

**PENGARUH *MEDIA E-LEARNING QUIZIZZ* DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING: TEAMS GAME
TOURNAMENT* TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 4 SETU KAB. BEKASI**

TESIS

*Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (M.Pd)*



Oleh:
Sri Agustini
NIM. 2317522

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGARUH *MEDIA E-LEARNING QUIZIZZ* DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING: TEAMS GAME
TOURNAMENT* TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 4 SETU KAB. BEKASI**

Oleh

Sri Agustini

2317552

sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (M.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Ilmu Pendidikan IPS

© Sri Agustini

Universitas Pendidikan Indonesia

2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Sri Agustini
2317552

**PENGARUH *MEDIA E-LEARNING QUIZIZZ* DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING: TEAMS GAME
TOURNAMENT* TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 4 SETU KAB. BEKASI**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing Tesis I/ Penguji



Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd
NIP. 19620718 198601 2 001

Pembimbing Tesis II/ Penguji



Dr. Hj. Neiny Ratmaningsih, M.Pd
NIP. 19611215 198603 2 003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister dan Doktoral Pendidikan IPS
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd
NIP. 19620718 198601 2 001

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TESIS TAHAP 1

Tesis ini telah diuji pada sidang tahap 1

Hari, tanggal : Senin, 12 Agustus 2024

Pukul : 10.00 – 11.00 WIB

Tempat : Ruang Sidang Lt. 2 FPIPS UPI

disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I



Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd.
NIP. 19620718 198601 2 001

Penguji II



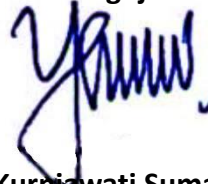
Dr. Hj. Neiny Ratmaningsih, M.Pd.
NIP. 19611215 198603 2 003

Penguji III



Dr. Dina Siti Logayah, S.Pd., M.Pd
NIP. 9202001198508312011

Penguji IV



Dr. Yeni Kurniawati Sumantri, M.Pd.
NIP. 19770602 200312 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister dan Doktoral Pendidikan IPS
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd
NIP. 19620718 198601 2 001

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TESIS TAHAP 2

Tesis ini telah diuji pada sidang tahap 2

Hari, tanggal : Jum'at, 30 Agustus 2024

Pukul : 11.00 – 12.00 WIB

Tempat : Ruang Sidang Lt. 2 FPIPS UPI

disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I



Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd.
NIP. 19620718 198601 2 001

Penguji II



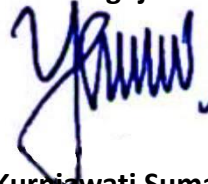
Dr. Hj. Neiny Ratmaningsih, M.Pd.
NIP. 19611215 198603 2 003

Penguji III



Dr. Dina Siti Logayah, S.Pd., M.Pd
NIP. 9202001198508312011

Penguji IV



Dr. Yeni Kurniawati Sumantri, M.Pd.
NIP. 19770602 200312 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister dan Doktorat Pendidikan IPS
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd
NIP. 19620718 198601 2 001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul ***“Pengaruh Media E-Learning Quizizz dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning: Teams Game Tournament terhadap Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Setu Kab. Bekasi”*** ini beserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024
Yang membuat pernyataan

Sri Agustini
NIM 2317552

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis banyak mendapat masukan dan saran dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulusnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segenap kekuatan dan ketenangan pikiran dalam proses penyusunan tesis ini.
2. Kedua orangtua, Mama Yasih Suryati dan Bapak Ahmad Husein yang selalu tak terbatas memberikan kasih sayang dan melangitkan doa baik.
3. Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd., M.A., selaku rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Prof. Dr. Agus Mulyana, M.Hum. selaku dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd. selaku ketua Program Magister dan Doktoral Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, dosen pembimbing akademik, dan dosen pembimbing I yang telah memberikan ilmu, arahan, saran, dan bimbingannya.
6. Dr. Hj. Neiny Ratmaningsih, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan ilmu, arahan, saran, dan bimbingannya.
7. Dr. Dina Siti Logayah, M.Pd. selaku dosen penguji I yang telah memberikan motivasi, saran dan masukan pada tesis ini.
8. Dr. Yeni Kurniawati Sumantri, M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah memberikan motivasi, saran dan masukan pada tesis ini.
9. Seluruh Dosen Program Magister Pendidikan IPS Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
10. Kedua adik ku tersayang, Ilmi Yulaima Zahwa dan Annisa Nurfadila selalu memberikan do'a dan semangat untuk menyelesaikan Tesis ini.
11. Anak ku, Khainamina Ahnaf Fazia yang selalu memberikan keceriaan sehingga penulis semangat untuk menyelesaikan Tesis ini.

12. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Guru, Staff Tata Usaha dan Siswasiswi SMP Negeri 4 Setu Kabupaten Bekasi yang telah membantu memfasilitasi penelitian ini.
13. Rekan, sahabat, *bestie* “Yuk Lulus”, Febyanti Wahyu, Nazia Maulida, Dedi Setyawan yang selalu memberikan bantuan, menghibur, dan saling menyemangati untuk menyelesaikan Tesis ini.
14. *Bestie* sipaling ramai ku, Ken Mutia, Dwi Shintia, dan Irliandi Hadinata, yang selalu menjadi tempat curhat, selalu mendukung serta menyemangati.
15. Seluruh rekan Mahasiswa-I S2 dan S3 Pendidikan IPS Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia yang tidak bisa disebutkan satu persatu telah berpartisipasi dalam menyelesaikan Tesis ini.
16. Terakhir, penulis ucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang turut mendukung dalam penelitian penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.

Bandung, Agustus 2024
Yang membuat pernyataan

Sri Agustini
NIM 2317552

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah swt atas berkat dan rahmat-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis dengan judul: ***“Pengaruh Media E-Learning ‘Quizizz’ dengan model Cooperative Learning: Teams Games Tournament Terhadap Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Setu Kab. Bekasi”***

Tesis ini menerapkan Media *E-learning* aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS. Media *E-learning* ialah media pembelajaran digital. Penerapan media *E-learning* dengan aplikasi ‘Quizizz’ merupakan penggunaan media belajar digital melalui model pembelajaran bermain secara tim dalam pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan atau prinsip-prinsip belajar dalam aplikasi pembelajaran berbasis game digital sehingga tercipta proses belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan tersebut berkaitan dengan pembentukan aspek perkembangan seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk siswa agar dapat mengembangkan keterampilan literasi digital siswa sehingga tujuan dari belajar dapat diperoleh dengan maksimal.

Terima kasih penulis ucapkan atas bantuan dan dukungan yang secara langsung, maupun tidak langsung telah membantu penyusunan tesis ini. Semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Bandung, Agustus 2024

Penulis

ABSTRAK

Sri Agustini. (2024). PENGARUH MEDIA *E-LEARNING QUIZIZZ* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING: TEAMS GAME TOURNAMENT* TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 4 SETU KAB. BEKASI. Tesis Program Studi Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia. Pembimbing I: Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd. Pembimbing II : Dr. Hj. Neiny Ratmaningsih, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *e-Learning Quizizz* dengan model *Cooperative Learning: Teams Games Tournament* terhadap Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran IPS. Transformasi teknologi semakin berkembang hingga ke dunia pendidikan. Kemampuan siswa untuk menguasai literasi digital dalam keterampilan abad 21 tergolong rendah. Metode penelitian yang digunakan *pre- experimental design* jenis *one-shot case study* dengan pendekatan kuantitatif. Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 4 Setu yang belum memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital. Sampel penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas IX.10 SMP Negeri 4 Setu. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar angket, tes, dokumentasi. Hasil analisis data diketahui nilai *t* hitung adalah 8.066, dan nilai signifikansi 0,000 dan nilai koefisiensi 0,919 yang artinya menunjukkan pengaruh kuat antara media *E-Learning 'Quizizz'* dengan model *Cooperative Learning: Teams Games Tournament* Terhadap Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Setu Kab. Bekasi. Media *e-learning Quizizz* tersebut direkomendasikan digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi yang berbeda dengan memperhatikan kondisi sarana prasarana dan kondisi belajar siswa. Keterampilan literasi digital pada kelas eksperimen unggul pada indikator kemampuan mengakses, kemampuan membuat akun, serta bertindak sesuai peraturan dalam mengakses teknologi. Kendala yang dihadapi guru yaitu kendala teknis seperti sinyal internet, jadwal penggunaan sarana pendukung lain seperti proyektor yang berbarengan dengan kelas lain, dan pengaturan waktu.

