

elalui_Penggunaan_Media_Quiz izzPaperModedi_SMPN_33_Pale mbang.pdf

by Turnitin com

Submission date: 16-Apr-2025 03:29PM (UTC+0700)

Submission ID: 2603517569

File name: elalui_Penggunaan_Media_QuizizzPaperModedi_SMPN_33_Palembang.pdf (411.88K)

Word count: 2383

Character count: 14542

Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII.2 dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode di SMPN 33 Palembang

Imroatun Khasanah¹, Nyimas Nuria Hasna Anggraeni², Umi Chotimah³

¹ PPG Universitas Sriwijaya Palembang, Indonesia; ppgrimroatkhasanah04@program.belajar.id

² SMPN 33 Palembang, Indonesia; nyimasnuria@gmail.com

³ PPG Universitas Sriwijaya Palembang, Indonesia; umi.chotimah@fkip.unsri.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Motivation to learn;
Quizizz Paper Mode;
Pancasila Education

Article history:

Received 2023-04-21

Revised 2023-06-13

Accepted 2023-07-04

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in learning motivation of class VII.2 students in learning Pancasila education through the use of Quizizz Paper Mode media at SMPN 33 Palembang. This study used a class action research approach (classroom action research) which was carried out for three cycles with the research subjects being all class VII.2 students of SMPN 33 Palembang with 32 students consisting of 19 boys and 13 girls in the material for Chapter VI, namely Cooperate and Begotong Royong where in the three cycles carried out the three carried out the stages of planning, implementing, observing and reflecting. This study was observed by three observers whose results were analyzed using percentage descriptive analysis techniques. The results of this study indicate that the use of Quizizz Paper Mode media can increase the learning motivation of class VII.2 students of SMPN 33 Palembang. This can be seen in the pre-cycle activities with student learning motivation of 47% increasing in cycle 1 to 67%, cycle 2 77 % and cycle 3 86% which means that Quizizz Paper Mode learning media can increase students' learning motivation.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.



Corresponding Author:

Imroatun Khasanah

PPG Universitas Sriwijaya Palembang, Indonesia : ppgrimroatkhasanah04@program.belajar.id

1. PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berkaitan yang memiliki tujuan untuk merubah perilaku, kegiatan pembelajaran dalam satuan pendidikan harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa terbebani dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan sehingga peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran di kelas (Amriani, 2018).

Kaitannya dengan kegiatan pembelajaran di kelas VII.2 SMPN 33 Palembang peneliti melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran peserta didik dan menemukan permasalahan bahwa peserta

didik kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran di mana hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas VII.2 SMPN 33 Palembang juga masih banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) hal tersebut dapat terjadi karena peserta didik kurang memiliki motivasi belajar yang baik. Berdasarkan kegiatan penilaian hasil belajar yang telah peneliti laksanakan terdapat 19 (59.38%) peserta didik yang hasil belajarnya telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 13 (40.63%) peserta didik memiliki hasil belajar yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Peserta didik cenderung kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam pengumpulan tugas dan memiliki hasil belajar di bawah KKM karena peserta didik kurang memiliki motivasi belajar di mana hanya 15 (46.88 %) peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang baik sedangkan 17 (53.13%) peserta didik memiliki motivasi belajar yang kurang baik.

Permasalahan motivasi belajar ini dapat diatasi salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik merasa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan terlibat aktif. Menurut (Bafadal, Alimah, & Sibawaeh, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran, di mana tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah dalam meningkatkan hasil belajar dan berkomunikasi.

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi terkadang sulit untuk diterapkan dengan beberapa kendala yaitu fasilitas seperti laptop dan gawai yang tidak dimiliki oleh seluruh peserta didik, sekolah yang tidak memiliki lab komputer dan gangguan jaringan, hal inilah yang terjadi di kelas VII.2 SMPN 33 Palembang. Oleh karena itu, peneliti mencoba mencari media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik tanpa harus menyulitkan peserta didik untuk membawa gawai atau laptop. Peneliti menemukan bahwa terdapat Quizizz Paper Mode yang merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh peserta didik tanpa menggunakan gawai atau laptop karena peserta didik dalam menjawab pertanyaan diberikan lembar yang berisi barcode yang akan discan oleh guru menggunakan gawai dan jawaban peserta didik akan otomatis terekam dan dapat ditampilkan ke layar proyektor (Asfar, Asfar, Asfar, & Kurnia, 2020). Quizizz Paper Mode inilah yang akan digunakan peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pentingnya meningkatkan motivasi belajar peserta didik menjadi salah satu alasan peneliti untuk melaksanakan penelitian ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz Paper Mode yang diharapkan dapat meningkatkan aktifitas atau keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar yang dapat membuat peserta didik menjadi bersemangat dan termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dengan demikian prosedur pelaksanaannya, mengikuti langkah-langkah dasar penelitian tindakan. Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus agar hasil yang diperoleh dalam penelitian dapat dilihat dengan jelas melalui tiga siklus tersebut. Penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis dan Mc Taggart, karena desain PTK model ini lebih mudah diterapkan dalam prosedur dan tahapannya. Berikut desain PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2012).



