Prosiding **Temu Ilmiah Nasional Guru XVI**
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Universitas Terbuka
UTCC, Tangerang Selatan, Banten, 23 November 2024
Vol. 16, hal. 279 – 287
ISSN: 2528-1593

PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI (LHO) DENGAN MEDIA QUIZIZZ *PAPER MODE*

Faijah Ida Fatmawati [1]*
[1]SMP N 8 Magelang, Kota Magelang, Jawa Tengah
**e-mail*: faidjah@gmail.com

Abstract: The use of interactive learning media in the 21st century has become a major necessity. This is due to the need to fulfill students' learning needs, one of which is motivation to learn. Using Quizizz Paper Mode can be an alternative option. This quiz-based learning media uses paper containing a Q Card/QR which can be scanned to find out the correct answer. This good practice aims to describe efforts to fulfill learning needs with interactive learning media in the form of Quizizz Paper Mode as a formative assessment of the language of LHO Text for class VIII/Phase D students at SMP N 8 Magelang, Central Java. By using a questionnaire with open and closed questions, the results obtained were (1) student participation in the LHO Text learning process increased and could help students better understand the language of the LHO Text, (2) Quizizz Paper Mode was quite effective as an interactive learning medium so that student learning motivation increased, and (3) with the interactive learning media Quizizz Paper Mode, LHO Text linguistic learning outcomes increase. Therefore, varying the use of appropriate learning media is very helpful in meeting students' learning needs.

Keywords: assessment; interactive; learning motivation; quizizz paper mode

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran interaktif di abad ke-21 telah menjadi kebutuhan utama. Hal ini disebabkan perlunya pemenuhan kebutuhan belajar siswa salah satunya, yakni motivasi belajar. Penggunaan Quizizz *Paper Mode* dapat menjadi salah satu alternatif pilihan. Media pembelajaran berbasis kuis ini menggunakan kertas berisikan Q Card/QR yang dapat dipindai untuk mengetahui jawaban yang benar. Praktik baik ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya pemenuhan kebutuhan belajar dengan media pembelajaran interaktif berupa Quizizz *Paper Mode* sebagai asesmen formatif tentang kebahasaan Teks LHO pada siswa kelas VIII/Fase D di SMP N 8 Magelang, Jawa Tengah. Dengan menggunakan kuisioner dengan pertanyaan terbuka dan tertutup, diperoleh hasil (1) partisipasi siswa dalam proses belajar Teks LHO meningkat dan dapat membantu siswa lebih memahami kebahasaan Teks LHO, (2) Quizizz *Paper Mode* cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif sehingga motivasi belajar siswa meningkat, dan (3) dengan media pembelajaran interaktif Quizizz *Paper Mode* ini, hasil belajar kebahasaan Teks LHO meningkat. Oleh karena itu, vasiasi penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat membantu untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa..

Kata kunci: asesmen; interaktif; motivasi belajar; quizizz paper mode

Diterima: 23 November 2024 Disetujui: 17 Desember 2024 Dipublikasi: 19 Februari 2025

© 2025 FKIP Universitas Terbuka
This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh proses dan pemanfaatan berbagai model dan media yang sesuai serta dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa.

Vol. 16, hal. 279 – 287
ISSN: 2528-1593

Selain itu, peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, dan memberikan umpan balik yang konstruktif juga turut mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal. Tidak hanya itu, keterlibatan orang tua dalam mendampingi dan memotivasi anak di rumah juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses kolaboratif antara guru, siswa, dan orang tua dapat menciptakan sinergi yang positif dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Hal tersebut sejalan dengan Uno (2006: 1-6) yang menjelaskan bahwa motivasi diartikan sebagai dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku dalam upaya mencapai tujuan yang ingin dicapainya. Dorongan ini dapat berasal dari dalam diri seseorang maupun dari luar diri orang tersebut. Motivasi internal, seperti minat dan keinginan pribadi, sering kali menjadi pendorong yang kuat dalam memelihara konsistensi usaha. Sementara itu, motivasi eksternal, seperti penghargaan, pujian, atau lingkungan (sosial dan keluarga) yang mendukung dapat berfungsi sebagai stimulus tambahan yang memperkuat semangat seseorang untuk terus berusaha mencapai target yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan didapatkan bahwa motivasi belajar siswa masih cukup rendah. Masih ada beberapa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan ogah-ogahan seperti menyenderkan kepala di meja, sibuk dengan aktivitas sendiri, atau memilih untuk mengobrol dengan teman satu bangkunya.

