

2964/UN40.F2.1/PT/2022

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ*
TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DALAM
MATA PELAJARAN PKN
(*QUASI EXPERIMENT* KELAS VIII SMPN 9 BANDUNG)**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



oleh:

Nadira Nur Agiska

NIM 1704425

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA BANDUNG
2022**

LEMBAR HAK CIPTA

NADIRA NUR AGISKA

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP
TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN
PKN
(*QUASI EXPERIMENT* KELAS VIII SMPN 9 BANDUNG)

oleh
Nadira Nur Agiska
1704425

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan
Kewarganegaraan

© Nadira Nur Agiska
Universitas Pendidikan Indonesia
2022

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa seizin Peneliti

LEMBAR PENGESAHAN

NADIRA NUR AGISKA

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ*
TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DALAM
MATA PELAJARAN PKN (*QUASI EXPERIMENT* KELAS VIII SMPN 9
BANDUNG)**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



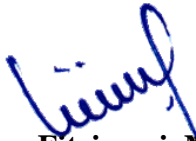
Dr. Iim Siti Masvitoh, M.Si.
NIP. 19620102 198608 2 001

Pembimbing II



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

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**



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

Skripsi Ini Diuji pada

Hari/Tanggal

: Kamis, 27 Januari 2022

Tempat

: Sidang Online Melalui Aplikasi Zoom

Panitia Ujian Terdiri:

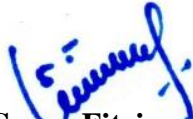
1. Ketua : Dekan FPIPS UPI,



Dr. Agus Mulyana, M.Hum.

NIP. 19660808 199103 1 002

2. Sekretaris : Ketua Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan,



Dr. Susan Fitriyani, M.Pd.

NIP. 19820730 200912 2 004

3. Penguji : Penguji I,



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed

NIP. 19630820 198803 1 001

Penguji II,



Prof. Dr. Kokom Komalasari, M.Pd

NIP. 19721001 200112 2 001

Penguji III,



Dede Iswandi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19840130 201404 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PKN (QUASI EXPERIMENT KELAS VIII SMPN 9 BANDUNG)”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2022
Yang Membuat Pernyataan



Nadira Nur Agiska
NIM 1704425

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas limpahan nikmat serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PKN (*QUASI EXPERIMENT* KELAS VIII SMPN 9 BANDUNG)”**

Skripsi ini penulis ajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun tujuan disusunnya skripsi ini adalah untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan media podcast berbasis nilai kepahlawanan terhadap pembentukan sikap nasionalisme peserta didik dalam mata pelajaran PKN.

Tidak lupa peneliti mengucapkan terima kasih pada pihak-pihak yang telah membantu, mendukung serta memotivasi dalam penyusunan skripsi ini sehingga segala kendala dan hambatan dapat teratasi dengan baik. Peneliti berharap semoga segala kebaikan yang telah diberikan dapat terbalas oleh Allah SWT, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat, umumnya bagi seluruh pembaca dan khususnya bagi peneliti.

Bandung, Januari 2022

Peneliti

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan puji serta syukur ke hadirat Illahi Rabbi, karena atas rahmat, pertolongan dan karunia-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini hingga tepat pada waktunya. Shalawat serta salam semoga selalu terlimpah curahkan kepada baginda kita semua yakni Rasulullah Salallahu'alaihi Wasalam, yang selalu menjadi inspirasi semua umat manusia sebagai pembuka pintu duniawi sehingga dikelilingi ilmu yang bermanfaat.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada diri sendiri dan semua pihak yang telah membantu dan terlibat dalam pembuatan skripsi yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK dengan Aplikasi *Quizizz* terhadap Pemahaman Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran PKn (Kuasi Eksperimen Kelas VIII SMPN 9 Bandung)”. ini. Maka peneliti mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Dr. Im Siti Masyitoh, M.Si. Selaku pembimbing I, yang telah menyempatkan waktunya untuk selalu membimbing penulis di sela-sela kesibukannya beliau masih dengan ramah dan sabar memberikan motivasi serta arahan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Dr. Susan Fitriasari, M.Pd., Selaku pembimbing II, yang telah menyempatkan waktunya untuk selalu membimbing, memberikan motivasi dan arahan dengan begitu sabar dan ramah sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Dr. Susan Fitriasari, M.Pd. Selaku ketua program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan keramahan, arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dede Iswandi, M.Pd. Selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan selama perkuliahan, beliau merupakan sosok panutan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak Asep Mulyana, S.Pd., M.Si Selaku kepala sekolah SMP Negeri 9 Bandung, yang telah memberikan izin sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian pada sekolah yang ditunjukkan.
6. Bapak Komarudin S.Pd., Selaku Wakasek Kurikulum SMP Negeri 9 Bandung, yang telah memberikan izin dan memotivasi penulis sehingga dapat melaksanakan penelitian skripsi ini dengan baik.

