

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pondasi terpenting bagi suatu negara dalam meningkatkan kualitas perilaku dan daya intelektualitas warga negaranya. Selain itu, pendidikan merupakan kunci pembangunan sumber daya manusia dimana menjadi modal utama untuk terwujudnya Indonesia emas pada tahun 2045 nanti secara adil dan sejahtera, aman dan damai, serta maju dan mendunia. Pendidikan akan menentukan kualitas bangsa yang dapat menyongsong masa depan menjadi bangsa besar, beradab, cerdas, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman.

Terutama pada revolusi industri 4.0 merupakan industri abad 21 yang saat ini sedang dilalui oleh Bangsa Indonesia dengan adanya perubahan besar-besaran di berbagai bidang dan teknologi. Menurut Kagermen dkk (dalam Abidin dkk., 2020 hlm 65) “revolusi industri 4.0 pertama kali lahir di Jerman dan kini berbagai Industri telah menyentuh dunia virtual seperti berbagai konektivitas manusia dengan mesin, perangkat, sensor, dan data atau yang lebih dikenal dengan nama *Internet Of Thkinking (IOT)*.” Dengan adanya sistem digitalisasi menuntut para pendidik dan peserta didik untuk beradaptasi dengan adanya perubahan tersebut.

Berdasarkan data dari Badan Standar Nasional Pendidikan (dalam Sutiyono, 2017 hlm 59) bahwa adanya pergeseran paradigma pendidikan, secara sederhana akan membawa suatu konsekuensi pada fokus pendidikan yang sebelumnya hanya pengetahuan semata, tetapi sikap keilmuan termasuk fokus yang diutamakan yaitu sikap dan teknologi seperti daya kritis, logis, inventif dan inovatif serta konsisten bersamaan dengan adaptasi. Adapun kompetensi yang harus dimiliki pada abad ke 21 ini yaitu kemampuan berpikir kritis dan kemampuan untuk menghadirkan pemecahan masalah (*critical-thinking and problem solving skills*), kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*communication and collaboration*), kemampuan mencipta dan membaharui (*creativity and innovation skills*), kemampuan literasi teknologi informasi dan komunikasi (*information and communications technology literacy*),

kemampuan belajar kontekstual (*contextual learning skills*), dan kemampuan informasi dan literasi media (*information and media literacy skills*). Terutama pada masa pandemi covid 19 yang saat ini melanda Bangsa Indonesia sejak awal maret 2020 sampai sekarang diseluruh penjuru negeri mengharuskan seseorang untuk beradaptasi dengan kebiasaan baru terutama pada bidang pendidikan yang mengalami perubahan secara signifikan (dalam P. Ayu Suci Lestari dan Gunawan, 2020 hlm 59).

Berdasarkan kementerian dan kesehatan Republik Indonesia pada april tahun lalu sudah ada 3512 kasus positif yang tersebar diseluruh penjuru negeri dan terus meningkat sampai sekarang. Maka dikeluarkanlah suatu kebijakan yang memberlakukan pembatasan sosial, dan pembelajaran dilakukan secara daring. Hal ini dilakukan untuk mencegah wabah semakin meluas (Gunawan & Fathoroni, 2020 hlm 62). Maka pendidik dituntut untuk melakukan inovasi pembelajaran secara daring. Dengan dikeluarkannya surat edaran kemendikbud nomor 3 tahun 2020 tentang pencegahan covid 19 pada satuan pendidikan dan surat edaran nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Dease* (covid 19) yang berisi tentang pelaksanaan pendidikan dalam darurat covid dengan memuat beberapa point didalamnya yaitu pembatalan ujian nasional tahun 2020, pelaksanaan proses belajar yang dilakukan dirumah ketentuan ujian sekolah untuk kelulusan, ketentuan kenaikan kelas, ketentuan pelaksanaan peserta didik baru, penggunaan Dana Bantuan Operasional Sekolah atau Bantuan Operasional Pendidikan (Ahmad, 2020 hlm 60).