Selain itu, kemampuan siswa dalam memahami kebahasan teks LHO juga masih perlu ditingkatkan. Hal ini diidentifikasi dari respon siswa ketika menjawab pertanyaan pemantik. Banyak siswa yang masih ragu-ragu untuk memberikan jawaban dan bahkan ada yang sama sekali tidak paham dengan masalah yang sedang didiskusikan.

Berkaca pada kondisi tersebut, maka sangat penting bagi seorang guru untuk dapat memperbaiki proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan dapat memahami dengan baik materi yang sedang dipelajari. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyesuaikan model atau media pembelajaran yang tepat. Model dan media yang sesuai dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Sanusi (2024) teks LHO merupakan teks yang ditulis seorang sesudah melakukan pengamatan. Teks LHO juga memaparkan secara jelas fakta dan data dari sebuah proses pengamatan. Tidak hanya membahas sebuah tempat, situasi, objek-objek tertentu seperti hewan, tumbuhan, atau pun benda tertentu, namun teks LHO juga dapat memaparkan berbagai fenomena yang memuat fakta-fakta menarik yang ditemukan penulis dan dapat dibuktikan secara ilmiah atau berupa klasifikasi mengenai jenis-jenis sesuatu berdasarkan kriteria tertentu.

Berdasarkan paparan tersebut, jika dilaksanakan dengan maksimal, pembelajaran teks LHO dapat mengasah kemampuan siswa dalam berpikir kritis serta merepresentasikan kemampuan menulis dan membaca dengan baik (Sanusi, 2024). Pengetahuan yang baik yang baik terhadap fenomena tertentu dalam teks LHO memiliki korelasi dengan keterampilan siswa saat menulis.

Agar dapat menulis dengan baik, seseorang harus memiliki berbagai wacana yang relevan. Selain itu, untuk dapat mengemukakan gagasannya secara sistematis dan koheren seseorang harus menulisnya dengan tata bahasa dan kebahasaan yang baik. Namun,

Vol. 16, hal. 279 – 287
ISSN: 2528-1593

berdasarkan observasi awal yang dilakukan, kemampuan tersebut belum tampak pada hasil pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan berbagai perbaikan terutama pada proses pembelajaran yang dilakukan.

Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan model atau metode pembelajaran yang sesuai, yaitu *drill and practice*. Metode pembelajaran *drill and practice* mampu mengasah kemampuan siswa secara lengkap dan komprehensif, terutama terkait dengan kebahasaan. Metode ini menekankan pada pengulangan latihan yang sistematis, sehingga siswa dapat menginternalisasi konsep dan keterampilan dengan lebih baik. Metode ini sangat efektif untuk meningkatkan akurasi dan kecepatan dalam memahami serta menggunakan struktur bahasa.

Menurut Lestari (2019), *drill and practice* membantu siswa membangun kebiasaan belajar yang kuat dan memperkuat daya ingat melalui latihan berulang. Selain itu, metode ini juga memungkinkan siswa untuk memperbaiki kesalahan secara langsung, sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbahasa. Dengan demikian, diharapkan siswa mendapatkan proses pembelajaran yang lebih bermakna.

