembeda soal lebih rinci dapat dilihat pada (lampiran 29, halaman 171).

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis individual peserta didik dapat terlihat pada saat peserta didik menjawab soal kemampuan berpikir kritis yang diberikan. Nilai kemampuan berpikir kritis peserta didik secara individual dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan
 R : Skor yang diperoleh
 SM : Skor maksimum
 Sumber : Ismayani (2018)

b. Persentase Rata-rata Kemampuan Berpikir Kritis

Menghitung persentase ketercapaian keterampilan berpikir kritis peserta didik secara klasikal dapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Keberhasilan} = \frac{\sum \text{Skor perolehan peserta}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 15. Kriteria Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik

No	Persentase Keberhasilan	Kriteria
1.	80 % - 100 %	Sangat Baik
2.	70 % - 79 %	Baik
3.	60% - 69 %	Sedang
4.	50 % - 59 %	Kurang
5.	0 % - 49 %	Sangat Kurang

Sumber : Arikunto (2016)

c. Penilaian Aktivitas Belajar Peserta Didik

Penilaian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz Paper Mode*. Oleh karena itu untuk mengetahui seberapa besar aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan rumus.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R : Skor yang diperoleh peserta didik

SM : Skor Maksimum

Sumber : Syefrinando (2020)

Tabel 16 . Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Persentase Keberhasilan	Kriteria
1	$\geq 80\%$	Sangat Aktif
2	60 % – 79 %	Aktif
3	51 % - 59%	Cukup Aktif
4	31% - 50%	Kurang Aktif
5	$\leq 30\%$	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto (2016)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah di dalam variabel independen dan variabel dependen diantara keduanya memiliki distribusi yang normal atau tidak. Normalitas data dapat di uji menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* melalui program SPSS versi 25 pada tingkat signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi (sig) yang dihasilkan dalam output SPSS lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka data tersebut dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun langkah singkat uji normalitas di SPSS adalah sebagai berikut.

- Buka SPSS dan input data.
- Pilih *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*
- Masukkan variabel ke *Dependent List*.
- Klik *Plots*, pilih *Normality plots with tests*, kemudian tekan *Continue*, lalu OK.
- Output akan menampilkan grafik normalitas dan nilai signifikansi.
- Jika nilai signifikansi data $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

- g. Jika nilai signifikansi data $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, yang selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari penelitian ini mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan apabila data telah dinyatakan normal pada uji normalitas. Sampel dianggap memiliki varian populasi yang sama jika nilai probabilitas lebih dari 0,05 ($p > 0,05$). Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan program SPSS versi 25 adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- a. Buka SPSS dan masukkan data ke dalam spreadsheet.
- b. Pilih *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*.
- c. Masukkan *Dependent Variable* ke *Dependent List* dan *Independent Variable* ke *Factor List*.
- d. Klik *Plots* dan centang *Power Estimation*, lalu tekan *Continue*.
- e. Klik OK, dan hasil uji homogenitas akan ditampilkan di output SPSS.
- f. Jika nilai signifikansi **Levene's Test** $> 0,05$, data dianggap homogen.
- g. Jika nilai signifikansi **Levene's Test** $< 0,05$, data dianggap tidak homogen.

c. Uji N-Gain

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah perlakuan tertentu dalam penelitian. Cara yang digunakan yaitu dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut nantinya akan diketahui apakah penggunaan atau penerapan suatu perlakuan tertentu efektif atau tidak. Menguji *N-Gain* dapat dilakukan dengan menghitung selisih skor *posttest* dan skor *pretest* kemudian membaginya dengan selisih skor maksimum dan skor *pretest*. Hasil dari nilai *N-Gain* akan ditafsirkan sesuai kriterianya.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq N-Gain \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N-Gain < 0,7$

Rendah : $N-Gain < 0,3$

Sumber: Arikunto (2016)

