

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
MENGUNAKAN *QUIZIZZ PAPER MODE***Feri Kurniawan¹, Umi Chotimah^{2*}, Nyimas Nuria Hasnah Anggraini³¹⁾²⁾³⁾ Pendidikan Profesi Guru (PPG), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, IndonesiaEmail Korespondensi Penulis: * umi.chotimah@unsri.ac.id**ARTICLE INFO****Keywords:**

Interest in Learning;
Students;
Learning Media.

Kata Kunci:

Minat Belajar;
Peserta Didik;
Media Pembelajaran.

Citation:

Kurniawan, F., Chotimah, U., & Anggraini, N. N. H. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Quizizz Paper Mode. *Jurnal Kewarganegaraan*, 21(2), 178–191. <https://doi.org/10.24114/jk.v21i2.59110>

Article History:

Submitted: 05-06-2024
Revised: 03-07-2024
Accepted: 11-07-2024
Published: 30-09-2024

ABSTRACT

Teacher utilization and innovation in the use of learning media is an important factor in increasing students' interest in learning. Research aimed at increasing students' interest in Pancasila Education through using Quizizz Paper Mode at SMPN 33 Palembang. The method used was classroom action research consisting of three cycles. The subjects of this study involved all students of class VII.1 at SMPN 33 Palembang, totaling 31 students. The data collection technique in this research was observation carried out by three observers who then analyzed the data obtained using descriptive percentage data analysis techniques. The research results showed an increase in students' interest in learning after applying Quizizz Paper Mode in Pancasila Education. This is evidenced by the measurement of students' interest in learning at the pre-cycle stage, which was only 45%, then increased to 63% in cycle 1, then further increased to 79% in cycle 2, and finally reached 87% in cycle 3 (outstanding interest category).

ABSTRAK

Pemanfaatan dan inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran merupakan faktor penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media Quizizz Paper Mode di SMPN 33 Palembang. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus. Subjek dalam penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas VII.1 SMPN 33 Palembang yang berjumlah 31 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi yang dilakukan oleh tiga observer yang kemudian di analisis data hasil yang diperoleh menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase. Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik setelah menerapkan media Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini terlihat dari hasil pengukuran minat belajar peserta didik pada tahap pra-siklus yang hanya 45%, kemudian meningkat menjadi 63% pada siklus 1, lalu meningkat lagi menjadi 79% pada siklus 2, dan akhirnya mencapai 87% pada siklus 3 (kategori minat sangat baik).

DOI: <https://doi.org/10.24114/jk.v21i2.59110>

Copyright © 2024 The Author(s)

Feri Kurniawan, Umi Chotimah, Nyimas Nuria Hasnah Anggraini

This is Open Access under the CC-BY-SA License

[\(https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Available on <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jk>

PENDAHULUAN

Pengembangan sumber daya manusia bergantung pada aspek penting yaitu pendidikan. Menurut Bila, Wahyuni, & Nurgiansah (2023), pendidikan berfungsi untuk mempersiapkan dan membentuk peserta didik melalui bimbingan dan pelatihan agar menjadi generasi yang cerdas dan berkarakter di masa mendatang. Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh keterlibatan aktif peserta didik. Nurgiansah, Hendri, & Khoerudin (2021) menekankan bahwa mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan langkah awal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Proses pembelajaran yang efektif dan menarik menjadi kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hotimah (2020) mengemukakan bahwa kecenderungan kognitif dan afektif terhadap proses edukasi merupakan salah satu determinan signifikan dalam menentukan keberhasilan akuisisi pengetahuan. Meskipun demikian, realitas empiris menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah besar peserta didik yang menampakkan indikasi kurangnya ketertarikan dalam mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran. Fenomena ini dapat diakibatkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah metode instruksional yang diterapkan oleh tenaga pendidik cenderung monoton dan kurang variatif, media pembelajaran yang kurang atraktif serta minim inovasi, atau substansi materi ajar yang dipersepsikan kurang kontekstual dan tidak memiliki relevansi yang erat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Rendahnya tingkat ketertarikan ini berpotensi mengakibatkan penurunan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, serta dapat berdampak pada pencapaian prestasi belajar yang tidak optimal. Hal ini sejalan dengan perspektif yang dikemukakan oleh Septiani, Lesmono, & Harimukti (2020) yang menggarisbawahi bahwa minat merupakan manifestasi dari rasa ketertarikan dan kesukaan terhadap suatu entitas atau aktivitas tertentu.

Kondisi kurangnya minat belajar tersebut juga terjadi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII.1 SMPN 33 Palembang. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, bahwa minat belajar pada peserta didik terhadap proses pembelajaran ini masih berada pada kategori yang belum mencapai taraf optimal yang diharapkan. peneliti mengamati bahwa 22 (70,97%) peserta didik cenderung pasif dan kurang bersemangat, sedangkan hanya 9 (29,03%) peserta didik yang aktif bertanya, menanggapi, atau menjawab pertanyaan. Selain itu, 24 (77,42%) peserta didik mengumpulkan tugas, sementara 7 (22,58%) tidak mengumpulkan tugas yang diberikan. Meskipun persentase peserta didik yang mengumpulkan tugas lebih besar, hal ini tetap perlu ditindaklanjuti karena berpengaruh pada hasil belajar mereka. Kemudian berdasarkan hasil asesmen, 17 (54,84%) peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 14 (45,16%) peserta didik memiliki nilai di bawah KKM. Masalah ini terjadi karena kurangnya minat belajar, yakni hanya 14 (45,16%) peserta didik yang minat belajarnya dikategorikan baik, sementara 17 (54,84%) peserta didik dalam kategori minat belajar kurang baik. Berikut adalah sajian secara detail melalui tabel terkait informasi yang telah diperoleh dari hasil observasi awal.