Keyword : Literasi Digital, *Model Teams Games Tournament*, Pembelajaran IPS, *Quizizz*

ABSTRACT

Sri Agustini. (2024). *The Influence of Media E-Learning Quizizz with the Cooperative Learning Model: Teams Game Tournament on Digital Literacy Students in Social Studies at SMPN 4 Setu Kabupaten Bekasi. Thesis Program Social Studies on Faculty of Social Science Education Universitas Pendidikan Indonesia supervised by Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd and Dr. Hj. Neiny Ratmaningsih, M.Pd*

This research aims to analyze the influence of the Quizizz e-Learning media with the Cooperative Learning: Teams Games Tournament model on students' digital literacy in social studies learning. Technological transformation is increasingly expanding into the world of education. Students' ability to master digital literacy in 21st century skills is relatively low. The research method used was pre-experimental design, one-shot case study type with a quantitative approach. The research location was carried out at SMP Negeri 4 Setu which had not yet maximized the use of digital learning media. The research sample used in this research was students in class IX.10 of SMP Negeri 4 Setu. The sampling technique used in this research is purposive sampling technique. Data is collected using questionnaires, tests, documentation. The results of data analysis show that the calculated t value is 8.066, and the significance value is 0.000 and the coefficient value is 0.919, which means it shows a strong influence between the E-Learning media 'Quizizz' and the Cooperative Learning model: Teams Games Tournament on Students' Digital Literacy in Social Studies Learning at SMP Negeri 4 Setu District. Bekasi. The Quizizz e-learning media is recommended for use in social studies learning on different materials by paying attention to the condition of infrastructure and student learning conditions. Digital literacy skills in the experimental class are superior in indicators of ability to access, ability to create an account, and act according to regulations in accessing technology. The obstacles faced by teachers are technical problems such as internet signals, schedules for using other supporting facilities such as projectors at the same time as other classes, and time management.

Keyword : Digital Literacy, E-learning, Model Teams Games Tournament, Social Studies, Quizizz

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TESIS TAHAP 1	iii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TESIS TAHAP 2	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR GRAFIK	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
DAFTAR PUSTAKA	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Struktur Organisasi Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1. Media Pembelajaran	12
2.2. Pembelajaran Online (<i>E-learning</i>)	14
2.3. Indikator Media Pembelajaran	16
2.4. Aplikasi Game Edukasi Quizizz	17
2.5 Model Pembelajaran	20
2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran	20

2.5.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran	21
2.5.3 Jenis-jenis Model Pembelajaran	22
2.5.4 Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i>	25
2.5.5 Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i>	26
2.5.6 Pengertian Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i>	26
2.5.7 Tujuan Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i>	27
2.5.8 Langkah-langkah Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i>	27
2.5.9 Indikator Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i>	30
2.6 Kajian Keterampilan Literasi Digital	30
2.6.1 Indikator Pencapaian Keterampilan Literasi Digital	33
2.6.2 Manfaat Literasi Digital	36
2.7 Kajian Pembelajaran IPS	39
2.7.1 Pengertian Pembelajaran IPS	39
2.7.2 Tujuan Pembelajaran IPS	41
2.7.3 Dimensi Pembelajaran IPS	43
2.7.4 Konsep Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)	46
2.8 Teori Pembelajaran yang digunakan	51
2.8.1 Teori Belajar Kognitif	51
2.8.2 Teori Belajar Konstruktivisme	52
2.9 Hipotesis Penelitian	54
2.10 Kajian Penelitian yang Relevan	55
2.11 Kerangka Penelitian	59
BAB III METODE PENELITIAN	63
3.1 Desain Penelitian	63
3.2 Variabel Penelitian	64
3.3 Partisipan	64
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	65
3.5 Instrumen Penelitian	66
3.6 Prosedur Penelitian	69

