

No. Daftar: 2467/UN40.F2.1/PT/2021

Pengembangan Konsep Sumpah Pemuda Melalui Aplikasi *Quiziz Guessing Game* Dalam Meningkatkan *Civic Knowledge*

(Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 29 Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Kewarganegaraan



Oleh:

Ripa Oktari

NIM. 1704063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG**

2021

i

Ripa Oktari, 2021

PENGEMBANGAN KONSEP SUMPAH PEMUDA MELALUI APLIKASI QUIZIZ GUESSING GAME DALAM MENINGKATKAN CIVIC KNOWLADGE (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMP NEGERI 29 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pengembangan Konsep Sumpah Pemuda Melalui Aplikasi *Quiziz Guessing Game* Dalam Meningkatkan *Civic Knowledge*

(Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 29 Bandung)

Oleh

**Ripa Oktari
NIM. 1704063**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan

©Ripa Oktari
Universitas Pendidikan Indonesia
2021

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotocopy, atau dengan cara lainnya tanpa seizing peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN

Pengembangan Konsep Sumpah Pemuda Melalui Aplikasi *Quiziz Guessing Game* Dalam Meningkatkan *Civic Knowledge* (Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 29 Bandung)

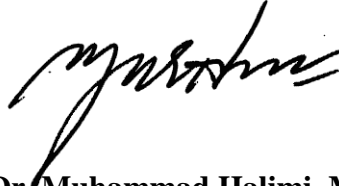
Disetujui dan Disahkan oleh

Pembimbing I,



Prof. Dr. Aim Abdulkarim, M.Pd.
NIP. 195907141986011001

Pembimbing II



Dr. Muhammad Halimi, M.Pd
NIP. 195806051988031001

Mengetahui
Ketua Program Studi PKn FPIPS UPI



Dr. Susan Fitriasari, M.Pd.
NIP. 19820730200912200

Skripsi Ini Diuji pada

Hari/Tanggal

: Senin, 30 Agustus 2021

Tempat

: Sidang Online Melalui Aplikasi Zoom

Panitia Ujian Terdiri:

1. Ketua:



Dr. Agus Mulyana, M.Hum.
NIP. 19660808 199103 1 002

2. Sekretaris:



Dr. Susan Fitriyani, M.Pd.
NIP. 19820730 200912 2 004

3. Penguji:



Prof. Dr. Kokom Komalasari, M.Pd
NIP. 19721001200112 2 001



Dr. Leni Anggraeni, M.Pd.
NIP. 19840222200912 2 014

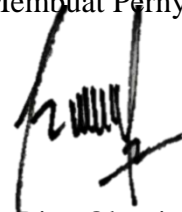


Sri Wahyuni Tanszil, S.Pd..M.Pd.
NIP. 19870317201404 2 002

PERNYATAAN PENULIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN KONSEP SUMPAH PEMUDA MELALUI APLIKASI *QUIZIZ GUESSING GAME* DALAM MENINGKATKAN *CIVIC KNOWLEDGE* (Penelitian Tindakan Kelas Di Smp Negeri 29 Bandung)” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam bidang keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2021
Yang Membuat Pernyataan,



Ripa Oktari

NIM. 1704063

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT serta shalawat dan salam penulis sampaikan hanya bagi tokoh dan teladan Nabi Muhammad SAW yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penulisan skripsi merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan di Departemen Pendidikan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia. Penulisan skripsi ini didasarkan atas temuan yang peneliti jumpa pada saat pembelajaran daring berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“PENGEMBANGAN KONSEP SUMPAAH PEMUDA MELALUI APLIKASI QUIZIZ GUESSING GAME DALAM MENINGKATKAN CIVIC KNOWLEDGE (Penelitian Tindakan Kelas Di Smp Negeri 29 Bandung).”**

Didalam skripsi ini berusaha untuk mendeskripsikan hasil peningkatan *civic knowledge* peserta didik dengan menggunakan aplikasi *quiziz quessing game* dengan mengembangkan konsep sumpah pemuda. Selain itu, skripsi ini menjelaskan mengenai perencanaan serta pelaksanaan aplikasi *quiziz guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik dengan mengembangkan konsep sumpah pemuda dan penjabaran mengenai hambatan serta upaya yang dilalui oleh peneliti selama melaksanakan penelitian.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk penyempurnaan skripsi ini sangat penulis harapkan. Penulis berharap semoga skripsi mengenai pengembangan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi *quiziz guessing game* dalam meningkatkan *civic knowledge* ini memberikan manfaat yang besar bagi kita semua yang membutuhkan.