Tabel 1. Minat Belajar dan Hasil Asesmen Peserta Didik

| Aspek | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|--|--|-----------|------------|
| Minat Belajar (Berdasarkan Observasi Awal) | Pasif dan Kurang Bersemangat | 22 | 70,97% |
| | Aktif Bertanya, Menanggapi, atau Menjawab Pertanyaan | 9 | 29,03% |
| Pengumpulan Tugas | Mengumpulkan Tugas | 24 | 77,42% |
| | Tidak Mengumpulkan Tugas | 7 | 22,58% |
| Hasil Asesmen | Mencapai KKM | 17 | 54,84% |

| Aspek | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|---------------|--------------------------------|-----------|------------|
| | Nilai di Bawah KKM | 14 | 45,16% |
| Minat Belajar | Minat Belajar yang Optimal | 14 | 45,16% |
| | Defisiensi dalam Minat Belajar | 17 | 54,84% |

Sumber: Data primer, diolah tahun 2024

Defisiensi dalam aspek kecenderungan kognitif dan afektif terhadap proses akuisisi pengetahuan dapat mengakibatkan tingkat komprehensi peserta didik terhadap disiplin ilmu Pendidikan Pancasila menjadi suboptimal. Padahal, merujuk pada perspektif yang dikemukakan oleh Nurgiansah (2021), disiplin ilmu Pendidikan Pancasila merupakan suatu entitas kurikuler yang memiliki signifikansi dan posisi strategis dalam rangka mentransmisikan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik, membentuk karakter dan kepribadian yang selaras dengan jati diri bangsa Indonesia, serta menanamkan sentimen nasionalisme sejak tahap perkembangan awal. Apabila fenomena ini dibiarkan tanpa adanya intervensi yang tepat, maka berpotensi mengakibatkan kegagalan dalam mencapai tujuan intrinsik dari pembelajaran Pendidikan Pancasila itu sendiri, dimana peserta didik mengalami hambatan dalam proses pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila secara komprehensif dalam konteks kehidupan sehari-hari mereka.

Guna mengatasi fenomena defisiensi kecenderungan kognitif dan afektif peserta didik terhadap proses akuisisi pengetahuan, tenaga pendidik perlu melakukan inovasi dalam implementasi media pembelajaran agar lebih atraktif dan stimulatif. Kemp dan Dayton, sebagaimana dikutip dalam Hanum (2020), mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi esensial yang dapat diaplikasikan baik untuk individu, kelompok kecil, maupun kelompok besar, yaitu (1) menstimulasi minat atau menginduksi tindakan, (2) menyajikan informasi secara komprehensif, dan (3) memberikan instruksi atau petunjuk yang eksplisit. Dalam upaya meningkatkan kecenderungan kognitif dan afektif terhadap proses akuisisi pengetahuan, media pembelajaran dapat dimanifestasikan melalui teknik dramatisasi atau elemen hiburan yang memiliki daya tarik signifikan bagi peserta didik.

Sebagai solusi terhadap fenomena defisiensi minat belajar, implementasi media *Quizizz Paper Mode* dapat dipertimbangkan. Aplikasi ini memungkinkan kreasi evaluasi interaktif dengan elemen visual yang menarik dalam format tertulis. Sejalan dengan Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania, & Sifa (2021) menegaskan fungsi media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, sementara Khasanah, Anggraeni, & Chotimah (2023) menyoroti integrasi unsur ludifikasi dalam *Quizizz Paper Mode* yang menjadikan proses pembelajaran lebih atraktif. Diharapkan, pendekatan inovatif ini dapat mengkatalisasi peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam mempelajari Pendidikan Pancasila.

Peneliti mengidentifikasi keberadaan *Quizizz Paper Mode* yang memungkinkan implementasi tanpa mengharuskan peserta didik menggunakan perangkat elektronik seperti gawai dan perangkat lain. Melalui aplikasi ini, peserta didik dibekali dengan lembaran kertas yang memuat kode batang untuk merespons pertanyaan, yang selanjutnya akan dipindai oleh tenaga guru menggunakan gawai, sehingga jawaban peserta didik terekam secara otomatis dan dapat divisualisasikan melalui alat proyeksi. Pemanfaatan media ini dilatarbelakangi oleh seringnya ditemui hambatan dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti keterbatasan kepemilikan perangkat teknologi oleh peserta didik dan ketiadaan laboratorium komputer di beberapa institusi pendidikan. Kondisi serupa terjadi di kelas VII.1 SMPN 33 Palembang, mendorong peneliti untuk mengeksplorasi alternatif media pembelajaran yang

atraktif dan interaktif bagi peserta didik tanpa membebankan mereka dengan keharusan membawa gawai dan perangkat lainnya.

Berdasarkan eksposisi tersebut, implementasi media *Quizizz Paper Mode* diproyeksikan untuk mengkatalisasi peningkatan kecenderungan kognitif dan afektif peserta didik dalam internalisasi disiplin Pendidikan Pancasila. Eskalasi minat belajar ini diantisipasi berkorelasi positif dengan peningkatan komprehensi dan prestasi akademik peserta didik. Melalui peningkatan tersebut, tujuan hakiki pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat diaktualisasikan optimal, yakni terbentuknya generasi yang mengejawantahkan karakter selaras nilai-nilai adiluhung Pancasila. Media pembelajaran berperan signifikan dalam meningkatkan kecenderungan kognitif dan afektif peserta didik. Palyanti (2023) menekankan urgensi penggunaan media karena dapat mentransformasi pembelajaran menjadi lebih atraktif dan dinamis. Media juga berperan vital dalam meningkatkan pemahaman materi, menyajikan data secara menarik, serta mengoptimalkan metode belajar yang diimplementasikan oleh guru dan peserta didik.