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pelajaran Pendidikan Pancasila, digunakan analisis regresi linier sederhana sebagai metode pengujian hipotesis. Uji regresi linier sederhana dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Buka software SPSS, kemudian input data yang sudah disiapkan pada MS excel.
2. Pilih menu “*Analyze*” di bagian atas jendela spss, lalu pilih “*Regression*” dan kemudian pilih “*Linear*”.
3. Masukkan *Independent Variabel* ke *Independent* dan *Dependent Variabel* ke *Dependent*.
4. Klik “OK”, dan hasil uji regresi linier sederhana akan ditampilkan di output SPSS.
5. Pilihlah kolom *Coefficients*, jika nilai signifikansi (sig) < 0,05, maka data dianggap berpengaruh.

Berikut ini dasar pengambilan keputusan uji hipotesis.

Jika nilai Sig < 0,05 maka H_0 ditolak artinya media *Quizizz Paper Mode* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis.

Hipotesis yang akan diujikan pada penelitian ini adalah.

$H_0 =$ Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri Rejomulyo.

$H_a =$ Terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri Rejomulyo.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri Rejomulyo, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan tahun ajaran 2025/2026. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana diperoleh hasil perhitungan F_{hitung} sebesar 29,279 dan F_{tabel} sebesar 2,05, sehingga dapat diambil keputusan bahwa $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media *Quizizz Paper Mode*, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti kemukakan kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini. Adapun saran yang peneliti sampaikan adalah sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menggunakan media *Quizizz Paper Mode*, seperti memperhatikan instruksi, berdiskusi, berani menjawab soal dengan percaya diri.

2. Pendidik

Pendidik dapat memanfaatkan media *Quizizz Paper Mode* sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang bersifat visualisasi.

Penggunaan *Quizizz Paper Mode* juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menerapkan media interaktif *Quizizz Paper Mode* melalui penyediaan fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan tersebut dapat berupa perangkat yang memadai guna menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara optimal.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi atau landasan untuk mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan media interaktif *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan kajian ini dengan subjek, materi, atau jenjang sekolah yang berbeda, serta mengombinasikannya dengan model pembelajaran lainnya guna memperoleh hasil yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilihadi, A. R., Permatasari, B. D., Ibrahim, M. M., Japar, M., & Kardiman, Y. 2025. Strategi *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*. 37(1), 46-63. <https://doi.org/10.21009/parameter.371.04>
- Angelina, Tia., dkk.. 2023. Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 7 (6) 101-115. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>
- Anjelita, S., dan Supriyanto, A. 2024. Peran Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i1.2822>
- Ariani, D. 2022. *Konsep Dasar Pembelajaran dalam Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arrosyad, M. I., Wahyuni, E., Kirana, D., dan Sartika, M. 2023. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika. . *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(1), 222–228. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.138>
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Arsyad, A. 2019. *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Aunurrahman. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Bastian, F. 2022. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Bunjamin, 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: UPT UHAMKA Press

- Cahyani, H. D., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoro, A. 2021. Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik dengan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 919–927. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.472>
- Dakhi, O. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Inovatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 10(1), 45–60. <https://repository.unja.ac.id/42954/7/Daftar%20Pustaka.pdf>
- Damayanti, S., dan Setyaningsih, N. 2024. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantu Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 15(1), 45–58. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3282>
- Daryanto, D. 2016. *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Ennis, R. 2011. *Critical thinking: Reflection and perspective Part II. Inquiry: Critical thinking across the Disciplines*. 26(2), 5-19. <https://doi.org/10.5840/inquiryctnews201126215>
- Falah, N. S., & Septiarini, D. F. 2020. Analisis Perbandingan Kinerja Pembiayaan Bank Umum Syariah Dan Bank Umum Konvensional Di Indonesia Periode 2014-2017. *Jurnal Ekonomi Syariah Teori Dan Terapan*, 6(6), 1166. <https://doi.org/10.20473/vol6iss20196pp1166-1177>
- Faridah, L. 2024. Penerapan Taksonomi Bloom Revisi Studi tentang Kemampuan Mencipta (C6) dalam Pembelajaran Fikih. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 95-105. <https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v1i3.97>
- Fatimah, P., Makki, M., dan Umar. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JCAR* 5, 5, 51–57. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3932>
- Festiawan, R. 2020. *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Purwokerto: Universitas Jenderal Soedirman
- Fithriyah, D. N. 2024. Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.894>
- Fithriyah, R., Wibowo, S., & Octavia, R. U. 2025. Pengaruh Model *Discovery Learning* dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1907-1914. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.894>
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariete*. Semarang: Universitas Dipenogoro.