Walaupun demikian, pembelajaran pada hakikatnya proses kerjasama antara pendidik dan peserta didik dalam menggali dan memanfaatkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Maka pembelajaran tidak hanya menitikberatkan kepada pencapaian pendidik dan kegiatan siswa, melainkan konsentrasi untuk bersama-sama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Adapun tujuan pembelajaran itu sendiri yaitu adanya perubahan perilaku peserta didik baik dari aspek kognitif, afektif ataupun psikomotor. Dimana terjadinya proses pengarahan, pengorganisasian lingkungan siswa sehingga memunculkan dan mendorong siswa untuk melakukan proses belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017 hlm 337). Sedangkan secara teknis pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh seorang pendidik atau suatu lembaga agar dapat menjalankan aktifitas belajar mengajar yang baik sebagai proses

interaktif yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Sehingga pada prinsipnya pembelajaran terjadi secara berkesinambungan dalam mengelola peserta didik agar berguna, bermanfaat, meningkatkan ilmu pengetahuan, sikap dan skill dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik (Ima Frafika Sari, 2020 hlm 216). Maka dari sanalah proses interaksi terjadi dan dapat berjalan secara mulus apabila seorang pendidik dapat memanfaatkan peluang (media teknologi) yang ada ke dalam metode pembelajaran agar peserta didik termotivasi belajar dan berpikir inovatif. Sehingga, walaupun pembelajaran jarak jauh yang diterapkan pada masa pandemi covid 19 ini tidak akan mengurangi hakikat dari pembelajaran itu sendiri serta para pendidik dapat menjalankan pembelajaran jarak jauh itu sesuai dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran jarak jauh membuat seseorang pendidik fokus pada sesuatu yang berhubungan dengan segala hal dalam pengajaran. Artinya, semua pembelajaran yang diberikan adalah pembelajaran diri. Keberadaan seorang guru menitikberatkan bagaimana mengajari siswa untuk belajar serta lingkungan yang dikondisikan oleh model pengajaran dirancang untuk membuka wawasan dan bukan untuk membatasinya. Pada hakikatnya semangat yang diberikan kepada siswa yang menempuh pendidikan jarak jauh memang kurang persuasif dibandingkan semangat yang diberikan di sekolah pada umumnya. Akan tetapi tujuan utama pendidikan yaitu membuat siswa mampu memperoleh pendidikan dengan lebih efektif. Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidik merupakan peran utama dalam pembelajaran jarak jauh. Artinya pendidik dapat menentukan pembelajaran seperti apa yang akan digunakan nanti pada saat pembelajaran berlangsung salah satu contoh pembelajaran jarak jauh yang saat ini digunakan oleh para pendidik yaitu pembelajaran daring (pembelajaran dalam jaringan) dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran.

“Pembelajaran daring adalah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dimana para pelajar mencoba untuk menyelesaikan beberapa tugas dan pengambilan keputusan pada waktu tertentu” (Gunawan & Fathoroni, 2020 hlm 62). Bagi kebanyakan orang, perhatian pertama mengenai pendidikan jarak jauh atau pembelajaran daring mengenai tiga hal yaitu Khawatir hanya ada sedikit siswa yang mampu belajar, khawatir hanya model pembelajaran langsung yang mempertemukan guru dan siswa yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan

anggapan bahwa siswa tidak memiliki sasaran komunikasi interaktif yang jelas, mereka hanya menghabiskan waktu mereka di lingkungannya. (Bruce Joyce, 2009 hlm 509)

Padahal pada saat pembelajaran daring, seorang pendidik dapat menggunakan berbagai *platform* yang sudah disediakan sehingga dapat digunakan secara baik, efektif dan efisien yaitu berupa aplikasi, *website*, jejaring sosial, *Zoom*, *Whatsaap*, *Google Classroom*, *Quiziz*, ataupun *learning management system* (LMS) (P. Ayu Suci Lestari dan Gunawan, 2020 hlm 60).