Perspektif tersebut berkorespondensi dengan pernyataan Chotimah, Kurnisar, Sulkipani, Fatimah, & Mariyani (2022) yang menggarisbawahi bahwa utilisasi media pembelajaran interaktif terbukti secara signifikan dapat mengakselerasi kecenderungan minat dan hasil belajar peserta didik di seluruh jenjang pendidikan. Media ini mempresentasikan informasi dalam format atraktif yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, citra, audio, video, dan simulasi, sehingga memicu keterlibatan aktif peserta didik. Lebih lanjut, Firmadani (2020) menjelaskan urgensi fungsi media pembelajaran dalam mempermudah transmisi pesan atau materi. Khairunnisa, & Apoko (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat mengatasi kendala spasial, temporal, dan sensoris, sehingga memfasilitasi peserta didik untuk lebih terfokus dalam proses akuisisi pengetahuan. Terlebih lagi, media pembelajaran memiliki kapasitas untuk menyediakan peluang ekuitas dalam memperoleh pengalaman edukatif yang setara bagi seluruh peserta didik, tanpa terpengaruh oleh disparitas latar belakang atau kondisi individual yang mungkin ada di antara mereka.

Kajian anteseden yang memiliki relevansi dengan studi ini ialah riset yang dieksekusi oleh Angelina, Herliana, Widodo, & Arum (2023) bertajuk "Efektivitas Media *Paper Mode* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar". Studi tersebut menitikberatkan pada efikasi pengimplementasian media *Quizizz Paper Mode* guna mengoptimalkan pemahaman materi Pancasila pada peserta didik kelas V SD dengan mengaplikasikan metodologi gabungan (*mixed method*). Sementara itu, investigasi ini yang berjudul "Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan *Quizizz Paper Mode*" memiliki tujuan untuk meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik kelas VII SMP pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui media yang serupa dengan menerapkan metode penelitian tindakan kelas (3 siklus).

Disparitas utama terletak pada beberapa aspek: Pertama, dalam hal orientasi, kajian terdahulu berfokus pada efektivitas, sedangkan investigasi ini menitikberatkan pada minat belajar. Kedua, terkait jenjang pendidikan, penelitian sebelumnya dilaksanakan pada tingkat Sekolah Dasar, sementara studi ini diimplementasikan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Ketiga, berkenaan dengan metodologi, riset terdahulu mengadopsi pendekatan campuran (*mixed method*), sedangkan penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Terakhir, variabel yang menjadi objek pengukuran dalam studi sebelumnya adalah pemahaman materi, sementara dalam investigasi ini adalah minat belajar.

Studi komplementer yang memiliki relevansi dengan studi ini adalah penelitian yang dieksekusi oleh Rini & Zuhdi (2023), bertajuk "Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik". Riset tersebut mengeksplorasi implikasi implementasi *Quizizz Paper Mode* terhadap performa akademis peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dalam konteks pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Hasil analisis mengindikasikan bahwa instrumentasi edukatif ini berkontribusi signifikan dalam mengkatalisasi peningkatan capaian belajar subjek penelitian.

Berlandaskan elaborasi di atas, aplikasi media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* menjadi suatu urgensi dikarenakan kapabilitasnya dalam mengkonstitusi pembelajaran yang efektif (Riyadi & Wibawa, 2024). Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk berupaya dalam mengeksplorasi permasalahan mengenai potensi pemanfaatan media edukatif *Quizizz Paper Mode* dalam menstimulasi dan mengintensifikasi dinamika minat belajar di kalangan peserta didik kelas VII.1 SMPN 33 Palembang. Berselaras dengan hal tersebut, Ndraha & Harefa (2023) mengartikulasikan bahwa utilisasi media edukatif ini diproyeksikan memiliki potensi untuk mengelevasi capaian akademis sekaligus mengapikalisasi semangat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti sekuens pembelajaran. Berdasarkan premis tersebut, pokok atau tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengelaborasi dan memverifikasi apakah implementasi instrumentasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode* mampu mengkatalisasi peningkatan signifikan terhadap indeks minat belajar di antara peserta didik kelas VII.1 yang menempuh pendidikan di SMPN 33 Palembang.

METODE

Penelitian ini mengadopsi metodologi penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), dengan konsekuensi bahwa prosedur operasionalnya mengikuti sekuens tahapan fundamental yang lazim diimplementasikan dalam paradigma penelitian tersebut. Untuk memfasilitasi akuisisi hasil yang komprehensif dan terukur, studi ini distrukturkan ke dalam tiga siklus sekuensial. Populasi subjek penelitian mencakup keseluruhan peserta didik kelas VII.1 di SMPN 33 Palembang, dengan total partisipan berjumlah 31 individu, yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Instrumentasi edukatif *Quizizz Paper Mode* diaplikasikan sebagai medium transmisi pengetahuan pada Bab VI yang mengeksplorasi tema "Bekerja Sama dan Bergotong Royong". Locus penelitian ditetapkan di SMP Negeri 33 yang berdomisili di wilayah administratif Kecamatan Ilir Barat 1, Kota Palembang, dengan kronologi pelaksanaan penelitian yang telah diartikulasikan secara terperinci.