3.7 Teknik Analisis Data	71
3.8 Definisi Operasional	80
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	82
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	82
4.2 Analisis Data	95
4.3 Hasil Penelitian	102
4.4 Pembahasan	112
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	123
5.1 Simpulan	123
5.2 Implikasi	124
5.3 Rekomendasi	125
LAMPIRAN	128

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Golongan Media Pembelajaran	13
Tabel 2. 2 Pengembang atau pencetus Model Pengajaran Sosial	23
Tabel 2. 3 Keterampilan Teknologi dan Media Informasi	31
Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>The One-Shot Case Study Design</i>	63
Tabel 3. 2 Tabel Waktu Penggunaan Media Digital Siswa Per Hari	66
Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian	67
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Intrumen Media E-learning Quizizz Siswa	68
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Intrumen Model Pembelajaran Cooperative Learning Teams Games Tournament dengan media E-learning ‘Quizizz’	68
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Intrumen Literasi Digital Siswa	69
Tabel 3. 7 Koefisien Validitas Butiran Soal	72
Tabel 3. 8 Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas	73
Tabel 3. 9 Klasifikasi Indeks Kesukaran	74
Tabel 3. 10 Klasifikasi Daya Pembeda	75
Tabel 3. 11 Kriteria Pengujian Hipotesis	77
Tabel 3. 12 Skor Skala Sikap	79
Tabel 4. 1 Daftar Data Pendidik dan Kependidikan SMP Negeri 4 Setu	83
Tabel 4. 2 Data Peserta Didik SMP Negeri 4 Setu	84
Tabel 4. 3 Sarana Prasarana SMP Negeri 4 Setu	85
Tabel 4. 4 Jumlah Siswa Kelas Eksperimen	86
Tabel 4. 5 Langkah-langkah Proses Penggunaan Game Quizizz	92
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	97
Tabel 4. 7 Nilai <i>Post-test</i> Eksperimen	99
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian data Kemampuan Literasi Digital	100
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Skor Media E-learning Quizizz	103
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Skor Literasi Digital	104
Tabel 4. 11 Model Summary pengaruh Media e-Learning Quizizz dengan Kemampuan Literasi Digital	106
Tabel 4. 12 ANOVA pengaruh media Quizizz dengan Kemampuan Literasi Digital	107
Tabel 4. 13 Koefisien pengaruh <i>Model Cooperative Learning Teams Games Tournament</i> dengan Kemampuan Literasi Digital Siswa	107
Tabel 4. 14 Nilai Indikator Keterampilan Literasi Digital Siswa	109
Tabel 4. 15 Model Summary Pengaruh Media E-learning Quiziz dengan Model <i>Cooperative Learning Teams Games Tournament</i> terhadap literasi Digital	110
Tabel 4. 16 ANOVA Pengaruh Media E-learning Quiziz dengan Model <i>Cooperative Learning Teams Games Tournament</i> terhadap Literasi Digital	111
Tabel 4. 17 Tabel Koefision Pengaruh Media E-learning Quiziz dengan Model	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tahun 2020	3
Gambar 2. 1 Tampilan webtool Quizizz	18
Gambar 2. 2 Pembagian Kelompok Turnamen	28
Gambar 2. 3 Framework TPACK dan Kompenen Pengetahuan	48
Gambar 2. 4 Kerangka Penelitian	62
Gambar 3. 1 Hubungan Antar Variabel	64
Gambar 3. 2 Alur Pelaksanaan Penelitian	70
Gambar 4. 1 Sekolah SMP Negeri 4 Setu	82
Gambar 4. 2 Pelaksanaan pembuatan akun Quizizz siswa	88
Gambar 4. 3 Pelaksanaan turnamen Kuis kelompok	90
Gambar 4. 4 Pelaksanaan Post Test	91
Gambar 4. 5 Plot Hasil Pengujian Uji Normalitas	98
Gambar 4. 6 <i>Post test</i> Kelas Eksperimen	100
Gambar 4. 7 Hasil Pengujian data Kemampuan Literasi Digital	102
Gambar 4. 8 Hasil Pengujian Media e-Learning Quizizz	104
Gambar 4. 9 Plot Hasil Pengujian data Kemampuan	106

