

SKRIPSI

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

SDN 067242 MEDAN

T.P 2025/2026

Oleh:

ANNISA FADILAH LUBIS

NPM: 2205030317



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY**

MEDAN

2026

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED*
LEARNING BERBANTUAN *QUIZIZZ PAPER MODE*
PADA MATERI LAPISAN BUMI MATA
PELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V
SDN 067242 MEDAN
T.P 2025/2026**

Disusun dan Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality

Oleh:

ANNISA FADILAH LUBIS

NPM: 2205030317



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2026**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Annisa Fadilah Lubis

NPM : 2205030317

Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Quizizz Paper Mode Pada Materi lapisan Bumi Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 067242 Medan T.P 2025/2026” merupakan asli hasil karya peneliti, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh peneliti lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jika skripsi ini terbukti merupakan duplikat ataupun plagiasi dari hasil karya tulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang penulis peroleh sebagai hasil ujian akhir studi atas skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya unsur paksaan maupun tekanan dari pihak manapun juga.

Medan, 12 April 2026

Yang menyatakan,



Annisa Fadilah Lubis

PENGESAHAN SKRIPSI

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

Nama : ANNISA FADILAH LUBIS

Program Studi : PGSD

Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 13 May 2026

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Dr. Ulfah Sari Rezeki S.Pd.,M.Pd
NIP.0106129001

Pembimbing Pendamping



Syarif Hussein Sirait S.Pd.,M.Si
NIP.0125119001

Ketua Program Studi
Universitas Quality



Rinci Simbolon S.Pd.,M.Pd
NIP.0121118703

Dekan FKIP
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti , S.Sos.I.,M.Pd
NIP.0123098602

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Hasil Penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz Paper Mode* Pada Materi Lapisan Bumi Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 067242 Medan.”**

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya dengan bantuan, bimbingan, arahan serta dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon S.Si.,M.Pd selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Rita Herlina Br.PA,M.Pd Selaku Wakil Rektor Universitas Quality.
3. Ibu Dr. Gemala Widiyanti, S.Sos.,I.,M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Quality.
4. Ibu Rinci Simbolon, S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Quality.
5. Ibu Dr. Ulfa Sari Rezeki S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk memberikan bimbingan, pengarahan serta masukan yang sangat berguna kepada penulis selama kegiatan penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Syarif Hussein Sirait S.Pd.,M.Si selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, saran, dan membantu penulisan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen beserta staf administrasi dan semua yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama kegiatan penyusunan skripsi ini.

8. Teristimewa buat orang tua saya tersayang, Bapak Rahmad Al-amin Lubis dan Ibu Indrawaty yang selalu mendoakan serta memberi semangat dan pengorbanan dalam bentuk moral dan materi kepada penulis selama perkuliahan.
9. Saudara penulis, M. Sofyan Lubis, Abdi Fadlansyah Lubis, Meisita R.A Lubis dan Raditya Ahmad Lubis yang telah memberikan semangat, dan motivasi kepada penulis sehingga Laporan Hasil Penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
10. Sahabat-sahabat penulis Selvi Heronika Tarigan, dan Sonia Sipayung yang selalu memberi dukungan dan semangat kepada penulis dan yang selalu bersedia mendengarkan keluh kesah penulis.
11. Teman-teman seperjuangan khususnya teman di kelas 2B43 yang bersama-sama menuntut ilmu di Universitas Quality, yang memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada saudara dan saudari yang terkasih selaku pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis selama menyelesaikan penulisan Laporan Hasil Penelitian ini.

Semoga Allah SWT Membalas segala kebaikan kepada semua yang telah memberikan masukan, doa dan motivasi kepada penulis. Demi perbaikan selanjutnya, kritik dan saran yang dapat membangun akan penulis terima dengan kerendahan hati demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya Laporan Hasil Penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang lain, khususnya bagi penulis. Sekian dan Terimakasih

Medan, Februari 2026

Annisa Fadilah Lubis
2205030317

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kerangka Teoritis	6
2.1.1 Pengertian Belajar	6
2.1.2 Pengertian Pembelajaran.....	7
2.1.3 <i>Game Based Learning</i>	8
2.1.4 <i>Quizizz Paper Mode</i>	10
2.1.5 Lapisan Bumi	13
2.1.6 Hasil Belajar.....	16
2.2 Kerangka Berpikir	16
2.3 Definisi Operasional	17
2.4 Hipotesis Penelitian	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	19