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

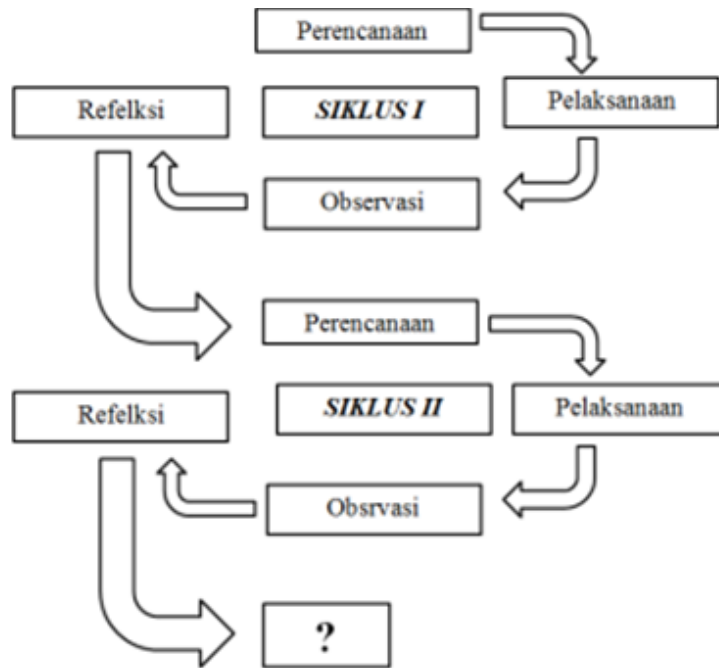
| No | Hari/tanggal | Keterangan |
|----|-------------------------|------------|
| 1 | Senin, 26 Februari 2024 | Pra-Siklus |
| 2 | Senin, 01 April 2024 | Siklus 1 |
| 3 | Senin, 22 April 2024 | Siklus 2 |
| 4 | Senin, 29 April 2024 | Siklus 3 |

Sumber: Data primer, diolah tahun 2024

Penelitian tindakan kelas yang diimplementasikan dalam lingkungan pembelajaran ini mengadopsi metodologi siklus iteratif yang terdiri dari tiga siklus berurutan. Setiap siklus tersebut distrukturkan ke dalam empat fase yang saling berintegrasi, meliputi: tahap konseptualisasi strategi (*planning*), tahap aktualisasi intervensi (*acting*), tahap observasi sistematis (*observing*), serta tahap evaluasi reflektif (*reflecting*). Keseluruhan proses ini dirancang

untuk mengakomodasi analisis komprehensif terhadap dinamika pembelajaran yang terjadi (Taqwa, Razak, & Mahmud, 2021). Peneliti mengadopsi paradigma Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikonseptualisasikan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Preferensi terhadap model ini didasarkan pada pertimbangan bahwa desain tersebut menawarkan aksesibilitas dan fleksibilitas dalam aspek implementasi prosedural dan sekuensial. Struktur konseptual dari model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dielaborasi oleh Kemmis dan Mc Taggart dapat divisualisasikan sebagai berikut:

Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Sumber: Kemmis dan Mc Taggart (dalam Taqwa et al., 2021)

Berdasarkan rangka mengeksplorasi dan memvalidasi potensi eskalasi minat belajar di kalangan subjek pembelajar melalui pemanfaatan media *Quizizz Paper Mode*, peneliti menginisiasi sinergi kolaboratif dengan tiga rekan seprofesi. Ketiga rekan tersebut diposisikan sebagai observer yang bertugas menghimpun data empiris secara terstruktur dan independen, guna menyokong objektivitas dan kredibilitas temuan dari penelitian tindakan kelas yang dilangsungkan. Berikut adalah tabel yang berisi kisi-kisi observasi untuk menilai tingkat minat peserta didik, mengacu pada teori Darmadi (2017: 322):

Tabel 3. Instrumen Observasi Minat Belajar

| No. | Aspek Indikator Minat Belajar | Jumlah Soal |
|-----|--|-------------|
| 1. | Adanya pemusatan perhatian | 2 |
| 2. | Adanya perasaan senang dalam pembelajaran | 1 |
| 3. | Aktif dalam pembelajaran | 2 |
| 4. | Adanya semangat untuk mendapatkan hasil yang terbaik | 2 |

Sumber: Darmadi (2017), diolah Tahun 2024

Untuk memperkokoh hasil penelitian, strategi akuisisi data ditempuh melalui pengamatan terstruktur yang dilaksanakan oleh tiga observer. Selanjutnya, korpus data yang terhimpun akan dielaborasi menggunakan pendekatan analitik deskriptif berbasis persentase.

Merujuk pada gagasan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019) bahwa analisis deskriptif berfungsi untuk menyajikan panorama komprehensif mengenai informasi yang telah terekstraksi dari locus penelitian tanpa melakukan generalisasi inferensial. Sementara itu, instrumentasi analisis persentase diimplementasikan dengan tujuan mengkuantifikasi distribusi frekuensi respon partisipan, di mana matriks data yang terakumulasi akan divisualisasikan dalam format tabulasi serta dinarasikan secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Penelitian Tindakan Kelas