Penggunaan model *drill and practice* ini perlu dimaksimalkan dengan media pembelajaran yang tepat. Salah satu alternatif adalah Quizizz. Quizizz menurut Ni'am, dkk. (2023) merupakan perangkat lunak pembelajaran *game-based* yang mengadirkan kegiatan interaktif ke dalam kelas dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media ini sangat bermanfaat untuk mengukur pemahaman materi tentu.

Selain itu penggunaan Quizizz dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran karena fitur umpan balik langsungnya. Umpan balik ini memungkinkan siswa memahami kesalahan mereka secara *real-time*. *Platform* ini juga memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mendesain kuis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, mulai dari kuis berbasis waktu hingga latihan tanpa tekanan waktu, sehingga mendukung berbagai gaya belajar siswa. Maka, dengan mengombinasikan metode dan media pembelajaran ini, diharapkan motivasi belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap kebahasaan teks LHO pun dapat meningkat.

Pernyataan tersebut tentu bukakn tanpa dasar. Telah cukup banyak penelitian yang membahas mengenai efektivitas penggunaan Quizizz dalam berbagai pelajaran. Misalnya pada penelitian yang dilakukan oleh Abadi (2023) yang menyatakan bahwa penerapan dan pelaksanaan evaluasi menggunakan Quizizz menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien. Begitu pula dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Pramugita (2023) yang mendapati bahwa penggunaan media interaktif youtube dan Quizizz *Paper Mode* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Tidak hanya itu, penelitian yang dilakukan oleh Khasanah (2023) pun menyatakan hal yang sama. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada masing-masing siklus berkaitan dengan perolehan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa hingga mencapai 86%. Bahkan, dalam penelitian yang dilakukan oleh Cahyani (2024) pun mendapati hal yang sama yakni adanya pengaruh yang cukup signifikan terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian, permasalahan, dan upaya-upaya tersebut, maka praktik baik ini perlu dibagikan karena sangat bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dapat mengimplementasikan strategi yang sama untuk mengatasi permasalahan yang serupa. Tidak hanya itu, dengan dibagikannya praktik baik ini,

Vol. 16, hal. 279 – 287
ISSN: 2528-1593

diharapkan dapat memberi referensi baru bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhannya. Diharapkan dengan penerapan model drill and practice dalam pembelajaran serta penggunaan media Quizizz *Paper Mode* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

METODE

Praktik baik ini berusaha untuk menjelaskan bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia terutama berkaitan dengan kebahasaan teks LHO dengan model pembelajaran *drill and practice* yang dikombinasikan dengan media Quizizz *Paper Mode*.

Praktik baik ini mendeskripsikan fenomena yang diamati dengan metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi Hasil dan Dampak). Sementara itu, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan studi kasus, yakni penelitian yang dilakukan dengan pengumpulan data secara mendasar mengenai suatu rencana, kejadian, atau kegiatan tertentu (Fiantika, dkk. 2022).

Subjek yang diamati adalah siswa kelas VIII G, SMP N 8 Magelang dengan jumlah 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara dan observasi. Observasi yang dilakukan merupakan jenis *participant observer*. Observasi ini memungkinkan observer terlibat langsung dalam kegiatan orang yang sedang diamati (Fantika, dkk. 2022). Dengan demikian, proses implementasi penerapan metode *drill and practice* dengan media Quizizz *Paper Mode* ini dapat diperoleh data yang lebih lengkap, tajam, dan diketahui pada tingkat makna perilaku yang tampak.

Sementara itu, wawancara dilakukan dengan model semi terstrukur. Menurut Fiantika, dkk. (2022) model wawancara ini memungkinkan untuk peneliti mendapatkan informasi selengkap mungkin dan peneliti tetap memiliki panduan terkait dengan hal yang perlu ditanyakan. Data dilengkapi dengan dokumentasi serta dokumen penting lainnya termasuk modul ajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profesionalisme guru harus terus ditingkatkan, karena profesi ini menuntut tanggung jawab yang besar dan kompleks. Guru dituntut untuk menganalisis kemampuan serta kebutuhan belajar siswa, menentukan langkah-langkah yang tepat, merancang proses pembelajaran yang efektif dan efisien, serta memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar. Selain itu, guru juga harus mampu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan. Tak kalah penting, guru perlu melakukan evaluasi dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan guna memastikan perbaikan berkelanjutan.