Bandung, Juni 2021

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunianya penulis diberikan kelancaran, kekuatan, kesabaran serta kesehatan dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis sadari bahwa dalam penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, yakni mamih Dra. Siti Djubaedah dan Papih Kopol Diding yang penuh kesabaran dan keiklasan dalam pengorbanannya dalam membesarkan, mendidik, menyayangi serta selalu mendoakan anak bungsunya ini. Karena segala kelancaran, kemudahan, kekuatan dan kebahagiaan yang penulis peroleh tidak lain berkat doa dari Amih dan Apih selama ini. Semoga Allah SWT, memberikan Amih dan Apih ketenangan di alam sana, diterima amal ibadahnya serta mendapatkan kebahagiaan di alam kubur. Semoga Amih dan Apih menjadi umat Nabi Muhammad SAW serta mendapatkan kenikmatan di Syurga.
2. Irma Nurhaeda S.Pd, Risa Nurlia S.Pd dan Tita Royani S.Pd selaku kakak penulis yang penuh kesabaran, keikhlasan dalam membimbing penulis untuk tetap semangat mengerjakan skripsi serta semangat dalam merencanakan masa depan. Semoga Allah SWT, senantiasa memberikan umur yang panjang, kesehatan serta kebahagiaan.
3. Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia. Terimakasih atas motivasi yang pernah diberikan Bapak kepada penulis.
4. Dr. Agus Mulyana, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Dr. Susan Fitriasari, M.Pd., selaku Ketua Departemen Pendidikan Kewarganegaraan FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Prof. Dr. H. Aim Abdulkarim, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan serta dukungannya kepada penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Semoga ilmu, bimbingan dan pengalaman yang Bapak berikan

kepada penulis menjadi amal ibadah dan semoga Bapak sekeluarga selalu diberikan kesehatan dan umur yang panjang oleh Allah Swt

7. Dr. Muhammad Halimi, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan serta dukungannya kepada penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Semoga ilmu, bimbingan dan pengalaman yang Bapak berikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan semoga Bapak sekeluarga selalu diberikan kesehatan dan umur yang panjang oleh Allah Swt
8. Dr. Syaifullah, M.Si., selaku dosen Pembimbing Akademik. Terimakasih atas ilmu, pengetahuan, arahan serta pengalaman yang diberikan kepada penulis.
9. Seluruh dosen Departemen Pendidikan Kewarganegaraan FPIPS UPI yang telah memberikan penulis ilmu, pengetahuan, didikan dan bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
10. Seluruh staf administrasi baik ditingkat jurusan maupun tingkat fakultas yang dengan sabar dan ikhlas membantu penulis, memberikan informasi, serta senantiasa melayani setiap kepentingan mahasiswa khususnya penulis.
11. Muharam Sarifudin, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 29 Bandung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 29 Bandung.
12. Dra. Endah Hindasah selaku guru Pendidikan Kewarganegaraan yang selalu mendukung dan membantu penulis dalam melakukan penelitian. Terimakasih untuk segala dukungan dan doanya, semoga kebaikan ibu dibalas oleh Allah SWT.
13. SMP Negeri 29 Bandung sebagai lokasi penelitian penulis khususnya pada Kelas VIII F dan G yang telah mendukung dan membantu penelitian ini. Terimakasih kepada adik-adik, murid-murid yang selalu memberikan semangat dan doa kepada penulis. Semoga kelak kalian menjadi anak yang bermanfaat bagi agama, nusa, dan bangsa.
14. Teman-teman Angkatan 2017 khususnya kelas 2017 A yang telah kebersamai penulis menciptakan pengalaman-pengalaman yang sangat luar biasa dan tidak akan mungkin terlupakan pada saat kuliah.