Kegiatan observasi awal pada penelitian tindakan kelas dilakukan pada *Senin*, 26 Februari 2024. Pembelajaran dilaksanakan seperti biasanya dengan menggunakan media PowerPoint, video, dan tugas rumah karena waktu terbatas. Berdasarkan pengamatan, ditemukan bahwa 22 (70,97%) peserta didik cenderung pasif dan kurang bersemangat, sedangkan hanya 9 (29,03%) peserta didik yang aktif bertanya, menanggapi, atau menjawab pertanyaan. Selain itu, 24 (77,42%) peserta didik mengumpulkan tugas, sementara 7 (22,58%) tidak mengumpulkan tugas yang diberikan. Meskipun persentase peserta didik yang mengumpulkan tugas lebih besar, hal ini tetap perlu ditindaklanjuti karena berpengaruh pada hasil belajar mereka. Kemudian berdasarkan hasil asesmen, 17 (54,84%) peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 14 (45,16%) peserta didik memiliki nilai di bawah KKM. Fenomena ini termanifestasi sebagai konsekuensi dari insufisiensi minat belajar, di mana hanya 14 (45,16%) peserta didik mendemonstrasikan tingkat antusiasme akademis yang baik, sementara 17 (54,84%) peserta didik lainnya mengekshibisikan tingkat minat belajar yang suboptimal. Berdasarkan observasi tersebut, dapat diinferensikan bahwa akar permasalahan ini terletak pada keterbatasan implementasi media pembelajaran yang bersifat interaktif dan inovatif. Hal ini berkorelasi dengan postulat yang diartikulasikan oleh Khairunnisa & Apoko (2023), yang mengemukakan bahwa demi merealisasikan proses pembelajaran yang efektif, diperlukan utilisasi media pembelajaran yang memiliki karakteristik interaktif dan inovatif. Melalui pendekatan ini, diharapkan materi pembelajaran yang ditransmisikan oleh tenaga pendidik dapat terinternalisasi secara optimal oleh peserta didik.

2. Hasil Penelitian Siklus 1

Berpijak pada hasil telaah pra-siklus, peneliti melakukan pembelajaran dengan mengaplikasikan perangkat Quizizz Paper Mode pada 01 April 2024. Melalui siklus perdana ini, tim observer melaksanakan observasi komprehensif terhadap minat belajar kelas VII.1 SMPN 33 Palembang, terutama ketika mereka berinteraksi dengan media pedagogis *Quizizz Paper Mode*. Kalkulasi rerata dari hasil observasi yang berhasil diakumulasi dapat dielaborasi sebagai berikut:

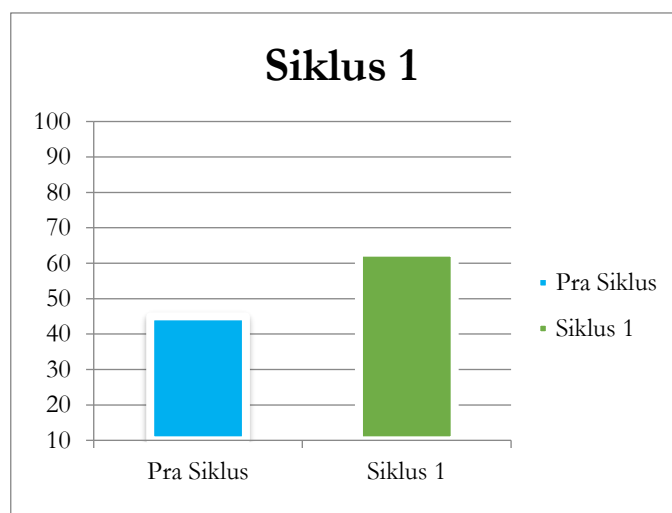
Tabel 4. Rata-rata Hasil Observer Siklus 1

| Observer | Jumlah Skor Tiap Indikator | | | | | | | % Hasil Observer |
|------------------|----------------------------|----|----|----|----|----|----|------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 1 | 82 | 79 | 75 | 75 | 76 | 76 | 76 | 62 |
| 2 | 76 | 80 | 81 | 76 | 74 | 75 | 76 | 62 |
| 3 | 84 | 77 | 78 | 84 | 84 | 85 | 80 | 66 |
| Jumlah Rata-Rata | | | | | | | | 63 |

Sumber: Data primer, diolah tahun 2024

Analisis terhadap data observasional yang diakuisisi pada siklus pertama, sebagaimana telah diekspos di atas, mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam aspek minat belajar yang termanifestasi pada peserta didik kelas VII.1 di SMPN 33 Palembang pasca implementasi media pembelajaran *Quizizz Paper Mode*. Komparasi dengan kondisi pra-siklus menunjukkan adanya gradasi positif dalam tingkat minat belajar, yang tervisualisasikan melalui representasi grafis yang telah dipresentasikan.

Gambar 1. Perbandingan Hasil Observasi Pra Siklus dan Siklus 1



Sumber: Data primer, diolah tahun 2024

Berdasarkan grafik yang ditampilkan memaparkan data hasil pra siklus minat belajar peserta didik dengan persentase 45% dan meningkat pada siklus 1 menjadi 63% . Berdasarkan hasil tersebut, melalui implementasi *Quizizz Paper Mode* sebagai medium pembelajaran yang bersifat interaktif dan inovatif mulai memperlihatkan dampak positif yang signifikan. Fenomena ini berkorelasi dengan proposisi yang dikemukakan oleh Ndraha & Harefa (2023) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memiliki karakteristik interaktif dan inovatif berpotensi mengkatalisasi peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses edukasi. Hal ini dimungkinkan karena pendidik memperoleh fleksibilitas dalam pengembangan materi, yang bersinergi dengan partisipasi aktif dan dukungan kolaboratif dari peserta didik.