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Grafik Hostogram Uji Normalitas	98
Grafik 4. 2 Histogram Kemampuan Literasi Digital	101
Grafik 4. 3 Hasil Penilaian Media Quizizz	103
Grafik 4. 4 Hasil Penilaian Literasi Digital	105
Grafik 4. 5 Indikator Literasi Digital	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	129
Lampiran 2 Matriks Penelitian	131
Lampiran 3 Lembar Penilaian Media E-learning Quizizz Siswa	134
Lampiran 4 Rubrik Penilaian media <i>E-learning Quizizz</i> Siswa	136
Lampiran 5 Instrumen Angket Sintaks Model Pembelajaran Cooperative Learning Teams Games Tournament	137
Lampiran 6 Lembar Angket Keterampilan Literasi Digital	141
Lampiran 7 Rubrik Penilaian Keterampilan Literasi Digital	146
Lampiran 8 Uji Reliabilitas	148
Lampiran 9 Uji Normalitas	149
Lampiran 10 Uji Hipotesis	150
Lampiran 11 Indeks Kesukaran Soal	152
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal	153
Lampiran 13 Rata-rata Hasil Penelitian	154
Lampiran 14 Hasil <i>post test</i> Penelitian Kelas Eksperimen	160
Lampiran 15 Hasil Angket Respon Peserta Didik	161
Lampiran 16 Angket Respon Peserta Didik	165
Lampiran 17 Worksheet Quizizz	171
Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	180
Lampiran 19 Outline Media Quizizz	207
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian	208

DAFTAR PUSTAKA

- Adiutami, N., & Sujana, I. (2022). Aplikasi Android Berorientasi Teori Ausubel pada Muatan IPS. *Jurnal Pedagogi Pembelajaran, Vol. 5 No. 1*, 150-159.
- Afifah, S. (2022). Pembelajaran IPS Berbasis Blended Learning sebagai Upaya Memenuhi Tantangan Abad 2. *Jurnal Basicedu, Vol. 6, No. 3*, 4289-4298.
- Ananda, P., Hotimah, K., & Prasetya, S. (2022). Pengaruh Media Quizizz dalam Pembelajaran IPS Materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa. *Dialektika Pendidikan IPS, Vol.2*, 303-311.
- Anugraha, A. (2020). Hambatan, solusi dan harapan: Pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 oleh guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 10, No. 3*, 282-289.
- Azizah, I. M. (2022, Desember 15). *Bala-Bala Jengkol Gurih dan Kriuk*. Dipetik Desember 12, 2023, dari Jangkara: Wisata-Kuliner: <https://www.jangkara.com/wisata-kuliner/pr-6596085685/bikin-ini-auto-tetangga-minta-terus-bakwan-jengkol-gurih-dan-kriuk-banget-daripada-penasaran-coba-resep-ini>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy - The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman and Company.
- Burhannuddin, N. A. (2022). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Web Terhadap Kemampuan Literasi Digital Dalam Pembelajaran IPS di SMPN 44 Bandung (Studi Kuasi Eksperimen Di Kelas VIII Smpn 44 Bandung). Diambil kembali dari <http://repository.upi.edu/75930/>
- Burhanudin, A. (2019). Rencana Kerja Pelaksanaan Tugas Guru IPS dalam Menciptakan Pembelajaran Aktif dan Kreatif di MTSN 1 Kota Tangerang. *Jupendik : Jurnal Pendidikan, Vol 3. No. 2*, 23-29.
- Creswell, J. (2018). *Riset Pendidikan Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fraenkel, J., Wallen, N., & Hyun, H. (2012). *How to Design And Evaluate Research In Education 8th Edition*. Boston: McGraw-Hill. Diambil kembali dari https://saochhengpheng.files.wordpress.com/2017/03/jack_fraenkel_norman_wallen_helen_hyun-how_to_design_and_evaluate_research_in_education_8th_edition_-

