

ABSTRAK

SOPI, 2024. **PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK** (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Kerjasama Negara Maju dan Berkembang di Kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas). Jurusan Pendidikan Geografi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.

Pembelajaran yang dilakukan disekolah-sekolah masih terfokus kepada pembelajaran konvensional atau pembelajaran ceramah sehingga berimbas kepada tingkat pemahaman materi yang rendah, perolehan nilai yang rendah, motivasi yang rendah sampai kepada keaktifan belajar yang rendah pula. Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tentang tahapan penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* dan pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuasi eksperimen. Sampel pada penelitian ini berjumlah 62 peserta didik yang terdiri dari kelas XII IPS 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XII IPS 3 sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis data untuk peningkatan keaktifan belajar peserta didik menggunakan Uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa tahapan penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* model *Games Based Learning* (GBL) yaitu pemilihan *game*, penjelasan konsep, aturan, bermain *game*, dan merangkum pengetahuan. Besaran pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* model *Games Based Learning* (GBL) dilihat dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 79 dan nilai *posttest* sebesar 86 dari hasil tersebut membuktikan bahwa telah terjadi kenaikan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Quizizz Paper Mode*, Keaktifan Belajar

ABSTRACT

SOPI, 2024. THE EFFECT OF IMPLEMENTING THE QUIZIZZ PAPER MODE LEARNING MEDIA ON INCREASING STUDENTS' LEARNING ACTIVITY (Case Study in the Geography Subject, Collaboration Sub-Material in Developed and Developing Countries in Class XII IPS at SMAN 1 Cikatomas). Geography Education Department. Faculty of Teacher Training and Education. Siliwangi University. Tasikmalaya.

Learning carried out in schools is still focused on conventional learning or lecture learning, which results in low levels of understanding of the material, low grades, low motivation and even low learning activity. One way to increase students' active learning is by using learning media. The aim of this research is to find out about the stages of implementing the quizizz paper mode learning media and the influence of implementing the quizizz paper mode learning media on increasing students' learning activeness in the subject of geography, sub-material on cooperation between developed and developing countries in class XII IPS at SMAN 1 Cikatomas. The method used in this research is quasi-experimental. The sample in this study consisted of 62 students consisting of class XII IPS 1 as the control class and class XII IPS 3 as the experimental class. Data analysis techniques to increase students' learning activity use the Wilcoxon Test. The results of research in the experimental class show that the stages of implementing the quizizz paper mode learning media, Games Based Learning (GBL) model, are selecting games, explaining concepts, rules, playing games, and summarizing knowledge. The magnitude of the influence of implementing the quizizz paper learning media mode, Games Based Learning (GBL) model, can be seen from the average pretest score of 79 and posttest score of 86. These results prove that there has been an increase.

Keyword: *Instructional Media, Quizizz Paper Mode, Learning Activeness*