3. Hasil Penelitian Siklus 2

Berdasarkan analisis komprehensif terhadap data observasional yang diperoleh pada siklus pertama, peneliti memutuskan untuk melanjutkan implementasi media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* pada sesi edukasional yang diselenggarakan pada hari Senin, tanggal 22 April 2024. pada siklus kedua ini, tiga orang observer melakukan pengamatan sistematis terhadap dinamika minat belajar peserta didik kelas VII.1 SMPN 33 Palembang, yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode*. Setelah melalui tahap agregasi dan kalkulasi, menghasilkan nilai rata-rata sebagaimana akan dipaparkan berikut ini:

Tabel 5. Rata-rata Hasil Observer Siklus 2

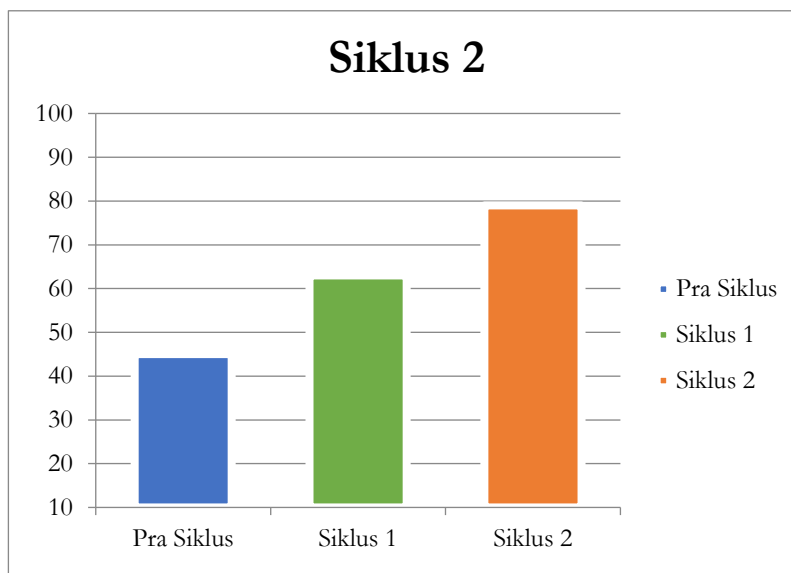
| Observer | Jumlah Skor Tiap Indikator | | | | | | | % Hasil Observer |
|----------|----------------------------|----|-----|----|----|-----|----|------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 1 | 98 | 99 | 106 | 90 | 93 | 100 | 98 | 79 |
| 2 | 101 | 97 | 97 | 95 | 90 | 97 | 97 | 78 |

| | | | | | | | | |
|-------------------------|-----|----|----|-----|----|----|-----|----|
| 3 | 100 | 98 | 94 | 102 | 95 | 99 | 104 | 80 |
| Jumlah Rata-Rata | | | | | | | | 79 |

Sumber: Data primer, diolah tahun 2024

Analisis data yang dipaparkan mengindikasikan peningkatan signifikan dalam minat belajar peserta didik kelas VII.1 SMP Negeri 33 Palembang dibandingkan dengan siklus 1. Gradasi positif ini divisualisasikan secara eksplisit melalui representasi grafik.

Gambar 2. Perbandingan Hasil Observasi Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2



Sumber: Data primer, diolah tahun 2024

Representasi grafis menyajikan data komparatif pra-siklus, siklus 1, dan 2. Untuk memverifikasi potensi peningkatan minat belajar lebih lanjut dengan *Quizizz Paper Mode*, peneliti melanjutkan ke siklus 3. Hasil observasi mengkonfirmasi efektivitas media ini dalam mengkatalisasi peningkatan minat belajar peserta didik. Fenomena ini berkorelasi dengan teori konstruktivisme Piaget, sebagaimana dielaborasi oleh Nasir (2022), yang menegaskan bahwa pembelajaran efektif terkonstruksi melalui pengembangan wawasan yang berlandaskan pada pengalaman yang telah ada sebelumnya.

4. Hasil Penelitian Siklus 3

Berdasarkan peningkatan signifikan minat belajar peserta didik kelas VII.1 SMPN 33 Palembang pada siklus 2, peneliti melanjutkan implementasi media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* pada Senin, 29 April 2024. Berikut disajikan rata-rata hasil observasi yang dilakukan oleh tiga observer mengenai dinamika minat belajar peserta didik selama eksposur terhadap *Quizizz Paper Mode* dalam rangkaian siklus 3:

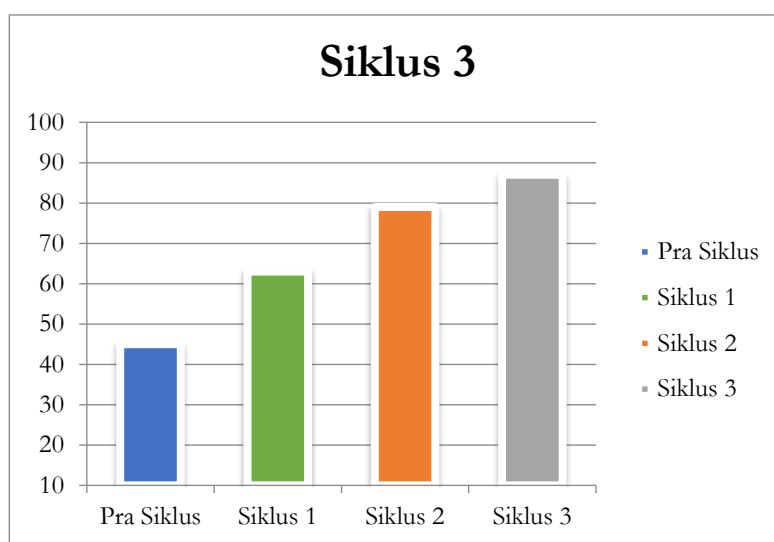
Tabel 6. Rata-rata Hasil Observer Siklus 3

| Observer | Jumlah Skor Tiap Indikator | | | | | | | % Hasil Observer |
|-------------------------|----------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 1 | 111 | 104 | 107 | 106 | 105 | 108 | 103 | 86 |
| 2 | 113 | 108 | 107 | 108 | 108 | 108 | 108 | 88 |
| 3 | 110 | 103 | 111 | 111 | 110 | 103 | 109 | 87 |
| Jumlah Rata-Rata | | | | | | | | 87 |