Pernyataan tersebut sejalan dengan Innisa (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memiliki dampak besar bagi siswa. Siswa dapat mengembangkan potensi serta kemampuannya melalui pembelajaran yang dilakukan. Tentu saja hal tersebut dapat terwujud dengan keprofesionalan seorang guru yang harus mampu mengelola kelas dengan baik, memahami kebutuhan belajar siswa, dan peka terhadap permasalahan yang dihadapi siswa dalam belajar.

Vol. 16, hal. 279 – 287
ISSN: 2528-1593

Meski demikian, upaya yang dilakukan guru dengan keprofesionalannya ini sering kali tidak berjalan mulus. Ada beberapa tantangan yang harus dihadapi guru di antaranya peran guru berkaitan dengan proses pencapaian tujuan, yaitu kurang tepatnya pemilihan media pembelajaran, penguasaan TPACK yang masih kurang, terbatasnya sarana dan prasarana berkaitan dengan teknologi, rancangan media dan model pembelajaran yang kurang inovatif sehingga kurang memenuhi kebutuhan belajar siswa, dan membuat media pembelajaran interaktif membutuhkan waktu yang panjang.

Tidak hanya berkaitan dengan peran guru dalam proses pencapaian tujuan, ditemukan tantangan dari segi siswa, di antaranya kesiapan dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran, masih adanya siswa yang berbicara sendiri pada saat pembelajaran, diskusi didominasi oleh siswa tertentu saja, kurangnya rasa percaya diri siswa dalam bertanya atau pun menyampaikan pendapat, dan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

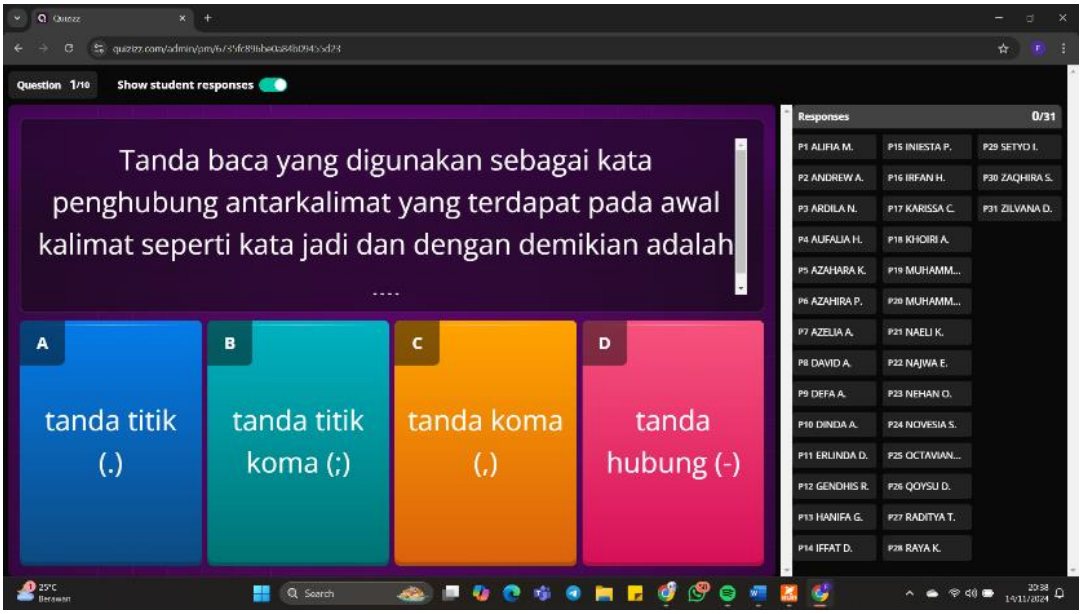
Menindaklanjuti latar belakang dan juga tantangan tersebut maka dalam praktik baik ini maka dirancang langkah-langkah strategis untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. *Pertama* penerapan model atau metode *drill and practice*. Secara umum, metode *drill and practice* ini terdapat lima fase, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, menunjukkan cara melakukan tindakan atau mendemonstrasikan pengetahuan/*skill*, memberi latihan-latihan yang dibimbing, mengecek pemahaman dan memberi *feedback*, dan memberi latihan lanjut.