- Hakim, A. R., & Darojat, J. 2023. Pendidikan Multikultural dalam Membentuk Karakter dan Identitas Nasional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1337–1346. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1470>
- Hamna, Motoh, C. T., Hamna, dan Kristina. 2022. Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madaku*, 1(1), 1–17. <https://jurnal.madaku.or.id/index.php/jtp>
- Hanafiah, Sauri, S. R., Mulyadi, D., dan Arifudin, O. 2021. *Pelatihan Software Mendeley dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah bagi Mahasiswa*. Jurnal Karya Abdi. 5(2). 213-220. <https://doi.org/10.22437/jkam.v5i2.15334>
- Harahap, K. S. 2021. Konsep dasar pembelajaran. *Journal of Islamic Education El Madani*, 1(1), 15–28. <https://doi.org/10.55438/jiee.v1i1.13>
- Hendracipta, S. 2021. *Dasar-Dasar Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Herliani., Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor, Ghalia Indonesia.
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet. 2023. Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Politeknik Pratama*, 1(4), 64–72. <https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/Pendekar/article/view/291>
- Hutagulung, T. B., dan Andriany, L. 2024. Filosofi Pendidikan yang Diusung oleh Ki Hadjar Dewantara dan Evolusi Pendidikan di Indonesia. Morfologi: *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(3), 91–99. <https://journal.aspirasi.or.id/index.php/morfologi/article/view/615>
- Iba, Z., dan Wardhana, A. 2024. *Analisis regresi dan analisis jalur untuk riset bisnis menggunakan SPSS dan Smart-PLS*. Purbalingga. Eureka Media Aksara.
- Ismayani, L. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *JOES: Journal of Elementary School*, 1(1), 22–34. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i1.222>
- Isrok'atun, R., dan Rosmala, A. 2021. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Nusa Media.

- Jabir, M. A. 2020. Peran Teori Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 8(2), 123–130. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-dasar>
- Jannah, M., Mahardikha, D. T. A., & Istiningsih, S. 2023. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan *Quizizz Paper Mode* Kelas V Di SDN 16 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(2), 62-70. <https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JSIT/article/view/454>
- Kelana, A., dan Wardani, T. 2021. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Khasanah, I., Anggraeni, N. N. H., & Chotimah, U. 2023. Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII.2 dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode di SMPN 33 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 765–770. <https://repository.unsri.ac.id/141239/>
- Khoir, M. A., dan Mustari, I. 2024. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik SD. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 10(2), 112–125. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8285>
- Kurniasih, I. 2014. *Pengembangan Model Pembelajaran yang Efektif*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., dan Permana, T. 2017. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(2), 89-105. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9627>
- Lestari, Iis Dewi., dkk., 2018. Penggunaan Media Audio, Visual, Audiovisual, dalam Meningkatkan Pembelajaran kepada Pendidik-pendidik. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. 1 (1). <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/jppm/article/view/525>
- Lestari, S., Zifa, M., & Fatimah, S. 2022. Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui game Quizizz pada siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 27-35. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i1.89>