Sumber: Data primer, diolah tahun 2024

Analisis komprehensif terhadap data kuantitatif yang telah dieksposisi di atas mengindikasikan adanya progresivitas signifikan dalam aspek minat belajar yang termanifestasi pada peserta didik kelas VII.1 di SMP Negeri 33 Palembang. Komparasi dengan hasil yang diperoleh pada siklus kedua menunjukkan adanya gradasi positif yang substansial. Fenomena peningkatan dalam parameter minat belajar ini dapat diobservasi secara lebih elaboratif melalui representasi grafis yang akan dipresentasikan sebagai berikut:

Gambar 3. Perbandingan Hasil Observasi Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2 dan Siklus 3



Sumber: Data primer, diolah tahun 2024

Representasi grafis mengindikasikan bahwa implementasi *Quizizz Paper Mode* pada siklus ketiga mendemonstrasikan efektivitas yang tinggi dibandingkan siklus-siklus sebelumnya. Akuisisi hasil sebesar 87% memvalidasi efektivitas signifikan media ini dalam mengkatalisasi peningkatan minat belajar peserta didik, sekaligus mengonfirmasi pencapaian target yang ditetapkan. Progresivitas pada siklus final ini merefleksikan efektivitas konsistensi penggunaan media pembelajaran interaktif dan inovatif. Fenomena ini berkorelasi dengan proposisi yang dikemukakan oleh Simatupang, Daulay, Simarmata, & Situmorang (2024) menegaskan bahwa implementasi media pembelajaran secara konsisten dan berkelanjutan berpotensi memaksimalkan dampak positif serta memfasilitasi pencapaian visi pendidikan yang telah diformulasikan.

Penelitian tindakan kelas pada kelas VII.1 SMPN 33 Palembang menghasilkan temuan signifikan tentang peningkatan progresif minat belajar peserta didik. Instrumen pedagogis *Quizizz Paper Mode* terbukti menjadi katalisator efektif dalam intensifikasi antusiasme edukatif. Indeks minat belajar mengalami eskalasi bertahap yakni dari 45% pada pra-siklus, meningkat menjadi 63% pada siklus pertama, 79% pada siklus kedua, dan mencapai kulminasi 87% pada siklus ketiga. Hasil ini mengindikasikan efektivitas substansial media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan atensi dan partisipasi akademis peserta didik.

Peningkatan ini dapat diatribusikan pada keterbiasaan progresif peserta didik terhadap mekanisme operasional media *Quizizz Paper Mode* yang berkorelasi dengan peningkatan minat belajar mereka dalam aktivitas pembelajaran. Konsekuensinya, hal ini mendorong kesiapan yang lebih optimal sebelum dimulainya sesi pembelajaran. Untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih komprehensif mengenai peningkatan minat belajar,

representasi visual dalam bentuk tabulasi data disediakan sebagai suplemen informatif, yakni sebagai berikut:

Tabel 7. Peningkatan Hasil Observasi

| No | Siklus | % Hasil Observasi | % Peningkatan | Kategori |
|----|------------|-------------------|---------------|---------------|
| 1 | Pra Siklus | 45 | | Kurang Sekali |
| 2 | Siklus 1 | 63 | 18 | Cukup |
| 3 | Siklus 2 | 79 | 16 | Baik |
| 4 | Siklus 3 | 87 | 8 | Sangat Baik |

Sumber: Data primer, diolah tahun 2024

Evidensi empiris mengindikasikan secara konklusif bahwa implementasi *Quizizz Paper Mode* telah mendemonstrasikan efektivitas substansial dalam intensifikasi atensi edukatif peserta didik. Fenomena ini terobservasi signifikan pada populasi akademis kelas VII.1 SMPN 33 Palembang, dengan peningkatan indeks minat belajar terverifikasi melalui siklus eksperimental.

Hasil penelitian ini berkorelasi positif dengan studi-studi terdahulu. Palayukan, Rahmi, Murniasih, & Panglipur (2023) mengonfirmasi efektivitas *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran dan performa akademis peserta didik melalui pendekatan RME. Azizah, Hermawan, & Farida (2023) memvalidasi efektivitas aplikasi tersebut dalam intensifikasi motivasi belajar pada domain Pendidikan Agama Islam. Nisa (2023) menggarisbawahi potensi *Quizizz Paper Mode* sebagai platform asesmen yang atraktif dan efisien dalam menstimulasi minat serta konsentrasi peserta didik selama proses evaluasi. Ridani (2023) mendemonstrasikan peningkatan signifikan hasil belajar fikih pasca implementasi media ini. Secara komprehensif, Nurhusni, Tarsono, & Nugraha (2024) menegaskan bahwa *Quizizz Paper Mode* efektif dalam evaluasi pembelajaran, meningkatkan antusiasme, dan memfasilitasi pengembangan jiwa kompetitif peserta didik.