Gambar 1. Siklus PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart

Subjek dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII.6 SMPN 33 Palembang dengan 32 orang peserta didik yang terdiri atas 19 Laki-laki dan 13 Perempuan dengan menggunakan media Quizizz Paper Mode pada materi Bab VI yaitu Bekerja Sama dan Begotong Royong yang dilaksanakan pada 20 Maret 2023 – 23 Mei 2023. Dimana dalam 3 siklus yang dilaksanakan ketiganya peneliti melakukan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Guna mengetahui apakah adanya peningkatan motivasi saat pembelajaran dilakukan menggunakan media Quizizz Paper Mode dalam penelitian ini, maka peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat yang bertindak sebagai observer dengan jumlah 3 orang. Untuk mendukung hasil penelitian ini dilakukan pengumpulan data-data dan akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Menurut (Sugiyono, 2010) analisis deskriptif akan memberikan gambaran terkait data yang telah terkumpul dari lapangan tanpa memberikan kesimpulan secara umum. Tujuan dari teknik analisis persentase yaitu untuk mengetahui presentase skor jawaban responden di mana data yang diperoleh akan disajikan dalam tabel dan dideskripsikan.

Menurut (Sugiyono, 2017) menjelaskan bahwa hasil observasi selanjutnya akan diolah melalui penilaian dalam bentuk skala likert dengan memberi tanda checklist pada setiap tabel kotak yang telah disediakan dalam lembar observasi untuk menilai atau mengukur suatu objek. Setelah mengetahui hasil dari seberapa besar tingkat motivasi yang telah diperoleh maka peneliti mengelompokkan tingkat motivasi yang diperoleh berdasarkan tabel kriteria penilaian observasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SMPN 33 Palembang yang merupakan sekolah negeri yang berada di Jl. Musi Raya Way Hitam RT 04 RW 07 Kelurahan Siring Agung Kecamatan Ilir Barat I Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik yang berada di kelas VII.2 SMPN 33 Palembang dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang yang terdiri atas 19 laki-laki dan 13 perempuan.

a. Pra Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas dimulai melalui kegiatan pengamatan yang dilaksanakan pada 20 Maret 2023 dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti biasa menggunakan media pembelajaran power point dan penayangan video serta pengerjaan tugas dilaksanakan di rumah karena kurangnya waktu pengerjaan. Dari hasil pengamatan ditemukan bahwa peserta didik kurang memiliki motivasi belajar dimana 15 (46.88 %) peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang baik sedangkan 17 (53.13%) peserta didik memiliki motivasi belajar yang kurang baik sehingga dilakukanlah pembelajaran selanjutnya menggunakan media Quizizz Paper Mode.

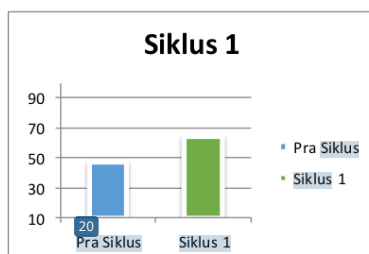
b. Siklus 1

Kegiatan pembelajaran siklus 1 ini peneliti telah menggunakan media pembelajaran Quizizz Paper Mode dan hasil observasi pada siklus 1 yang dilakukan oleh ketiga observer memperoleh hasil rata-rata yang dapat dilihat melalui table berikut.

Tabel 1. Rata-rata Hasil Observer Siklus 1**Sumber.** Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023

Observer	% Hasil Observer
1	63
2	63
3	65
Jumlah Rata-rata	64

Hasil rata-rata observer siklus 1 di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas VII.2 SMPN 33 Palembang meningkat setelah digunakannya media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* jika dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran pra siklus, hal ini dapat dilihat melalui diagram di bawah ini:

Bagan 1. Perbandingan Prasiklus & Siklus 1**Sumber.** Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023

Berdasarkan bagan 1 di atas dapat diketahui bahwa kegiatan Pra Siklus persentase peserta didik yang termotivasi hanya 47% dan pada siklus 1 ini meningkat ,menjadi 64%.

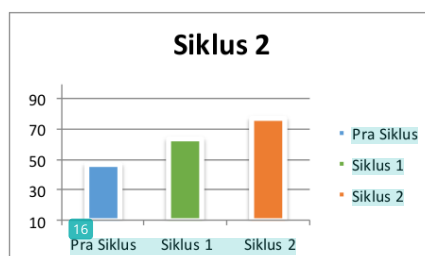
c. Siklus 2

Kegiatan siklus 2 masih menggunakan media yang sama yaitu *Quizizz Pape Mode* dan memperoleh hasil observasi sebagai berikut.