- Lubis, M. A. 2020. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: (PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Jakarta, Prenada Media.
- Lubis, S. 2025. *Teori-Teori Pembelajaran Terkini*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. 2021. Analisis Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran SBDP Peserta didik Kelas II Sdn Duri Kosambi 06 Pagi. *Jurnal Pendidikan*. 5 (1) 170-181. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i2.1264>
- Maharani, E. S., Attalina, S. N. C., & Zumrotun, E. 2025. Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Budaya Daerah di Sekolah Dasar. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1370-1381. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6893>
- Makbul, M. 2021. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pharmacognosy Magazin*, 75(17), 399–405.
- Manurung, A. S., Fahrurrozi, F., Utomo, E., & Gumelar, G. 2023. Implementasi Berpikir Kritis dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahapeserta didik. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 120 132. <https://doi.org/10.31219/osf.io/8w67a>
- Mayuni, 2021. Meningkatnya Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD Melalui Pembelajaran *Discovery Learning*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 189–201. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36449>
- Metaninda, A. P., Nuraeni, F., & Yogiarni, T. 2024. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media PHET Simulation Terhadap Hasil Belajar Siswa. 865–878. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14830>.
- Meylovia, D., dan Alfin Julianto. 2023. Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>.
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. 2022. Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2189>

- Muawanah. 2019. Penggunaan Media Audio Visual VCD dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata pelajaran al-Qur'an Hadits Materi Pokok Menghafalkan Surat Al-Ashr Pada Peserta didik Kelas II MI Nasyrul Ulum 1 Brakas Kecamatan Klambu Kabupaten Grobogan. *Jurnal Pendidikan Dasa*. 5 (3), 6–20.
<https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/1173/>
- Muhibbin, S. 2017. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Mukaromah, K. 2023. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Karakter Jujur Pada Siswa Kelas 4 SD Inpres Sukur. Al-Minhaj. *Jurnal Pendidikan Islam* 5, 5(3), 295–307.
<https://doi.org/10.59052/alminhaj.v5i3.266>
- Mulyono, B. 2018. *Merancang Model Pembelajaran yang Efektif*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 32–45.
<https://jurnal.iaianambas.ac.id/index.php/alminhaj/article/view/266>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group. Metro.
- Nafiati, L. 2021. *Evaluasi Pembelajaran: Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik*. Jakarta. Kencana.
- Najm Al Inu, A. N., & Dewi, D. A. 2021. Implementasi Nilai Nilai Pancasila Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dan Di Masyarakat. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 259–267.
<https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1383>
- Ni'mah, N. 2022. Analisis Indikator Berpikir Kritis Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu dalam Kurikulum 2013. *Anterior Jurnal*, 22(Special-1), 118–125. <https://doi.org/10.33084/anterior.v22iSpecial-1.3255>
- Nisak, H., Masfuah, S., dan Hilyana, F. S. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media VINTAMI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1758–1767. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2285>
- Nurgiansah, T. H. 2022. Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk KarakterReligius. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481>
- Nurhayani, N., & Salistina, S. 2022. Peran Guru dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Edukasi*, 3(1), 45–55.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Nurhayani+Salistina+Peran+Guru+dalam+Pembelajaran+Tematik>

- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. 2024. Keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication And Collaboration*) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36-43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6934>
- Nurlela, S., & Rosyidah, U. A. 2022. Efektivitas Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 1-15. <https://scholar.google.com/scholar?q=Nurlela+Rosyidah+Efektivitas+Model+Discovery+Learning>
- Nurminah, Elianti Saragih. 2021. *Serentak Bergerak, Wujudkan Merdeka Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Octavia, R. 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta. Kencana.
- Parwati, K. 2018. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Pasaribu, B., Herawati, A., Utomo, K. W., dan Syah, R. H. 2022. *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis*. Yogyakarta. Media Pustaka.
- Ponidi, 2021. *Teori dan Aplikasi Model Pembelajaran*. Surabaya. Pustaka Insan Madani.
- Pramudita, O., & Junaedi, A. 2025. The Effect of PBL Learning Model and Quizizz Paper Mode on the Learning Outcomes of Students in Social Studies Class IV. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(2), 408-415. <https://scholar.google.com/scholar?q=Pramudita+Junaedi+Effect+of+PBL+Quizizz+Paper+Mode>
- Prananingrum, A. V., dkk. 2020. Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Journal KONASBARA*, 303-311. <https://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/663>
- Prasetyo, F., dan Kristin, F. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based learning dan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. Didaktika Tauhidi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 13–27. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2645>
- Prastowo, A. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. 2021. Penggunaan Media *Big Book* untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.705>