Fase pertama, yaitu menyampaikan tujuan. Penyampaian tujuan pembelajaran ini disampaikan pada tahap pendahuluan pembelajaran. Selain mengidentifikasi kemampuan awal siswa melalui pertanyaan pemantik, penyampaian tujuan pembelajaran dapat dilakukan pada tahap ini. Pada pembelajaran teks LHO tujuan pembelajaran yang hendak dicapai adalah siswa dapat mengenali dan menempatkan tanda baca dan menggunakan kata bahasa daaerah/asing sesuai EYD. Dengan tujuan tersebut, diharapkan siswa dapat menyusun kalimat yang sistematif, koheren, dan efektif dalam menulis teks LHO karena sudah memahami kebahasaan yang ada dalam teks LHO, salah satunya ditandai dengan mampu menggunakan tanda baca yang tepat dan kosakata yang sesuai dengan konteks/topik yang ditulis.

Fase kedua, yaitu mendemonstrasikan pengetahuan/*skill* dengan cara siswa membaca terlebih dahulu paragraf yang telah disediakan. Kemudian, siswa diminta untuk menelaah kesalahan tanda baca yang terdapat pada kalimat-kalimat yang ada pada paragraf tersebut. Namun, sebelum menelaah dengan komprehensif, siswa menyimak penjelasan materi terlebih dahulu tentang kaidah penggunaan tanda baca dan penggunaan kata bahasa daerah/asing yang tepat. Pada tahap ini, guru juga menerapkan pendekatan culturally responsive teaching dengan menggunakan bahasa daerah setempat yakni bahasa Jawa. Dengan pendekatan ini, siswa lebih memahami konteks yang dibicarakan karena dekat dengan pengalaman yang mereka miliki. Selanjutnya, siswa dan guru berdiskusi tentang kesalahan-kesalahan yang terdapat pada paragraf tersebut.

Fase ketiga, yaitu memberikan latihan-latihan yang dibimbing. Pada tahap inilah siswa berlatih untuk melakukan analisis dengan bantuan media Quizizz *Paper Mode*. Berikut ini adalah tampilan Quizizz *Paper Mode* yang digunakan pada praktik baik ini.

Prosiding **Temu Ilmiah Nasional Guru XVI**
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Universitas Terbuka
UTCC, Tangerang Selatan, Banten, 23 November 2024
Vol. 16, hal. 279 – 287
ISSN: 2528-1593