Tabel 2. Rata-rata Hasil Observer Siklus 2**Sumber.** Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023

Observer	% Hasil Observer
1	78
2	76
3	78
Jumlah Rata-Rata	77

Hasil rata-rata observer di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas VII.2 SMPN 33 Palembang meningkat dibandingkan dengan siklus 1 hal tersebut dapat dilihat melalui bagan berikut ini:

Bagan 2. Perbandingan Pra Siklus, Siklus 1 & Siklus 2**Sumber.** Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023

Berdasarkan bagan diatas sudah terlihat peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VII.2 SMPN 33 Palembang untuk lebih memastikan peningkatan motivasi dengan menggunakan media Quizizz Paper Mode maka dilanjutkan dengan melakukan kegiatan pembelajaran pada siklus 3.

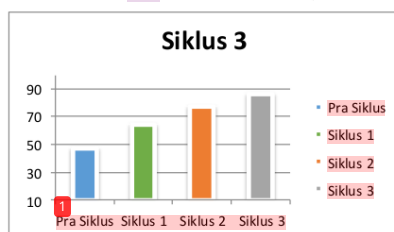
d. Siklus 3

Siklus 3 hasil observasi yang dilakukan oleh observer pada kegiatan pembelajaran menggunakan media Quizizz Paper Mode memperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Rata-rata Hasil Observer Siklus 3**Sumber.** Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023

Observer	% Hasil Observer
1	84
2	87
3	88
Jumlah Rata-Rata	86

Hasil rata-rata observer di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas VII.2 SMPN 33 Palembang meningkat dibandingkan dengan siklus 2 hal tersebut dapat dilihat melalui bagan berikut ini:

Bagan 3. Perbandingan Hasil Observasi Pra-Siklus, Siklus 1, Siklus 2 & Siklus 3**Sumber.** Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023

Berdasarkan hasil bagan di atas dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus 3 dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz Paper Mode lebih berhasil karena memperoleh hasil 86% yang berarti media pembelajaran Quizizz Paper Mode sangat baik digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa pada siklus 3 telah

melampaui indikator yang ditetapkan yaitu jika hasil motivasi belajar $\geq 75\%$ maka dapat dikatakan media pembelajaran yang digunakan telah berhasil.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VII.2 SMPN 33 Palembang memperoleh peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Quizizz Paper Mode dapat meningkatkan motivasi belajar dimulai dari hasil pra siklus terlihat bahwa motivasi belajar peserta didik memiliki persentase 47% kemudian siklus 1 67%, siklus 2 sebesar 77% dan siklus 3 sebesar 86%. Persentase tersebut semakin meningkat karena peserta didik semakin memahami cara penggunaan media pembelajaran Quizizz Paper Mode dan semakin antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik senantiasa mempersiapkan diri sebelum kelas dimulai. Untuk lebih memahami peningkatan yang terjadi dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 4. Peningkatan Hasil Observasi
Sumber. Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023

No	Siklus	% Hasil Observasi	% Peningkatan	Kategori
1	Pra Siklus	47		Kurang Sekali
2	Siklus 1	67	20	Cukup
3	Siklus 2	77	10	Baik
4	Siklus 3	86	9	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran Quizizz Paper Mode dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya di kelas VII.2 SMPN 33 Palembang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian tindakan kelas yang telah dijelaskan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz Paper Mode dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dimana pada kegiatan pembelajaran pra siklus diperoleh hasil motivasi belajar peserta didik sebesar 47% kemudian pada siklus 1 meningkat menjadi 67% dan pada siklus 2 meningkat kembali sebesar 77% untuk lebih meyakinkan hasil tersebut dilakukanlah siklus 3 dan meningkat menjadi 86%. Hal tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz Paper Mode dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

REFERENSI

- Amriani, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Siswa SD Inplasepang Kecamatan Bantaeng Kab.Bantaeng (UIN ALauddin Makassar). UIN ALauddin Makassar. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.309>
- Arikunto, S. (2012). Penelitian tindakan kelas.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Asfar, A. H., & Kurnia, A. (2020). Landasan Pendidikan: Hakikat dan Tujuan Pendidikan (Foundation of Education: Essence and Educational Objectives). Researchgate, 2. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22158.10566>
- Bafadal, F. ., Alimah, S., & Sibawaeh, M. (2019). Pemanfaatan Media Permainan Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Modal Auxiliary Verbs pada Siswa Kelas VIII SMPN 7 Mataram Tahun Pelajaran 2019-2020. *Jurnal Pengajaran Linguistik dan Bahasa Inggris*, 7(2), 1–10.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