- Priyambodo, A. 2023. Penerapan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 45–58. <https://scholar.google.com/scholar?q=Priyambodo+Penerapan+Model+Discovery+Learning+2023>
- Purba, D., Tarigan, W., Sinaga, M., dan Tarigan, V. 2021. Pelatihan Penggunaan Software SPSS Dalam Pengolahan Regresi Linear Berganda Untuk Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Simalungun Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Karya Abadi*, 5, 5–24. <https://online-journal.unja.ac.id/pkm/article/view/13351>
- Purwanza, W. S., Wardhana, A., Mufidah, A., Renggo, R. Y., Hudang, K. A., Setiawan, J., Darwin., Ba'diah, A., Sayekti, P. S., Fadlilah, M., Nugrohowardani, R. K. L.R., Amruddin., Saloom, G., Hardiyani, T., Tondok, B. S., Prisusanti, D. R., & Rasinus. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Bandung, CV Media Sains Indonesia.
- Putra, dkk., 2018. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Peserta didik Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(4), 250–265. <https://online-journal.unja.ac.id/pkm/article/view/13351>
- Qur'ani, F. 2023. *Konsep Belajar dalam Perspektif Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. Pustaka Insan Madani.
- R. E. Mayer and L. Fiorella 2014 *Principles for Reducing Extraneous Processing in Multimedia Learning: Coherence, Signaling, Redundancy, Spatial Contiguity, and Temporal Contiguity Principles in The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, Cambridge University Press. 7 (2), 279–315. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.015>
- Rahayu, D. N. G., Harijanto, A., & Lesmono, A. D. 2018. Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik SMA pada Materi Fluida Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(2), 162–167. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/7923>
- Rahayu, S. 2023. *Teori-Teori Belajar dalam Perspektif Pendidikan Modern*. Yogyakarta. Pustaka Insan Madani.
- Rahman, A. 2024. *Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama
- Rahman, A. 2024. *Faktor-Faktor Penentu Keberhasilan Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

- Rahmawati, T. A., Supardi, Z. A. I., dan Hariyono, E. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video dengan Model POE (*Predict Observe Explain*) untuk Melatihkan Keterampilan proses IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1232–1242.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2138>
- Rahmayani, D. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 7(2), 78–90.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps/article/view/5879>
- Rahmayanti, E. 2017. *Penguatan Wawasan Global Warga Negara di Era Disrupsi*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Ramadhanty, N. C., dan Setiyawati, E. 2024. Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Lingkungan Sekitar Terhadap Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 1–14.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Ramadhanty+Setiyawati+2024+Pengaruh+Model+Discovery+Learning+Lingkungan+Sekitar>
- Ramaili, J. 2024. *Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Quizizz Paper Mode Terhadap Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kolaborasi Peserta didik Kelas Iv Pada Praktikum Sains Di Min 2 Sleman Yogyakarta (Doctoral dissertation)* Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Rambe, N. M. 2019. Peran Keluarga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 10 (3) 930–934.
<http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38318>
- Redecker, C., Punie, Y., Bacigalupo, M., Ferrari, A., & Ala-Mutka, K. (2011). *The future of learning: Preparing for change*. Publications Office of the European Union. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/82436d6c-6872-4752-97b4-2309f7b1f61a>
- Ridwan, S.L 2021. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model *Discovery Learning*. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5 (3), 637 - 656.
<https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Rifai, I. 2024. *Pengembangan E-Discovery Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran PAI Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan Tahun Ajaran 2023/2024*. Yogyakarta, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-dasar/article/view/51445>