Studi-studi terdahulu mengindikasikan bahwa implementasi *Quizizz Paper Mode* sebagai instrumen pedagogis memiliki kapasitas untuk menginduksi efek konstruktif dalam dinamika pembelajaran, sekaligus katalisasi peningkatan atensi edukatif peserta didik. Implikasi penelitian ini terhadap praktik pembelajaran menekankan urgensi integrasi media interaktif dan inovatif dalam proses edukasi untuk intensifikasi minat belajar. Meskipun demikian, studi ini tidak terlepas dari limitasi, terutama dalam aspek kuantitas responden dan restriksi geografis. Konsekuensinya, diperlukan eksplorasi lebih komprehensif dengan melibatkan sampel yang lebih ekstensif dan diversifikasi wilayah yang lebih luas guna memperoleh temuan yang lebih holistik dan representatif secara statistik.

SIMPULAN

Studi tindakan kelas dalam lingkungan pembelajaran aktual mengindikasikan bahwa integrasi *Quizizz Paper Mode* dalam transmisi pengetahuan Pendidikan Pancasila secara substansial mengkatalisasi eskalasi atensi edukatif peserta didik. Analisis pra-siklus mengungkap defisiensi minat belajar dengan indeks 45%, menekankan urgensi intervensi pedagogis inovatif. Namun, pasca penggunaan *Quizizz Paper Mode* pada siklus 1, terjadi peningkatan substansial hingga 63%, yang kemudian mengalami akselerasi menjadi 79% pada siklus 2. Untuk memperkuat validitas temuan, dilaksanakan siklus lanjutan yakni siklus 3 yang menghasilkan indeks minat belajar mencapai 87%. Progresif ini menekankan bahwa

pengaplikasian Quizizz Paper Mode secara efektif berpotensi mengamplifikasi minat belajar pada peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada pihak-pihak yang berkontribusi signifikan dalam penyusunan jurnal ini. Apresiasi tulus dialamatkan kepada Ibu Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D., dan Ibu Nyimas Nuria Hasnah Anggraini, S.Pd., M.Pd., atas bimbingan dan dukungan yang sangat berharga. Penghargaan juga ditujukan kepada SMP Negeri 33 Palembang yang memfasilitasi pelaksanaan studi empiris, serta kepada Kepala Sekolah atas dukungan komprehensifnya. Ucapan terima kasih meliputi partisipasi aktif tenaga pendidik, peserta didik, dan seluruh kontributor penelitian. Penulis beraspirasi agar jurnal ini menjadi sumber ilmiah yang memperluas cakrawala kognisi pembaca. Meski menyadari adanya limitasi, penulis mengundang kritik dan saran konstruktif untuk penyempurnaan jurnal di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731–3742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Bila, N. S., Wahyuni, F. D., & Nurgiansah, T. H. (2023). Peran Penting Civics: Pendidikan Ilmu Kewarganegaraan di Era Masyarakat Digital. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(1), 1–12. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i1.39530>
- Chotimah, U., Kurnisar, Sulkipani, Fatimah, H., & Mariyani. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis TIK bagi Guru Dalam MGMP PPKN SMP. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 72–80.
- Darmadi, H. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. In *Yogyakarta: Deepublish* (Vol. 175). Yogyakarta: Deepublish.
- Firdaus, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2), 93–99. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i2.942>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi pendidikan nasional*, 2(1), 93–97. Diambil dari https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084
- Hanum, F. F. (2020). Konseptual Pemanfaatan Model Media Web Moodle Dalam Pembelajaran PPKN Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kewarganegaraan*, 17(1), 1–10. <https://doi.org/10.24114/jk.v17i1.18700>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal edukasi*, 7(2), 5–11. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan

- Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191–203. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- 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. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 765–770. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.349>
- Nasir, M. A. (2022). Teori Konstruktivisme Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *JSG: Jurnal Sang Guru*, 1(3), 215–223. Diambil dari <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/jsg/article/viewFile/5337/3036>
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1), 5328–5339. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3714>
- Nisa, A. F. (2023). Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 112–123.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255. Diambil dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1338>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31424>
- Nurgiansah, T. H., Hendri, & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56–64. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Nurhusni, F. A., Tarsono, T., & Nugraha, M. S. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode sebagai Media Alternatif Evaluasi Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Tsanawiyah. *ISLAMIKA*, 6(1), 191–203. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i1.4218>
- Palayukan, H., Rahmi, S., Murniasih, T. R., & Panglipur, I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar dengan Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 204–215. <https://doi.org/10.55210/attalim.v9i2.1241>
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 1014–1026. <https://doi.org/10.51278/aj.v5i2.859>
- Ridani, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Quizizz Paper Mode Pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IV MIN 1 Pulang Pisau. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(2), 1875–1882. Diambil dari <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/4304/1661>
- Rini, & Zuhdi, U. (2023). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 65–74. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52525>
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada pembelajaran PPKn di SD Jelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2791–2805. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11962>

- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis minat belajar siswa menggunakan model problem based learning dengan pendekatan STEM pada materi vektor di kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64–70. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969>
- Simatupang, H. K. A., Daulay, M. A. J., Simarmata, R., & Situmorang, S. Y. (2024). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(4), 9–18. Diambil dari <https://ojs.co.id/1/index.php/jip/article/view/971>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2 ed.). Bandung: Alfabeta.
- Taqwa, M., Razak, F., & Mahmud, A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Teknologi OJS Dan Software R*. Yogyakarta: Deepublish.