3.2	Populasi dan Sampel Penelitian.....	19
3.2.1	Populasi.....	19
3.2.2	Sampel.....	19
3.3	Variabel Penelitian.....	20
3.4	Jenis dan Desain Penelitian	20
3.5	Prosedur Penelitian	21
3.5.1	Tahap Persiapan	21
3.5.2	Tahap Pelaksanaan.....	22
3.5.3	Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.6	Instrumen Penelitian	24
3.7	Teknik Analisis Data	27
3.7.1	Menghitung Nilai Rata-rata	27
3.7.2	Menghitung Simpangan Baku.....	27
3.7.3	Uji Normalitas Data	27
3.7.4	Uji Homogenitas Data.....	28
3.8	Uji Hipotesis	29
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1	Hasil Penelitian.....	30
4.2	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	30
4.3	Deskripsi Data Hasil Penelitian	32
4.3.1	Analisis Uji Instrumen	32
4.4	Analisis Data Hasil Penelitian	41
4.4.1	Uji Normalitas Data Hasil Penelitian.....	41
4.4.2	Uji Homogenitas Data Hasil Penelitian	42
4.4.3	Uji Hipotesis	44
4.5	Pembahasan Data Penelitian.....	45
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1	Kesimpulan	46
5.2	Saran	46
	DAFTAR PUSTAKA	48
	LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Nilai Ulangan Harian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V SDN 067242 Medan T.P 2025/2026.....	2
Tabel 3.1	Populasi dan sampel kelas V SDN 067242 Medan.....	19
Tabel 3.2	Rancangan Desain Penelitian.....	21
Tabel 3.3	Kisi-kisi Hasil Belajar Siswa.....	24
Tabel 4.1	Analisis Uji Validitas.....	32
Tabel 4.2	Rata-rata nilai Pre-Test kelas V-a dan V-b.....	33
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Data Hail Pre-Test Kelas V-A.....	34
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Data Hasil Pre-Test V-B.....	35
Tabel 4.5	Rata-rata nilai Post-Test kelas V-A.....	37
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Data Hasil Post-Test Kelas V-A.....	38
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Data Hasil Post-Test Kelas V-B.....	39
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas Data Pe-Test.....	41
Tabel 4.9	Hasil Uji Normalitas Data Post-Test.....	41
Tabel 4.10	Hasil Data Uji Homogenitas Data Pre-Test.....	42
Tabel 4.11	Hasil Data Uji Homogenitas Data Post-Test.....	43
Tabel 4.12	Uji Hipotesis Hasil Belajar.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Dashboar Utama Wayground.....	11
Gambar 2.2	My Library	11
Gambar 2.3	Tampilan Paper Mode	12
Gambar 2.4	Prerequisites	12
Gambar 2.5	Struktur penyusunan bumi	13
Gambar 2.6	Lapisan-lapisan Atmosfer	13
Gambar 2.7	Proses terjadinya siklus air.....	14
Gambar 2.8	Lapisan litosfer.....	15
Gambar 2.9	Biosfer	15
Gambar 3.1	Rencana Prosedur Penelitian.....	23
Gambar 4.1	Diagram Batang Pre-Test V-A.....	35
Gambar 4.2	Diiagram Batang Pre-Test Kelas V-B.....	36
Gambar 4.3	Diagram Batang Post-Test Kelas V-A	39
Gambar 4.4	Diagram Batang Post-Test Kelas V-B	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Modul	51
Lampiran 2	Soal Instrumen.....	54
Lampiran 3	Posttest dan Pretest	58
Lampiran 4	Validasi.....	60
Lampiran 5	Reliabilitas.....	61
Lampiran 6	Tabel nilai kelas V-A.....	62
Lampiran 7	Tabel nilai kelas V-B.....	63
Lampiran 8	Nilai Rata-Rata Pre-Test V-A	64
Lampiran 9	Nilai rata-rata pre-test V-B.....	65
Lampiran 10	Nilai rata-rata post-test V-A	66
Lampiran 11	Nilai rata-rata post-test V-B	67
Lampiran 12	Tabel uji liliefors	68
Lampiran 13	Nilai normalitas pre-test V-A.....	69
Lampiran 14	Nilai Normalitas Pre-Test V-B.....	70
Lampiran 15	Nilai Normallitas Post-Test V-A	71
Lampiran 16	Nilai Normalitas Post-Test V-B	72
Lampiran 17	Homogenitas Pre-Test	73
Lampiran 18	Homogenitaspost-test	74
Lampiran 19	Hipotesis	75
Lampiran 20	Surat izin penelitian.....	76
Lampiran 21	Surat balasan	77
Lampiran 22	Kegiatan di kelas eksperimen.....	78
Lampiran 23	Pre-test.....	79
Lampiran 24	Foto bersama kepek	80
Lampiran 25	Foto bersama wali kelas.....	81