- Rini, & Zuhdi, U. 2021. Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 11(1), 50-65. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/64321/1/20104010103_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf
- Risal, R. 2023. *Menurunnya Motivasi Belajar Mahapeserta didik Pastoral Konseling di IAKN Toraja Ditinjau dari Pendekatan Belajar Skinner* (Doctoral dissertation) Sulawesi Selatan, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja. <http://repository.iakntoraja.ac.id/1034/1/RISAL%20-%20DISERTASI.pdf>
- Rosnaeni, M. 2021. Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1182-1191. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.1437>
- Rusilowati, A. 2023. Keterpaduan IPA-IPS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan IPA*. 10(1), 45-58. <https://scholar.google.com/scholar?q=Rusilowati+Keterpaduan+IPA-IPS+Kurikulum+Merdeka>
- Rusmin B, M., Abidin, N. A., & Mosiba, R. 2022. Implementasi Kode Etik Pendidik. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 11(1), 150–164. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/28552>
- Sabrina, N. A., Rozi, F., Gandamana, A., dan Afriadi, P. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 104213. Pendas: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 369–378. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14352>
- Saputra, D. D., Izzatika, A., Azizah, A. L., & Rini, R. 2025. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 13(1), 191-197. <https://scholar.google.com/scholar?q=Saputra+Izzatika+Quizizz+Pendidikan+Pancasila+2025>
- Saputra, R. T., & Dewi, S. R. 2023. Tantangan Peningkatan Mutu Pendidikan Indonesia dalam Menghadapi Hasil PISA. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 20-35. <https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/2455>
- Saragih, A. N. P. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Menggunakan Quizizz Paper Mode Pada Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keberagaman Negeriku Kelas IV SD Negeri 013856 Selawan Kisaran. *Jurnal Pedia*. 06(3), 339–347.

<https://journalpedia.com/1/index.php/jppp/article/view/2916>

- Sardiman, A. M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Sartika, E. 2022. Pembelajaran sebagai Interaksi Lingkungan. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 15(2), 78–90. Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://scholar.google.com/scholar?q=E.+Sartika+2022+Pembelajaran+sebagai+Interaksi+Lingkungan>
- Sembiring, S. 2021. Ciri-ciri Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 80–90. <https://scholar.google.com/scholar?q=Sembiring+Ciri-ciri+Belajar+dan+Faktor+yang+Mempengaruhinya+2021>
- Setyawan, D. A. 2021. *Petunjuk praktikum uji normalitas dan homogenitas data dengan SPSS*. Surakarta. Universitas Sebelas Maret.
- Setyawan, D. A., & Rahman, A. 2021. Pengaruh Pemanfaatan Video Interaktif Berbasis Discovery Learning Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 8 (2) 112-125. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jip/article/view/12345>
- Setyawarno, D. 2016. *Panduan Stastik Terapan Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Simanjuntak, E. Y. B., Silitonga, E., & Aryani, N. 2020. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 119–124. <https://abdidas.org/index.php/abdidas/article/view/42>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., dan Russell, J. D. 2012. *Instructional Technology and Media for Learning*. Britain, Pearson Education Limited.
- Suardi, A., & Juhji. 2018. Profesi Pendidik Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Era Globalisasi. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 16–24. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/geneologi/article/view/1236>
- Suardi, M. 2022. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Prenada Media.
- Suari, B. A., dan Astawan, I. G. 2021. Efektivitas Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 270–277. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.34649>

- Sudarmawanto. 2025. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berpikir Induktif Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis HTML 5 Package (H5p) Terhadap Motivasi Belajar dan Tanggung Jawab Belajar Siswa. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 177–192. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.3908>
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RdanD*. Alfabeta.
- Suhelayanti, 2023. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Angewandte Chemie International Edition*, 3(1), 951–952. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&cluster=10196213826419730629
- Suhelayanti, D. 2023. Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(2), 78-90. https://bansigom.org/Jurnal/index.php/Bansigom_JKA/article/view/8
- Suparlan, S. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Suryana, I., Pratiwi, D. D., dan Astuti, D. U. 2022. Peran Teori Belajar Konstruktivisme dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://jpp.unbari.ac.id/index.php/jpp/article/view/174>
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kencana.
- Susilawati, E., Agustinasari, A., Samsudin, A., & Siahaan, P. 2020. Analisis Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. 6(1): 11. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i1.1453>
- Susilowati, Y., & Sumaji, S. 2020. Interseksi Berpikir Kritis Dengan High Order Thinking Skill (Hots) Berdasarkan Taksonomi Bloom. *Jurnal Silogisme : Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 5(2), 62–70. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v5i2.2740>
- Sutiyono, Agus. 2023. Implementasi Prinsip-Prinsip Pembelajaran Abad 21 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti (Studi Kasus Di SMA Negeri 2 Kendal). *Jurnal Pendidikan & Pengajaran 1* (2).60-71.
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. 2021. Aksiologi Kemampuan Berpikir Kritis (Kajian Tentang Manfaat dari Kemampuan Berpikir Kritis). *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 300-320. <http://idm.or.id/JSSR/index.php/jssr/article/view/1188>