- Frida, T. (2022, November 7). *Sejarah Kue Cucur dan Cara Membuatnya*. Dipetik November 17, 2023, dari Viva.co.id: Lifestyle-Kuliner: <https://www.viva.co.id/gaya-hidup/kuliner/1541170-sejarah-kue-cucur-dan-cara-membuatnya>
- Gagné, R. M., & Briggs, I. (1979). *Principles of Instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Haddar, G. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat SD. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3, No.6*, 4794-4801.
- Halimah, N., Nofitri, F., & Fitria, Y. (2023). Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu, Vol. 7, No. 1*, 376-382.
- Halimah, U. (2020, November 11). *Jajangkungan*. Dipetik November 10, 2023, dari Ensiklopedi : Permainan Rakyat: <https://uun-halimah.blogspot.com/2020/11/jajangkungan.html?m=1>
- Hidayati, N., & dkk. (2018). Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru SOSHUM Setingkat SMA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. Vol. 1, No. 4*., 291-298.
- Hopeman, T., Hidayah, N., & Anggraeni, W. (2022). Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS yang Bermakna pada Peserta Didik. *Kiprah Pendidikan, Vol.1 No. 3* , 141-149.
- Huda, M. (2012). *Cooperative Learning, Metode, Teknik, Sruktur dan Model Penerpan*. Yogyakarta: 2012. Diambil kembali dari <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=219027>
- Hurdawaty, R., & Ngana, K. (2020). Pemanfaatan Tepung Kulit Pisang dalam Pembuatan Kue Cucur. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 32-39. Dipetik Desember 01, 2023, dari <http://scholar.unand.ac.id/62244/2/BAB%201.pdf>
- Idris, F. (2021, Maret 24). *Kue Pancong Klasik Sajian Nyahi di Sore Hari*. Dipetik Januari 18, 2024, dari Seni & Budaya Betawi: <https://www.senibudayabetawi.com/4486/kue-pancong-klasik.html>
- Inril, L. A. (2021, September 24). *Analisis Penamaan Makanan Khas Kuningan Jawa Barat*. Dipetik Desember 01, 2023, dari Digital Library IAIN Syekh

Nurjati Cirebon: <https://repository.syekhnurjati.ac.id/5505/>

- Irwanita, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual berbasis Aplikasi Canva terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas X IPS SMAN 2 Dayun Kabupaten Siak. *El-Jughrafiyah, Vol. 3, Issue. 1*, 1-13.
- Joyce , B., Weil , M., & Calhoun, E. (2011). *Model of Teaching, Ninth Edition*. Boston New York San Francisco: Pearson Education, Inc.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching, Edisi Kesembilan, (Terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Juliyati, E. D. (2021). Peran Teknologi Informasi pada Pembelajaran IPS. *Osf.Io ejournal*, 1-6. doi:<https://doi.org/10.31219/osf.io/v7amk>
- Kemendikbud. (2013). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas IX*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khairunnisa. (2017). Format Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Vol. 1, No. 1*, 526-529.
- Khasanah, D., Masduki, & Haryanto, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Khazanah Pendidikan : Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 18, No. 1*, 114-118.
- Koehler, M. ..., & Mishra, P. (2009). What is Technological Pedagogical Content Knowledge. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education. Conference of the Society for Information Technology and Teacher Education. Vol. 9, No. 1*, 60-70.
- Kominfo. (2020). (K. I. Center, Editor) Diambil kembali dari Survei Literasi Digital Indonesia.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Malang: Penerbit Wineka Media .
- Kustandi , C., & Darrmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.