Ketersediaan *platform* yang bervariasi tersebut harus ditunjang dengan kreatifitas seorang pendidik dalam mengemas pembelajaran daring yang akan dilakukan nanti sehingga pembelajaran tidak menjadi membosankan. Maka Seorang pendidik harus bisa memiliki inovasi dan kreatifitas dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan seperti metode ataupun model pembelajaran seperti apa yang akan dilaksanakan oleh seorang pendidik karena kunci utama kualitas sumber daya manusia serta rendah tingginya kualitas pendidikan tergantung pada seorang guru. Dimana kita ketahui bahwa tugas guru tidaklah mudah karena mereka harus harus meningkatkan kualitas sumber daya manusia sesuai standar kompetensi tertentu serta norma dan nilai-nilai yang berlaku di dalam masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh agustinayanti di MAN 1 Model Bojonegoro, dimana penulis melakukan wawancara kepada 10 guru dengan random sampling serta melakukan obsersevasi pada berbagai pembelajaran daring yang dilakukan. Hasilnya diperoleh bahwa guru tidak memberikan latihan soal berbasis online kecuali berupa penugasan melalui aplikasi *whatsapp*. Pembelajaran hanya dilakukan sesekali melalui *google classroom* dan sisanya penugasan tanpa penjelasan materi. Berbagai latihan mengerjakan soal hanya mengikuti soal yang tertera pada buku pedoman (2021 hlm 80). Sehingga berdasarkan uraian tersebut dapat dilihat bahwa peserta didik merasa bosan, pesimis sampai pada titik demotivasi dikarenakan pembelajaran hanya mengerjakan tugas yang diberikan oleh para pendidik. Maka berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh agustinayanti dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa harus adanya suatu aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran tersebut.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring yaitu aplikasi *Quiziz*. Aplikasi *Quiziz* merupakan suatu aplikasi evaluasi berbentuk latihan menjawab soal-soal baik *multiple choice* ataupun *combination essay* yang dapat dijawab di mana saja oleh peserta didik dengan adanya batasan waktu dan penggunaan user terbatas. Aplikasi *Quiziz* dapat mengukur kemampuan peserta didik dengan sistem pola nilai tersusun sehingga dapat dilihat oleh semua peserta didik dan pendidik pada jendela aplikasi dari masing-masing hp. Selain itu, *quiziz* bisa berbasis web yang memuat kuis berpola permainan. Adapun fitur yang ada dalam *quiziz* yaitu fitur *pretest*, *post test*, *question* dan lain sebagainya yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada aplikasi *quiziz* pendidik dapat membuat kuis, latihan soal, bermain secara kelompok, remedial dan bahkan kecepatan menebak soal dengan sistem peringkat. Aplikasi ini memungkinkan peserta didik untuk bersaing mengerjakan soal latihan ataupun kuis dengan adanya papan score yang langsung tampil dilayar (Dalam Agustinayanti, 2021 hlm 84).

Purba (2019 hlm 29) menyampaikan bahwa “aplikasi *quiziz* sangat cocok digunakan oleh pendidik dalam mengevaluasi daya tangkap peserta didik terhadap materi yang sudah diberikan oleh pendidik. Karena *quiziz* menjadi aplikasi pembelajaran berbasis game yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa agar semangat pada saat pembelajaran berlangsung.” Selain dari pada itu penggunaan aplikasi *quiziz* ini dapat disertakan dengan beberapa metode pembelajaran salah satunya yaitu metode pembelajaran *guesing game*.

Guesing game merupakan permainan dimana peserta didik harus menebak jawaban dengan benar yang sudah disediakan oleh pendidik. *Guesing game* ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran PKn yang menyenangkan, terlebih lagi peserta didik yang mulai jenuh dengan bentuk soal yang begitu saja yang mungkin pada saat pertemuan bisa dilakukan oleh pendidik. Banyak peserta didik yang beranggapan bahwa pembelajaran Pkn merupakan mata pelajaran yang membosankan. Metode ini merupakan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Menurut Prawitaya (2018 hlm 308) *Guesing game* adalah “permainan dimana tujuannya untuk menebak, menemukan beberapa jenis informasi seperti sebuah kata, frasa dan lain sebagainya.” Maka dapat disimpulkan bahwa sebuah permainan yang mengharuskan individu atau kelompok

untuk menjawab sebuah pertanyaan yang telah diberikan beberapa kata kunci yang berkaitan dengan jawaban tersebut. Maka dalam pemenuhan materi PKn yang harus diberikan kepada peserta dapat diberikan dengan cara yang berbeda sehingga menumbuhkan minat para peserta didik pada pembelajaran PKn.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang dimulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan kewarganegaraan memiliki posisi penting dalam rangka pembentukan karakter yang baik atau *good citizen*. Menurut Numan Soemantri (dalam Sutiyono, 2017 hlm 63) menyatakan bahwa “pendidikan kewarganegaraan yang berlaku di Indonesia sebagai program pendidikan yang memuat demokrasi politik dengan ditambahkan pengetahuan lainnya dalam melatih para peserta didik untuk berpikir kritis, analitis, bersikap, dan bertindak demokratis berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.”

Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan lebih menitikberatkan kepada bagaimana menumbuhkan *critical thinking skills*. Berpikir tingkat tinggi dimaksudkan kepada berpikir kritis. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi bahwa PKn memiliki tujuan kepada peserta didik yaitu mampu berfikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter Bangsa Indonesia dan berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dan tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi.

Pentingnya pendidikan yang memuat pembelajaran yang membantu perilaku seseorang serta membina sikap dan membentuk karakter warga negara yang taat terhadap hukum salah satunya yaitu pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Chamim (dalam Belladonna & Anggraena, 2019) yang mengatakan bahwa:

“Pendidikan kewarganegaraan bagi Bangsa Indonesia berarti pendidikan pengetahuan, sikap, mental, nilai-nilai dan perilaku yang menjunjung tinggi demokrasi sehingga terwujud warga negara yang demokratis dan mampu menjaga persatuan serta integritas bangsa guna mewujudkan Indonesia yang kuat, sejahtera dan demokratis.” (hlm 199)

Maka setelah peserta didik mendapatkan pendidikan kewarganegaraan, hasil serta proses pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) yang dapat memberikan arahan untuk bertindak sehingga menjadi warga negara yang baik dan cerdas (*smart and good citizenship*). Warga negara yang baik menurut Aziz Wahab (dalam Sofyan & Sundawa, 2016 hlm 185) adalah “warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya dengan baik sebagai individu yang memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial, mampu memecahkan masalah-masalahnya sendiri dan juga masalah masyarakat secara cerdas dan sesuai dengan fungsi dan perannya (*socially sensitive, socially responsible, dan socially intelligence*), memiliki sikap disiplin, berfikir kritis dan inovatif agar mencapai kualitas pribadi dan perilaku warga negara yang baik (*socio civic behavior dan desirable personal qualities*).” Sehingga diharapkan ketika adanya perubahan dalam iklim pembelajaran tidak mengurangi hakikat pembelajaran itu sendiri dan menjadikan peserta didik menjadi warga negara baik.

Sedangkan kenyataan di lapangan dapat kita lihat bahwa masih banyak peserta didik yang tidak sesuai dengan tujuan PKn itu sendiri serta hasil belajar yang tidak memuaskan. Hasil belajar merupakan hal dicapai atau diperoleh oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Adapun hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif peserta didik serta kemampuan kognitif siswa yang akan diteliti yaitu *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan). Dimana siswa dapat mengetahui serta memahami dan mengimplementasikan materi sumpah pemuda dalam berbagai aspek kehidupan setelah melaksanakan proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyati dan Haniv Evendi bahwa dengan menggunakan aplikasi Quiziz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan siklus antara hasil belajar pada materi phytagoras. Hal ini dapat ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata post test hasil belajar antara siklus pertama dan kedua. Pada siklus pertama diperoleh rata-rata sebesar 63 sedangkan pada siklus kedua rata-rata 78 (2020 hlm 71).

Maka dapat dilihat bahwa dengan memanfaatkan aplikasi quiziz dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada pembelajaran PKn.