- Syamsidah, Jusniar., Ratnawati, T., & Muhiddin A. 2022. *Model Discovery Learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Triastuti, Ridhayani, Shabuddin, E. S., dan Makkasau, A. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD UPT SPF SD Negeri Daya II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. *Pinisi Journal of Science and Technology*, 1–13. 109-221. <https://ojs.unm.ac.id/pjst/article/view/36412>
- Trisiana, A. 2020. Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31-42. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Urfany, A. 2020. Penggunaan Metode Parafrase untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Prafrase Puisi ke Prosa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SMP Al-Ittihat Pekanbaru. *Jurnal Sorot*, 10(2), 169-178. <https://sorot.ejournal.unri.ac.id/index.php/sorot/article/view/7918>
- Usman, R. 2015. Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sains, Jurnal pendidikan Dasar*. 2(1), 1–15. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1446700>
- Utama, I. K., dkk. 2019. *Psikologi Pendidikan. Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Utari, D. A., Miftachudin, M., Puspendari, L. E., Erawati, I., & Cahyaningati, D. 2022. Pemanfaatan H5P dalam pengembangan media pembelajaran bahasa online interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 7(1), 63–69. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v7i1.14896>.
- Wahab, A., dan Rosnawati, S. 2021. *Teori dan Praktik Pembelajaran*. Bandung. Nusa Media.
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Wahyuni, S., & Abdullah, A. 2023. Efektivitas Media Video Interaktif dalam Mendukung Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*. 7(1), 122–135. <https://ssed.or.id/journal/josse/article/download/236/138/1138>
- Wijayanti, R., & Peserta didiknto, J. 2020. Profil Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik SMA pada Materi Sumber-sumber Energi. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 109–113. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F/article/view/5657>
- Winayarti, W. 2018. Manfaat Model Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas

- Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 24(2), 112-125.
<https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/631>
- Wirabumi, R. 2020. Metode Pembelajaran Ceramah. *In Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, 105–113.
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Peserta didik Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856.
<https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1018>
- Wulandari, R., dan Ahmad, I. 2020. Penerapan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8(2), 112–125.
<https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/download/1388/1381/4999>
- Yasa, I. N. S. dkk., 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 56–67.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Yasin, A., dan Nihayah, N. 2022. Penggunaan Variasi Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 78–90.
<https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/jip/article/view/2816>
- Yuliana, M. I. 2025. *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Quizizz Paper Mode Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta didik Kelas 5 (Doctoral dissertation)* Semarang, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). <https://repository.unissula.ac.id/40829/>
- Yunus, V., Zakso, A., Priyadi, A. T., dan Hartoyo, A. 2023. Pendidikan Inklusif Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 313–327.
<https://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/3771/2145>
- Zahriyah, A., Suprianik, S., Parmono, A., dan Mustofa, M. 2021. *Ekonometrika: Teknik dan aplikasi dengan SPSS*. Jawa Timur: Mandala Press.
- Zakarina, U., & Ramadya, A. D. 2024. Integrasi mata pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka dalam upaya penguatan literasi sains dan sosial di sekolah dasar. *Damhil Education Journal*, 4(1), 50-57.
<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/dej/article/view/24102>