- Lie, A. (2005). *Cooperatif Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mardatila, A. (2021). *Pengembangan Media Peta Berbasis Aplikasi Android Materi Keragaman Budaya pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*. Lampung: Unila - Tesis.
- Mariyam, S. (2014). Pengaruh Pembelajaran IPS dengan Media Teknologi Informasi Komunikasi dan Kompetensi Guru Terhadap Minat Belajar Siswa MTSN di Kabupaten Tapin. *Journal Socius : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1-6.
- Martorella, P. (1994). *Social studies for elementary school children, developing young citizen*. New York: Merrill.
- Mawarni, P. Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6322-6335.
- Maxim, G. (2010). *Dynamic Social Studies for Constructivist Classrooms: Inspiring Tomorrow's Social Scientists ninth edition*. United States of America: Pearson Education, Inc.
- Mevia, S. (2022). Pengembangan Digital Scrapbook berbantuan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 10, No. 2*, 169-183.
- Mustika, M., & Temarwut, R. (2022). Membangun TPACK Guru IPS Melalui Moodle berbasis Blended Learning dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Jendela Pendidikan, Vol. 2, No. 2*, 313-323.
- Nasrullah, d. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- NCSS, N. (1994). *Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies*. Washington DC: National Council For The Social Studies.
- Nidaan, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Pencapaian Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Tesis S2 UPI*. Diambil kembali dari <http://repository.upi.edu/72343/>
- Ningsih, S. (2017). Implementation of Character Education on Subjects IPS. *Proceeding Annual National Seminar on The Faculty of Social State University Medan* (pp. 128-132). Medan: Universitas Negeri Medan.

- Nuralan, S. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa Pandemi Covid-19 di SMAN 1 Tolitoli. *Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol 2 No. 7*, 1917-1923.
- Nurlaeli, J. S. (2017). Peningkatan Kecerdasan Sosial (Social Intelligence) Siswa Melalui Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran IPS. Diambil kembali dari <http://repository.upi.edu/29764/>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Miskat, Vol. 2 No. 1*, 171-187.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: UNM.
- Pambudi, M., & Eraku, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tour Games Turnament dengan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa di SMAN 1 Suwawa Timur . *JOGSE : Journal of Geographical Sciences and Education*, 39-46.
- Permana, P., & Aryaningrum, K. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman IPS pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Ujung Tanjung. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan, Vol. 18 (3)*, 257-365.
- Pitoyo, M. D. (2019). Gamification based assessment: A Test Anxiety Reduction through Game Elements in Quizizz Platform. *Indonesian Journal of Educational Research (IJER), Vol. 4 No. 1*, 22-32. Retrieved from <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2077644>
- Poedjiadi, A. (2010). *Sains Teknologi Masyarakat: Model Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Nilai*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Pratama, W., Hartini, S., & Misbah. (2019). Analisis Literasi Digital Siswa Melalui Penerapan E-Learning Berbasis Schoology. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika, Volume 6, No. 1*, 9-13.
- Prathama, R. S. (2023, Maret 01). *Humaniora : Lebih Dekat dengan Kue Pancong, Hidangan Populer Khas Betawi*. Dipetik Desember 08, 2023, dari Good News from Indonesia: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/03/01/kue-pancong%20>
- Pratiwi, I. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 3 No. 2*, 173-181. Diambil kembali dari

<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>

- Purba, R., Silalahi, H., Julyanthry, D., & Grace, E. (2022). Improving teachers' competence through the implementation of the 21st century competencies in a post-covid-19 pandemic. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, Vol. 6, No.2, 1486-1497.
- Putra, A. R., Ismaya, E. A., & Santoso. (2021). Peran Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Kelas IV. *SOSAINS : Jurnal Sosial dan Sains*, Vol. 1, No. 3, 219-227.
- Rafi , I., & Sabrina, N. (2019). Pengintegrasian TPACK dalam Pembelajaran Transformasi Geometri SMA untuk Mengembangkan Profesionalitas Guru Matematika. *SJME: Supremum Journal of Mathematics Education*. Vol. 3, No. 1, 47-56.
- Rahayu, S. (2017). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): ntegrasi ICT dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA IX*, 1-15.
- Rahmawati, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa. *IJES: Indonesiam Journal of Elementary School*, 242-243.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Jurnal Kehumasan*, 74-87.
- Rini, N. A., & Andryani, R. (2019). Analisis Strategi Pemasaran Kue Pancong di Jakarta. *CIPTA: Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 69-87. Dipetik Februari 08, 2024, dari <https://journal.polteksahid.ac.id/plugins/generic/pdfJsViewer/pdf.js/web/viewer.html?file=https%3A%2F%2Fjournal.polteksahid.ac.id%2Findex.php%2Fjstp%2Farticle%2Fdownload%2F105%2F91%2F245#page=>
- Rudi. (2022). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Group Investigation Berbasis Internet Terhadap Keterampilan Sosial dan Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran IPS. *Tesis S2 UPI*. Diambil kembali dari <http://repository.upi.edu/71301/>
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 3,

No. 1, 123-133.