Hanya saja berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan oleh peneliti di SMPN 29 Bandung bahwa pembelajaran daring yang dilakukan hanya sebatas menggunakan aplikasi *whatsapp*. Sehingga tidak adanya interkasi serta timbal balik dari pendidik kepada peserta sesuai hakikat dari pembelajaran itu sendiri. Pendidik sebatas memberikan tugas yang sudah tertera pada buku yang sudah dimiliki oleh setiap peserta didik. Peneliti mengungkapkan hal tersebut sesuai dengan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di sekolah tersebut. Peneliti mengamati secara langsung proses belajar mengajar di SMPN 29 Bandung serta ikut serta dalam pembelajaran dan menemukan beberapa permasalahan yang dirasakan oleh peserta didik. Melalui pembicaraan singkat yang dilakukan oleh pendidik kepada beberapa siswa kelas VIII mengenai proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru di SMPN 29 Bandung khususnya mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bahwa rendahnya antusiasme para peserta didik kepada mata pelajaran PKn dikarenakan pembelajaran yang jenuh, sulit dimengerti oleh para siswa dan pendidik hanya memberikan tugas kepada para peserta didik. Para peserta didik mengungkapkan pembelajaran PKn menjenuhkan dan sulit dimengerti karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya pemberian tugas saja tidak ada materi yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan uraian di atas penulis merasa tertarik untuk mengangkat judul “*Pengembangan Konsep Sumpah Pemuda Melalui Aplikasi Quiziz Guessing Game Dalam Meningkatkan Civic Knowledge (Penelitian Tindakan Kelas Di SMP Negeri 29 Bandung)*”. Mengingat bahwa judul yang diangkat oleh peneliti mengenai pengembangan konsep sumpah pemuda yang merupakan salah satu materi pendidikan kewarganegaraan yang diberikan pada singkat SMP dengan menggunakan aplikasi quiziz dengan metode *guessing game*, maka tujuan utamanya yaitu selain mengetahui efektif tidaknya penerapan aplikasi quiziz dengan metode *guessing game* dalam meningkatkan antusiasme peserta didik pada saat pembelajaran, juga diharapkan dapat menumbuhkan semangat perjuangan para pemuda di era globalisasi sekarang. Fokus utama pada penelitian ini adalah sebagai upaya dalam menghasilkan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang menyenangkan serta menumbuhkan semangat para peserta didik untuk dapat berjuang dalam mewujudkan cita-cita Bangsa Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan diatas, maka secara umum masalah pokok yang diteliti adalah:

- 1.2.1 Bagaimana perencanaan pengembangan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quiziz guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik ?
- 1.2.2 Bagaimana implementasi pengembangan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quiziz guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik ?
- 1.2.3 Bagaimana peningkatan *civic knowledge* dalam materi sumpah pemuda dengan Aplikasi *quiziz- guessing game*?
- 1.2.4 Bagaimana kendala dan upaya pengembangan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quiziz guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka secara umum tujuan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengembangan konsep dalam materi sumpah pemuda dengan menggunakan aplikasi *quiziz guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* yang akan diterapkan di SMPN 29 Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1.3.2.1 Untuk mengetahui perencanaan pengembangan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quiziz guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik

- 1.3.2.2 Untuk mengidentifikasi langkah-langkah pelaksanaan pengembangan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quiziz guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge*
- 1.3.2.3 Untuk mengidentifikasi hasil pengembangan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quiziz guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik
- 1.3.2.4 Untuk mengetahui kendala dan upaya dari pengembangan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quiziz guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan dibidang Pembelajaran pada umumnya dan sebagai acuan terhadap penulisan maupun penelitian lainnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan mengenai model pembelajaran yang efektif bagi seorang pendidik serta bagaimana seorang pendidik dalam melakukan pembelajaran jarak jauh khususnya bagi pihak-pihak terkait dengan masalah yang sedang diteliti dan juga kepada berbagai pihak yang berminat pada permasalahan yang sama

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur organisasi dari penelitian yang berjudul Pengembangan Konsep Sumpah Pemuda Melalui Aplikasi *Quiziz Guessing Game* Dalam Meningkatkan *Civic Knowledge* adalah sebagai berikut :

- 1.5.1 BAB I Pendahuluan, menjelaskan latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan struktur organisasi skripsi.

- 1.5.2 BAB II Kajian Pustaka, memaparkan mengenai teori atau konsep yang mendukung penelitian ini. Teori yang akan dibahas dalam kajian pustaka ini adalah hakikat belajar dan pembelajara, pembelajaran daring, Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, aplikasi *quiziz*, penerapan *civic knowledge*, Metode *guessing game*, serta motivasi belajar
- 1.5.3 BAB III Metode Penelitian, berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian dan beberapa komponen. Komponen yang dimaksud adalah pendekatan penelitian, metode penelitian, lokasi penelitian, instrumen penelitian, proses penelitian tindakan kelas, teknik pengumpulan data, dan analisis data.
- 1.5.4 BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisikan gambaran umum, lokasi penelitian (SMP Negeri 29 Bandung) , Deskripsi hasil penelitian, dan analisis pelaksanaan tindakan kelas dalam Penerapan Metode *guessing game* melalui aplikasi *quiziz* dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik.
- 1.5.5 BAB V Kesimpulan dan Saran, menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Kesimpulan merupakan hasil dari penelitian yang didalamnya menjawab dari rumusan masalah. Saran atau rekomendasi ditujukan kepada para pendidik dan peserta didik, pengguna hasil penelitian, dan peneliti berikutnya.