15. Nika Nur Aliantika sebagai sahabat penulis yang selalu memberikan semangat, saran, serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan mendorong penulis untuk tetap semangat dalam menjalankan hidup.
16. Nisa Amalia Rahmawati dan Ainia Apriliyanti Abnah sahabat penulis yang selalu memberikan semangat, saran, serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan mendorong penulis untuk tetap semangat dalam menjalankan hidup.
17. Noviandi Harahap sebagai teman penulis yang selalu membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
18. Winda Indriyani Supriatna yang selalu memberikan semangat kepada penulis serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
19. Wiwin Anggraeni sahabat penulis yang selalu memberikan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
20. Jombs Squad yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk mengerjakan skripsi ini.
21. Kepada diriku sendiri Ripa Oktari yang selalu kuat dalam menghadapi permasalahan terutama ketika ditinggal kedua orang tua. Terimakasih karena selalu tegar dalam keadaan apapun, dan selalu semangat dalam keadaan apapun. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan umur yang panjang, kesehatan, kebahagiaan dan kelancaran dalam hidup.

ABSTRAK
RIPA OKTARI. (1704063). PENGEMBANGAN KONSEP SUMPAAH PEMUDA
MELALUI APLIKASI *QUIZIZ GUESSING GAME* DALAM MENINGKATKAN *CIVIC*
KNOWLEDGE

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi informasi khususnya pada bidang pendidikan yang saat ini sedang melaksanakan pembelajaran daring. Berbagai *platform* disediakan untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif. Hanya saja dalam pelaksanaannya, masih banyak pendidik yang awam terhadap beberapa aplikasi tersebut sehingga hanya menggunakan satu *platform* yang menyebabkan kejenuhan terhadap pembelajaran daring sehingga hasil belajar tidak sesuai dengan yang diharapkan. Maka, melalui aplikasi *quiziz guessing game* ini menjadi solusi dalam peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, mendeskripsikan rencana dan pelaksanaan pembelajaran melalui aplikasi *quiziz guessing game* serta mendeskripsikan hambatan dan upaya yang dilalui peneliti. Penelitian ini menggunakan metode *mix method* dengan menggunakan dua model penelitian yaitu model penelitian tindakan kelas (PTK) dan dilanjutkan dengan penelitian *Pre-ekperimental One Group Pretes-Posttes Design*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, studi dokumentasi, angket dan tes. Adapun teknik analisis data kualitatif dengan cara reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Sedangkan data kuantitatif dengan cara validitas, reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) perencanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quiziz guessing game* harus dilakukan secara matang dan sistematis, (2) pelaksanaan aplikasi *quiziz guessing game* harus disertai dengan aplikasi lain sebagai penunjang, (3) adanya peningkatan terhadap *civic knowledge* peserta didik dengan menggunakan aplikasi *quiziz guessing game* ini, dan (4) upaya yang dilakukan dalam mengatasi hambatan yaitu memperdalam pemahaman mengenai aplikasi *quiziz guessing game* dan memberikan waktu tambahan kepada para peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, *quiziz guessing game*, *civic knowledge*

ABSTRAK

RIPA OKTARI.(1704063). THE DEVELOPMENT OF THE CONCEPT OF THE YOUTH OATH THROUGH THE QUIZIZ GUESSING GAME APPLICATION TO IMPROVE CIVIC KNOWLADGE

This research is motivated by the development of information technology, especially in the field of education which is currently implementing online learning. Various platforms are provided to support the learning process to be more creative and innovative. It's just that in practice, there are still many educators who are unfamiliar with some of these applications, so they only use one platform which causes saturation of online learning so that learning outcomes are not as expected. So, through the quiziz guessing game application, this is a solution in improving student learning outcomes, especially in Citizenship Education lessons. The purpose of this study is to determine the improvement of learning outcomes, to describe the plans and implementation of learning through the quiziz guessing game application and to describe the obstacles and efforts that have been passed by the researcher. This study uses the mix method method by using two research models, namely the classroom action research model (PTK) and continued with the Pre-experimental One Group Pretest-Posttes Design research. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation studies, questionnaires and tests. The qualitative data analysis technique is by means of data reduction, data presentation, and verification while quantitative data by means of validity, reliability, normality test, homogeneity test and t-test. The results of the study show that (1) learning planning using the quiziz guessing game application must be carried out carefully and systematically, (2) the implementation of the quiziz guessing game application must be accompanied by other applications as support, (3) an increase in the civic knowledge of students by using this quiziz guessing game application, and (4) efforts made to overcome obstacles, namely deepening understanding of the quiziz guessing game application and providing additional time for students.