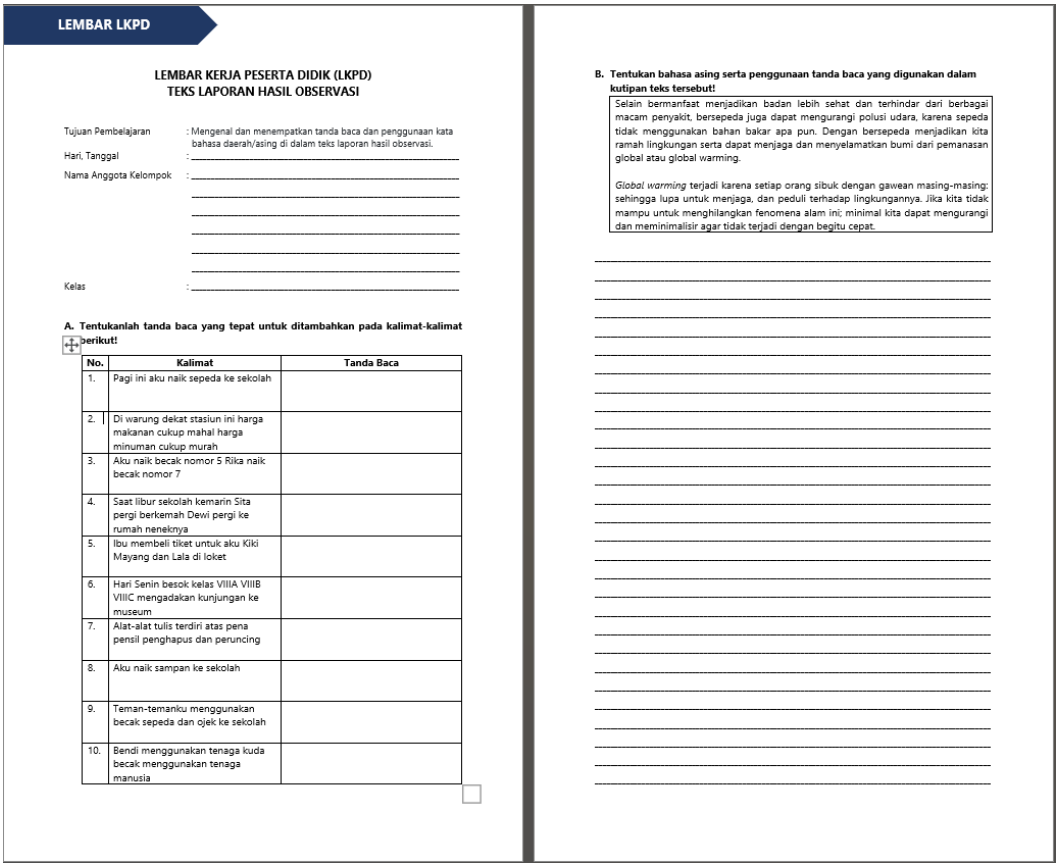
Gambar 1. Tampilan Quizizz dan Soal Latihan

Pada praktik baik ini, fase keempat, yaitu mengecek pemahaman dan fase kelima, yaitu memberi latihan lanjut dilakukan dengan satu kegiatan, yakni diskusi. Pada fase ini, siswa berdiskusi secara kelompok untuk bersama-sama menelaah dan menempatkan tanda baca serta penggunaan kata bahasa asing/daerah dengan tepat melalui lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah disediakan. Agar guru dapat mengecek pemahaman siswa, maka guru mendampingi kegiatan diskusi masing-masing kelompok. Guru bertanya tentang kesulitan yang dihadapi dan melakukan pembimbingan terkait dengan materi yang belum mereka pahami. Dengan demikian, diharapkan siswa menjadi lebih paham dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

Selanjutnya pada tahap latihan lanjut, siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menyelesaikan LKPD. Setelah itu, siswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Pada tahap ini, siswa memberikan tanggapan kepada kelompok yang sedang presentasi, sedangkakn guru juga memberikan umpan balik pada hasil presentasi yang dilakukan. Tidak sampai di situ, setelah siswa berlatih dan berdiskusi, siswa kemudian diminta untuk menyunting teks yang ditulis dalam aktivitas sehari-hari secara mandiri. Dengan tahapan ini, diharapkan siswa semakin terbiasa dan menjadi lebih peka dalam menelaah kesalahan yang ada pada teks yang ditulis. LKPD yang disediakan untuk latihan lanjut seperti terlihat pada Gambar 2.