- Santoso, A., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa SMP Pada Muatan Pelajaran IPS. *Cendikia Pendidikan, Vol. 1 Tahun 2024*, 38-49.
- Santrock, J. (2003). *Adolescence (perkembangan remaja)*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Sapriya. (2007). *Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. Bandung: UPI PRESS.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, Cet ke-8.
- Satriani DH, Jauhar, S., & Khatima, K. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning berbantuan Aplikasi Quizizz. *Global Journal of Edu Center, Vol. 1, No. 2*, 19-27.
- Septianingsih, R. (2023). Analisis Pemanfaatan Internet sebagai Penunjang Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS Menuju Society 5.0. *Jurnal Cendekia Pendidikan, Vol. 1, No. 9*, 1-8.
- Shulman, L. (1987). Knowledge and teaching: Foundations of the new reform. *Harvard Educational Review, 57 (1)*, 1-22.
- Silalahi, D. E., Handayani, E., Munthe, B., Simanjuntak, M., Mahmud, R., Jamaludin, . . . Safii, M. (2022). *Literasi Digital Berbasis Pendidikan*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Slavin, R. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning. *JP MANPER : Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 98-109.
- Soekanto, S. (2014). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sudjana. (2016). *Metode Statistika*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suleha, Y. (2023, Juni 19). *Resep Kue Cucur Gula Merah Khas Betawi*. Dipetik Desember 08, 2023, dari Medcom : Kuliner: <https://www.medcom.id/gaya/kuliner/MkMQm5pk-resep-kue-cucur-gula->

merah-khas-betawiresep-kue-cucur-gula-merah-khas-betawi

- Sumaatmaja, N. (2006). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumitro .H, A., & dkk. (2016). Kualitas Pembelajaran IPS dalam Penerapan Model Priblem Base Learning. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, Vol. 2, 1-5.
- Supardan, D. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, Vol. 7, No. 2, 79-85.
- Traveller , F. (2018, Mei 2). *Asal-Usul Bala-Bala*. Diambil kembali dari Info Kuliner: <https://www.foodtravellerbandung.com/blog/detail/asal-usul-bala-bala>
- Umar, Syamsuddin, I., & Abdussahid. (2023). Pendekatan Konstruktif dalam Pembelajaran IPS : Konsep, Teori, Strategi dan Model Belajar Terintegratif. *Jurnal Pemikiran & Penelitian Pendidikan Dasar*, Vol. 7 No. 1, 83-98.
- Widyastuti, D., & Ginanjar, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 3 Semarang Tahun Ajaran 2021/2022. *JISSE : Journal of Indonesian Social Studies Education*, 57-62.
- Wulandari, D., & Sholeh, M. (2021). Efektivitas Layanan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, Vol. 9 No.2, 327-335.
- Wuriyana, E. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran IPS. *Research and Development Journal Of Education*, 607-616. Diambil kembali dari https://pdfs.semanticscholar.org/90b5/714533ab017a383ff44686fb8782908c807d.pdf?_gl=1*f8s41q*_ga*MjY5MDg0Nzc1LjE2OTA3MTA5NTc.*_ga_H7P4ZT52H5*MTY5MDcxMDk1Ny4xLjEuMTY5MDcxMjE0Ny42MC4wLjA.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran, Edisi Ketiga*. Jakarta: Kencana.

Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Lampung: Aura-publishing.

Yulianti, S., & Holinesti, R. (2022). Kualitas Kue Pancong yang Dihasilkan dari Substitusi Tepung Beras Merah. *Jurnal Pendidikan Tata Boga dan Teknologi*, 122-127. Dipetik Februari 08, 2024, dari <https://pdfs.semanticscholar.org/2bc6/756fb68a720e61846e68509f4c832092ace3.pdf>