Keywords: Online Learning, quiziz guessing game, civic knowledge

DAFTAR ISI

Hak Cipta	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.3.1 Tujuan Umum	9
1.3.2 Tujuan Khusus	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	11
BAB II KAJIAN TEORI	12
2.1 Teori Kognitif	12
2.2 Pembelajaran Daring	12
2.2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran	12
2.2.2 Pengertian Pembelajaran Daring	14
2.2.3 Ciri-Ciri Pembelajaran Daring	16
2.3 Aplikasi Quiziz	17
2.3.1 Pengertian Aplikasi Quiziz	17
2.3.2 Penerapan Aplikasi Quiziz dalam Pembelajaran	18
2.3.3 Kelebihan dan kekurangan Aplikasi Quiziz	19

2.4 <i>Civic Knowledge</i>	21
2.4.1 Pengertian <i>Civic Knowledge</i>	21
2.4.2 Komponen Pengetahuan Kewarganegaraan (<i>civic knowledge</i>).....	24
2.4.3 <i>Civic Knowledge</i> dalam Pendidikan Kewarganegaraan	24
2.5 Metode Guessing Game	25
2.5.1 Metode Pembelajaran	25
2.5.2 Pengertian Guessing Game.....	26
2.5.3 Penerapan Metode Guessing Game dalam Pembelajaran	27
2.5.4 Keuntungan Metode Guessing Game	28
2.6 Hasil Belajar	29
2.6.1 Pengertian Hasil Belajar.....	29
2.6.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	30
2.7 Perencanaan Pembelajaran	31
2.8 Penelitian Tindakan Kelas.....	32
2.8.1 Pengertian Penelitian Tindakan Kelas.....	32
2.8.2 Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas	33
2.8.3 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	35
2.9 Hipotesis	38
2.10 Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Desani Penelitian	40
3.1.1 Metode Penelitian	40
3.1.2 Prosedur Penelitian.....	42
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	48
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	48
3.2.2 Subyek Penelitian.....	48
3.3 Teknik Pengumpulan Data	50
3.4 Analisis Data.....	51
3.5 Pengujian Persyaratan Analisis	56
3.6 Uji Hipotesis.....	58
3.6 Jadwal Penelitian.....	59
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	60

4.1.1 Sejarah Berdirinya SMP Negeri 29 Bandung	60
4.1.2 Prestasi Guru SMP 29 Bandung.....	60
4.1.3 Nama Kepala Sekolah/Pimpinan Sekolah.....	61
4.1.4 Visi & Misi SMP Negeri 29 Bandung	62
4.1.5 Struktur Organisasi SMP Negeri 29 Bandung	64
4.1.6 Denah Lokasi Sekolah.....	64
4.1.7 Keadaan Fasilitas Sivitas Akademika	65
4.1.7.5 Data Ruang Kantor (Diisi dalam angka)	69
4.1.8 Koleksi Buku Perpustakaan	71
4.1.9 Fasilitas Penunjang Perpustakaan	71
4.1.10 Deskripsi Partisipan	72
4.1.10.1 Profil Guru Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	72
4.1.10.2 Profil Peserta Didik.....	72
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	76
4.1 Deskripsi dan Interpretasi Hasil Studi Awal.....	76
4.2.1.1 Deskripsi Hasil Studi Awal	76
4.2.1.2 Interpretasi Hasil Studi Awal	79
4.3 Deskripsi Hasil Wawancara	80
4.4 Tindakan Siklus I.....	83
4.4.1 Perencanaan Tindakan.....	83
4.4.2 Pelaksanaan Tindakan	85
4.5 Tindakan Siklus II.....	89
4.5.1 Perencanaan Tindakan.....	89
4.5.2 Pelaksanaan Tindakan	91
4.6 Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	95
4.6.1 Uji Normalitas	95
4.6.2 Uji Homogenitas.....	96
4.7 Pengujian Hipotesis	96
4.8 Pembahasan Hasil Penelitian.....	97
4.8.1 Perencanaan pengembangan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi <i>quiziz guessing game</i> dalam meningkatkan <i>civic knowledge</i>	97
4.8.2 Implementasi pengembangan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi <i>quiziz guessing game</i> dalam meningkatkan <i>civic knowledge</i>	99