Fase ketiga pada penjelasan di atas merupakan langkah *kedua* yang dilakukan untuk menjawab tantangan yang dihadapi oleh guru, yakni dengan menerapkan pembelajaran interaktif berbasis TPACK untuk meningkatkan keaktifan siswa. Quizizz menjadi salah satu media pembelajaran berbasis gim yang dapat diakses tanpa biaya, sehingga setiap orang dapat menggunakannya. Dengan kemudahan akses ini, maka guru dapat memaksimalkan pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat ini juga merupakan upaya yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Vol. 16, hal. 279 – 287
ISSN: 2528-1593



LEMBAR LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI

Tujuan Pembelajaran : Mengenal dan menempatkan tanda baca dan penggunaan kata bahasa daerah/asing di dalam teks laporan hasil observasi.
Hari, Tanggal : _____
Nama Anggota Kelompok : _____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
Kelas : _____

A. Tentukanlah tanda baca yang tepat untuk ditambahkan pada kalimat-kalimat berikut!

No.	Kalimat	Tanda Baca
1.	Pagi ini aku naik sepeda ke sekolah	
2.	Di warung dekat stasiun ini harga makanan cukup mahal harga minuman cukup murah	
3.	Aku naik becak nomor 5 Rika naik becak nomor 7	
4.	Saat libur sekolah kemarin Sita pergi berkemah Dewi pergi ke rumah neneknya	
5.	Ibu membeli tiket untuk aku Kiki Mayang dan Lala di loket	
6.	Hari Senin besok kelas VIIIA VIIIB VIIIC mengadakan kunjungan ke museum	
7.	Alat-alat tulis terdiri atas pena pensil penghapus dan peruncing	
8.	Aku naik sampan ke sekolah	
9.	Teman-temanku menggunakan becak sepeda dan ojek ke sekolah	
10.	Bendi menggunakan tenaga kuda becak menggunakan tenaga manusia	

B. Tentukan bahasa asing serta penggunaan tanda baca yang digunakan dalam kutipan teks tersebut!

Selain bermanfaat menjadikan badan lebih sehat dan terhindar dari berbagai macam penyakit, bersepeda juga dapat mengurangi polusi udara, karena sepeda tidak menggunakan bahan bakar apa pun. Dengan bersepeda menjadikan kita ramah lingkungan serta dapat menjaga dan menyelamatkan bumi dari pemanasan global atau global warming.

Global warming terjadi karena setiap orang sibuk dengan gawean masing-masing; sehingga lupa untuk menjaga, dan peduli terhadap lingkungannya. Jika kita tidak mampu untuk menghilangkan fenomena alam ini; minimal kita dapat mengurangi dan meminimalisir agar tidak terjadi dengan begitu cepat.

Gambar 2. LKPD

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara semiterstruktur melalui refleksi di akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara tersebut siswa merasa lebih semangat dan dapat memahami dengan baik materi yang dipelajari. Pada saat mengkonfirmasi ulang mengenai materi yang telah dipelajari, siswa juga cukup percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya. Tidak hanya itu, tidak sedikit siswa yang meminta guru untuk melakukan pembelajaran serupa pada materi-materi yang lain. Dengan demikian, dapat diamati bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *drill and practice* dan media Quizizz Papar Mode ini memberikan dampak positif berupa peningkatan pemahaman terhadap materi kebahasaan teks LHO dan meningkatnya keinginan belajar siswa.

Indikator peningkatan tersebut dapat diobservasi pada proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif. Tidak ada lagi siswa yang menyandarkan kepalanya di meja. Siswa dapat berpikir kritis dengan memecahkan berbagai latihan soal yang diberikan. Siswa juga merasa tertantang karena harus menjawab dengan tepat sebab hasil jawaban yang mereka berikan dapat dilihat secara langsung pada layar proyektor.