ORIGINALITY REPORT

28%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

20%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unej.ac.id Internet Source	1 %
2	jurnal.ikipsaraswati.ac.id Internet Source	1 %
3	www.journal.staihubbulwathan.id Internet Source	1 %
4	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	1 %
5	www.jurnalp4i.com Internet Source	1 %
6	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	1 %
7	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
8	jurnal.uns.ac.id Internet Source	1 %
9	Wanti Marsila, Connie Connie, Eko Swistoro. "UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR FISIKA MELALUI PENGUNAAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK", Jurnal Kumparan Fisika, 2019 Publication	1 %
10	www.scribd.com Internet Source	1 %

11	Student Paper	1 %
12	docplayer.info Internet Source	1 %
13	Dewi Wahyu Utami, Ifa Chairin Ananda, Nanda Yogi Zaliarisma, Riyana Suprihatiningsih, Chafit Ulya. "Efektivitas Video Pembelajaran Canva untuk Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Teks Cerpen di Sekolah Menengah Pertama", Lingua Franca, 2022 Publication	1 %
14	www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id Internet Source	1 %
15	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	1 %
16	repository.unib.ac.id Internet Source	1 %
17	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	1 %
18	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
19	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %
20	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1 %
21	seminar.uad.ac.id Internet Source	1 %
22	www.gurusiana.id Internet Source	1 %
23	Nela Rofisian. Edukasi Journal, 2018 Publication	<1 %

24	id.scribd.com Internet Source	<1 %
25	123dok.com Internet Source	<1 %
26	Meli Pamela Rahmah, Dian Indihadi, Erwin Rahayu Saputra. "Penggunaan media mind mapping dalam keterampilan menulis puisi peserta didik di sekolah dasar", COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 2025 Publication	<1 %
27	Pendy Santoso. "Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model PBL Pada Materi Persamaan Garis Lurus", DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan, 2021 Publication	<1 %
28	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
29	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
30	unsvocationalday.uns.ac.id Internet Source	<1 %
31	Oktosatrio, Suhendro. "Investigating the Relationships Between Work-Life Balance, Public Service Motivation, and Job Satisfaction in the Context of the Public Sector in Indonesia.", University of Wales Trinity Saint David (United Kingdom), 2021 Publication	<1 %
32	Submitted to Tarumanagara University Student Paper	<1 %
33	ejournal.uksw.edu	

<1 %

34

ejournal.umm.ac.id

Internet Source

<1 %

35

journal.universitaspahlawan.ac.id

Internet Source

<1 %

36

news.ddtc.co.id

Internet Source

<1 %

37

ojsdikdas.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

38

repository.uinsaizu.ac.id

Internet Source

<1 %

39

susilawatimuhammad.blogspot.com

Internet Source

<1 %

40

Fitri Febrianti, Arni Aulia, Fitriani Nur, Rachmah Ratnaningtyas, Nursalam Nursalam. "Pendampingan belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran crossword puzzle", Jurnal Anugerah, 2024

Publication

<1 %

41

Reza Riani, Muhammad Ali, Yusuf Kendek. "Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Berbantuan Metode Eksperimen menggunakan Alat Sederhana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ampibabo", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2018

Publication

<1 %

42

adoc.pub

Internet Source

<1 %

43

Internet Source

<1 %

44

liveningge.wordpress.com

Internet Source

<1 %

45

ojs.uniska-bjm.ac.id

Internet Source

<1 %

46

pajar.ejournal.unri.ac.id

Internet Source

<1 %

47

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

48

rumahcemara.or.id

Internet Source

<1 %

49

Agus Budi Hartono. "Penggunaan Metode Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Bumiku di Kelas VI SDN 168/X Pandan Sejahtera", *Journal on Education*, 2022

Publication

<1 %

50

Slamet Riyadi, Joko Widiyanto. "MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM MELALUI METODE EKSPERIMEN PADA KELAS VIII B SMP NEGERI 2 JATIPURNO TAHUN PELAJARAN 2010/2011 (UPAYA PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF, MENYENANGKAN)", *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 2016

Publication

<1 %

51

kikyputriani.wordpress.com

Internet Source

<1 %

52

Agustina Kartini, Sriyanto Sriyanto. "The Effect of the Quizizz Game on Increasing Motivation and Social Studies Learning Outcomes at the

<1 %

53

Bunga Savana, Najwa Amalina Nst, Sa'diyyah Zahra. "Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 57", Journal of Sustainable Education, 2025

Publication

<1 %

54

Nur Diana Fitria, Khamdun Khamdun, Ahmad Bakhruddin. "Pengaruh Permainan Rangking Satu berbantuan Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD", Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2024

Publication

<1 %

55

eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On