4.8.3 Peningkatan <i>civic knowledge</i> peserta didik dalam materi sumpah pemuda dengan aplikasi <i>quiziz quessing game</i>	102
4.8.4 Kendala dan upaya pengembangan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi <i>quiziz quessing game</i> dalam meningkatkan <i>civic knowledge</i>	104
4.8.4.1 Kendala dalam mengembangkan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi <i>quiziz quessing game</i> dalam meningkatkan <i>civic knowledge</i>	104
4.8.4.2 Upaya untuk mengatasi hambatan dalam mengembangkan konsep sumpah pemuda melalui aplikasi <i>quiziz quessing game</i> dalam meningkatkan <i>civic knowledge</i>	107
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	110
5.1 Simpulan.....	110
5.2 Implikasi	112
5.3 Rekomendasi	113
5.3.1 Bagi Pendidik.....	114
5.3.2 Bagi Peserta Didik	114
5.3.3 Bagi Kepala Sekolah.....	114
5.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya	115
5.3.5 Bagi Departemen Pendidikan Kewarganegaraan UPI	115
DAFTAR PUSTAKA	xviii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subyek Penelitian	47
Tabel 3.2 Kategori Ketercapaian Nilai	53
Tabel 3.3 Jadwal Penelitian	57
Tabel 4.1 Prstasi Guru SMP Negeri 29 Bandung	59
Tabel 4.2 Kepala Sekolah Guru SMP Negeri 29 Bandung	60
Tabel 4.3 Data Guru Pengajar SMP Negeri 29 Bandung	64
Tabel 4.4 Data Latar Belakang Pendidikan Guru SMP Negeri 29 Bandung	65
Tabel 4.5 Data Siswa SMP Negeri 29 Bandung	65
Tabel 4.6 Data Ruang Belajar SMP Negeri 29 Bandung	66
Tabel 4.7 Data Ruang Belajar Lainnya SMP Negeri 29 Bandung	67
Tabel 4.8 Data Ruang Kantror SMP Negeri 29 Bandung	68
Tabel 4.9 Data Ruang Penjunjang SMP Negeri 29 Bandung	68
Tabel 4.10 Buku Perpustakaan SMP Negeri 29 Bandung	69
Tabel 4.11 Fasilitas Perpustakaan SMP Negeri 29 Bandung	70
Tabel 4.12 Data Siswa Kelas VIII F	72
Tabel 4.13 Data Siswa Kelas VIII G	73
Tabel 4.14 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I Kelas PTK.....	84
Tabel 4.15 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I Kelas Pemanding	85
Tabel 4.16 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II Kelas PTK	91
Tabel 4.17 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II Kelas Pemanding	92
Tabel 4.18 Rangkuman Uji Normalitas	93
Tabel 4.19 Pengujian Hipotesis	95
Tabel 4.20 Hambatan dalam menerapkan <i>platform quiziz quessing game</i> dalam meningkatkan <i>civic knowlagde</i>	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	38
Gambar 3.1 Garis Besar Desain Penelitian.....	41
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian Implementasi Pengembangan Konsep Sumpah Pemuda melalui Aplikasi Quiziz-Quessing Game	43
Gambar 3.3 Alur Pelaksanaan Tindakan	43
Gambar 3.4 Skema Model Analisis Data.....	51
Gambar 4.1 Struktur Sekolah SMP Negeri 29 Bandung	62
Gambar 4.2 Gambar Sekolah SMP Negeri 29 Bandung	62
Gambar 4.3 Fasilitas Sekolah SMP Negeri 29 Bandung	63
Gambar 4.4 Peneliti Melakukan Wawancara dengan Guru PKn.....	78
Gambar 4.5 Pemberian Materi Oleh Guru.....	83
Gambar 4.6 Histogram Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I Kelas PTK.....	84
Gambar 4.7 Histogram Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I Kelas Pembanding...	85
Gambar 4.8 Pemberian Materi Oleh Guru.....	89
Gambar 4.9 Histogram Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II Kelas PTK.....	91
Gambar 4.10 Histogram Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II Kelas Pembanding	92
Gambar 4.11 Peneliti Melakukan Kegiatan Awal	98