Pembelajaran yang dapat diambil dari kegiatan praktik baik ini adalah guru dapat mengimplementasikan dengan baik pembelajaran interaktif dengan Quizizz *Paper Mode* yang dikombinasikan dengan model drill and practice. Metode dan media pembelajaran yang digunakan tersebut menarik dan inovatif bagi siswa sehingga siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Tidak hanya itu, pemahaman siswa terhadap materi yang

dipelajari juga semakin meningkat karena dilakukan dengan perasaaan yang senang dan penuh tantangan. Selain itu, keterampilan siswa dalam menulis juga menjadi lebih sistematis dan terstrukrut. Siswa dapat menerapkan penggunaan tanda baca secara tepat dan menggunakan bahasa asing/daerah sesuai dengan kaidah EYD.

SIMPULAN

Pembelajaran yang diperoleh dari keseluruhan proses yang telah dilaksanakan yaitu sebagai guru, perlu melakukan persiapan sebelum menjalankan proses pembelajaran. Persiapan tersebut antara lain menyusun rencana pembelajaran yang didalamnya termuat berbagai unsur seperti indikator, tujuan pembelajaran, model pembelajaran yang hendak digunakan, media pembelajaran, metode pembelajaran sampai dengan rubrik penilaian yang hendak digunakan untuk menilai ketercapaian pembelajaran.

Guru juga harus memiliki kepekaan yang tinggi terkait dengan kebutuhan belajar siswa. Tidak hanya kebutuhan belajar yang bersifat fisik saja, namun terkait dengan mental juga, yakni berkaitan dengan motivasi belajar. Dengan penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat misalnya, motivasi belajar belajar siswa dapat meningkat dengan cukup signifikan. Hal ini juga sejalan dengan peningkatan pemahaman yang ditunjukkan dengan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abadi, I., Afrizal, F.A., & Wahyuni, I.N. (2023). Kepraktisan penggunaan aplikasi quizizz paper mode sebagai media dalam evaluasi pembelajaran pendidikan pancasila kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. Volume 1, Nomor 10, November 2023. https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1148/1217

Cahyani, D.F. & Putranto, A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz paper modeterhadap aktivitas belajar siswa. *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*. Volume 4, Nomor 3, Desember, 2024, (Hal. 524-531) https://www.journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/592/490

Fiantika, R.F. dkk. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.

Innisa, L. & Aliyyah, R.R. (2024). Implementasi kurikulum Merdeka: praktik baik dalam mengelola minat belajar siswa di sekolah. *Jurnal Karimah Tauhid*. Volume 3 Nomor 1 (2024), e-ISSN 2963-590Xhttps://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fojs.unida.ac.id%2Fkarimahtauhid%2Farticle%2Fdownload%2F11598%2F4503%2F36316&psig=AOvVaw3f5S4eYOwMEaCbGMxg9YNp&ust=1731668072876000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAYQrpoMahcKEwjQ0u201NuJAxUAAAAAHQAAAAAQBA

Khasanah, I., Anggraeni, H.N.N., & 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. *EDUKASIA:*

Vol. 16, hal. 279 – 287
ISSN: 2528-1593

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 4, 2 (December, 2023), pp. 765-770 ISSN: 2721-1150 EISSN: 2721-1169 https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/349/263

Lestari, A. (2019). Pengaruh metode *drill and practice* terhadap hasil belajar fisika peserta didik kelas xi SMA N 14 Gowa. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makasar.

Ni'am, K.M., dkk. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Paper-mode terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Wiradesa. *Prosiding Santika 3: Seminar Nasional Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan*. https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/santika/article/view/1395

Pramugita, C., dkk. (2023). Penggunaan media interaktif youtube dan quizizz paper mode terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Lemahireng 05 dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. Volume 1, Nomor 11, Desember 2023, Halaman 245-254. https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1175/1239

Sanusi, M., Jatmiko, P.T.H., & Prasetya, A.D.A. (2024). Implementasi model pembelajaran *project based learning* pada materi teks laporan hasil observasi di kelas vii SMP Ummul Qur'an Annur Bogor. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra.* Vol 1.10, No. 3, 2024. https://www.e-journal.my.id/onoma/article/view/4063/2687

Uno, B.H. (2006). *Teori motivasi dan pengukurannya, analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.