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Afandi Muhammad, Evi Camalah, & Oktarina Puspita Wardani. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Ahmadi. (2009). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin Zainal. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto S. (2013). *Prosedur Penelitian “Suatu Pendekatan Praktek”*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Joyce Bruce, Marsha Well & Emily Calhoun. *Models of teaching (model-model pengajaran)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komara Endang & Anang Mauludin. (2016). *Pengembangan Keprofesian berkelanjutan (PKB) dan Penelitian Tindakan kelas (PTK)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nasution. (2003). *Metode Research (penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Noor Juliansyah. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Riyanto Yatim. (2012). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya Winda. (2011). *Penelitian Tindakan Kela*. Jakarta: Kencana Prenda Media Group.
- Sutioyono Sandu & Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2013). *Cara mudah menyusun skripsi, tesis, dan disertasi*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*.

Bandung: Alfabeta, CV.

JURNAL

- Abidin Zaenal, Rumansyah, & Kurniawan Arizona. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol 5. No. 1 Mei.
- Agustinayanti. (2021). Penggunaan Aplikasi Quiziz Dan Relevansinya Dengan Rekognisi Pembelajaran Daring Matematika Di Man 1 Model Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 2 No. 1. Januari 77-90.
- Anggraini, D., & Supeni, S. (2017). *Korelasi Civic Knowledge Dalam Ppkn Dengan Kesadaran Hukum Berlalu Lintas Pada Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah 2 Gemolong Tahun Pelajaran 2016/2017* (Vol. 4).
- Ardian Yoga Feriandi & Yuni Harmawati. (2018). Analisis penguasaan kompetensi kewarganegaraan pada mahasiswa PPKn Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Citizenship*. Vol 1. No 2. 76-83
- A'rafiyah, Nisa Tri Wulandari & Umi Dayanti. (2020). Hubungan Pengetahuan Kewarganegaraan dengan Partisipasi Politik Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Volume 4. No. 2.
- Baehaqi Dikdik Arif. (2016). Pengembangan komponen kompetensi kewargaan dalam buku teks Pendidikan Kewarganegaraan SMP/MTs. *Jurnal Civic*. Vol 3. No 1. Juni
- Dani Firmansyah. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. Vol 3. No.1. Maret
- Delu, Heronimus Pingge & Muhammad Nur Wangid. (2016). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka. *JPSD : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol 2. No. 1. Desember.

- Diraga, Yugi Prawitaya (2018). Penerapan Guessing Game Untuk Meningkatkan Kosakata. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 306–311.
- Djaswadi. (2021). Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid 19 Dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SD Negeri Tambahagung 03 Kecamatan Tambakromo Semester I Tahun Ajaran 2020 / 2021. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*. Vol 2 No.1 Februari.
- Ekawati Mona. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran. *E-Tech*. Vol 07. No. IV.
- Faza Iqbal Ahmad. (2020). Alternative Assessment in Distance Learning in Emergencies Spread of Coronavirus Disease (Covid-19). *Jurnal Pedagogik*. Vol 07. No. 1 Januari-Juni.
- Frafika Ima Sari. (2020). Online Learning for English Language Teaching. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. Volume 1. Nomor 2.
- Gunawan, Ni Made Yeni Suranti, & Fathoroni. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*. Vol. 1 No. 2. 61-70.
- Hanifah Unik Salsabila, dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. Vol 4 Nomor 2. Desember.
- Jayul Achmad & Edi Irwanto. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*. Vol 6. No. 2. Juni.
- Kalsum Mardiah Nasution. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*. Vol 11 No.1.
- Komalasari Kokom. (2010). Difusi Inovasi Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 17. Nomor. 3. Oktober.

- Kurniati & Ervina. (2019). Pengaruh Penerapan Guessing Game Terhadap Kemampuan Berbicara Mahasiswa Stain Bengkalis. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 11 No. 1.
- Muchtarom Moh. (2012). strategi Penguatan Nilai-Nilai Pancasila Melalui Inovasi Pembelajaran PKn Berorientasi Civic Knowledge, Civic Disposition, Dan Civic Skill Di Perguruan Tinggi. *PKn Progresif*. Vol 7 No. 2. Desember.
- Mulyati Sri & Haniv Evendi. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 3. No. 1. Mei.
- Pane Aprida & Muhammad Darwis Dasopang. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. Vol 3 No. 2. Desember.
- P.Ayu Suci Lestari & Gunawan. (2020). The Impact of Covid-19 Pandemic on Learning Implementation of Primary and Secondary School Levels. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*. Vol. 1. Nomor. 2.
- Poppy Aprillio Belladonna & Selly Novia Anggraena. (2019). enguatan Pengetahuan Kewarganegaraan (Civic Knowledge) Dalam Meningkatkan Kesadaran Hukum Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol. 3 No. 9. Desember.
- Putria Hilna, Luthfi Hamdani Maula & Din Azwar Uswatun. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Volume 4. Nomor 4. 861-872.
- Rifki, Hendita Alfiansyah & Muhammad Nur Wangid. (2018). Muatan Pendidikan Kewaranegearaan Sebagai Upaya Membelajarkan Civic Knowledge, Civic Skills, Dan Civic Disposition Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pembangunan Pendidikan*. Volume 6. No 2. Desember.
- Rohani & Samsiar. (2017). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Civic Knowledge Siswa Melalui Model Pembelajaran Controversial Issues Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama Mujahidin Pontianak. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Volume 7. Nomor 1. Mei.

- Safitri, Bambang Wijaya & Syarif Husin. Efektivitas guessing game terhadap keterampilan menulis siswa pada teks deskriptif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 5 No. 2.
- Sanga, Leony Lamsari Purba. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. Vol. 12. Nomor 1. April.
- Silvia Fitria Sofyan & Dadang Sundawa. (2015). Hubungan Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Peningkatan Wawasan Kebangsaan Dan Semangat Nasionalisme Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. Vol 24. No.2. Desember.
- Suardiyasa & Komang Gede. (2017). Kembangkan Game Tebak untuk Mengajar Kosakata untuk Siswa KelasSD Negeri 5 Kubutambahan. *Journal of Psychology and Instruction Undiksha Press*. Vol 1 No. 2. Juni
- Sulihin, B Sjukur. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol 2 Nomor. 3. November.
- Sutiyono. (2017). Pengembangan Civic Skills Melalui Seminar Socrates Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Vol. 2. No. 2. Juli.
- Sutrisno. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar melalui Pembelajaran Online dengan Google Classroom di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol 5. No. 1.

SUMBER SELAIN BUKU DAN ARTIKEL JURNAL

Skripsi/Tesis

- Arif Febrian Asri. (2013). Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Karakter Anak Pada Pembelajaran IPS. *Tesis*. Bengkulu
- Sri Anita. (2020). Penerapan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Anak Usia Dini Selama Pandemi Virus Covid-19 Di Kelompok A Ba Aisyiyah Timbang Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. *Skripsi*. Purwokerto.

Sumber dari Internet

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi. Diakses pada <https://docplayer.info/414118-Peraturan-menteri-pendidikan-dan-kebudayaan-republik-indonesia-nomor-109-tahun-2013-tentang.html>

Tatik Suryani dan Endang Mastuti Rahayu. (2018). *METODE PEMBELAJARAN*. Modul PKT No 4. Kementrian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi. Diakses dari <https://lp3.unitri.ac.id/wp-content/uploads/2020/01/PKT.-04.-Metode-Pembelajaran.pdf>