7. Ibu Marlina, S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SMP Negeri 9 Bandung, yang telah membantu, memberikan semangat dan motivasi, sehingga dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini dapat berjalan dengan sebaik mungkin.
8. Orang tua yang baik dan hebat yaitu Bapak Didi Rosidi S.Pd dan Ibu Dra. Tati Suhartati yang selalu memberikan motivasi, Do'a, dan *supportnya* dari mulai awal kuliah sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tak lupa juga Kedua Adik Penulis yaitu Giyats Alman Falutti dan Edra Fernanda yang selalu menghibur setiap saat.
9. Bapak Toto Dianto S.Pd., M.Ag. Ibu Sri Nanis S.Pd., dan Ibu Yenyen Heryani, S.Pd., yang telah membantu, memberikan semangat dan motivasi, sehingga dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini dapat berjalan dengan sebaik mungkin.
10. Keluarga besar (alm) Bapak Dadang Sukarna dan Ibu Raniti serta Keluarga besar (alm) Bapak Udin Samsudin dan (almh) Ibu Casih yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti sehingga
11. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Kewarganegaraan angkatan 2017, yang telah berjuang bersama dari awal kuliah sampai skripsi ini selesai.
12. Himpunan Mahasiswa Civics Hukum (HMCH) baik BEM HMCH dan DPM HMCH, serta UPP yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengembangkan diri dalam sebuah organisasi
13. Anggi Rafik yang telah membantu, memberikan motivasi serta dukungan penuh bagi penulis selama penyusunan skripsi ini berlangsung.
14. Sahabat-sahabat penulis Aprilia Rahmat Fadilah, Ika Imelda Sari, Farah Disha Ramadhanti, Didah Nurhasanah, Zulfi Fadhlurahman, Abdul Rouf, Ria Aulia Markum, Rismayanti Nurul Aini, Anggraini Tri Widaningrum, Wafa Khairunnisa, Sapta Yuliyanti, Lilim Halimah, dan Halida Alda yang selalu mendukung, memberikan motivasi selama perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini.
15. Seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Abstrak

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PKN (QUASI EXPERIMENT KELAS VIII SMPN 9 BANDUNG)

Perkembangan ilmu dan teknologi di revolusi industri 4.0 dalam bidang pendidikan dengan munculnya sistem *E-learning* merupakan tantangan untuk seorang pendidik. Pendidik harus bisa membuat suasana belajar yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Penggunaan media yang monoton dapat membuat siswa merasa bosan untuk belajar. Oleh sebab itu, salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah pengembangan media pembelajaran contohnya aplikasi *quizizz*. Penggunaan media pembelajaran *quizizz* ini untuk memberikan stimulus belajar kepada peserta didik sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami sebuah materi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perencanaan, dan pelaksanaan penggunaan *quizizz*. Selain itu, mengetahui bagaimana pengaruh dan tanggapan peserta didik terhadap penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel yang ada dalam penelitian ini adalah 76 siswa yang dibagi kedalam dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah melakukan analisis menggunakan SPSS terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen menghasilkan adanya pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap pemahaman peserta didik dalam materi memaknai peraturan perundang-undangan. Selain itu, tanggapan peserta didik terhadap penggunaan *quizizz* juga menunjukkan sikap yang positif.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Quizizz, Pemahaman, Pendidikan Kewarganegaraan

Abstract

THE EFFECT OF IMPLEMENTATION OF QUIZIZZ LEARNING MEDIA ON STUDENT'S OF LEVEL UNDERSTANDING IN CIVIC EDUCATION LESSON (QUASI-EXPERIMENTAL OF CLASS VIII SMPN 9 BANDUNG)

The development of science and technology in the industrial revolution 4.0 specifically in the educational field with the E-learning system advent is a challenge for an educator. Educators must be able to establish an innovative, creative and fun learning experience. Students could be bored during the learning session if monotonous material is used. Therefore, one of the innovations that educators could implement is the development of learning media, for instance the Quizizz application. The objective of this Quizizz learning platform is to provide students with a learning stimulus so that they would comprehend more the lesson. The method used in this research is quasi-experimental with Non-equivalent Control Group Design. As the study sample, 76 students were categorized into two groups: the experimental class and the control class. The finding of this study is the existence of the Quizizz media usage influence on students' understanding towards the laws and regulations' interpreting material.

Keywords: Learning Media, Quizizz, Understanding, Civic Education

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Gambaran Umum Tentang Media Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran	12
2.1.4 Pengembangan Media Virtual Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	13
2.2 Gambaran Umum Tentang Aplikasi Quizizz	14
2.2.1 Pengertian <i>Quizizz</i>	15
2.2.2 Cara Penggunaan <i>Quizizz</i>	16
2.2.3 <i>Quizizz</i> Sebagai Media Pembelajaran	20
2.3 Gambaran Umum tentang Pemahaman	21
2.3.1 Taksonomi Bloom	21
2.3.2 Pengertian Pemahaman.....	23

2.3.3 Tingkatan Pemahaman.....	24
2.3.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran	25
2.4 Gambaran Umum Tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	26
2.4.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	26
2.4.2 Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan.....	27
2.4.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Kewarganegaraan.....	28
2.5 Kerangka Berpikir.....	34
2.6 Penelitian Terdahulu	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Pendekatan.....	38
3.2 Metode Penelitian.....	38
3.3 Desain Penelitian.....	39
3.4 Operasional Variabel.....	39
3.5 Prosedur Penelitian.....	41
3.6 Lokasi Penelitian	42
3.7 Populasi	42
3.8 Sampel.....	42
3.9 Subjek Penelitian.....	43
3.10 Instrumen Penelitian.....	44
3.11 Teknik Pengumpulan Data	52
3.12 Teknik Analisis Data	53
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	58
4.2 Temuan Penelitian.....	61
4.3 Pembahasan Penelitian	100
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	118
5.1 Simpulan.....	118
5.2 Implikasi.....	119
5.3 Rekomendasi	120

DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Data Peserta didik Yang Mengikuti Pembelajaran	4
Tabel 1.2 Struktur Penulisan Skripsi	8
Tabel 2.1 Perbedaan Urutan Taksonomi Bloom dengan Taksonomi Bloom Revisi.....	22
Tabel 2.2 Tabel Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran PKn.....	30
Tabel 2.3 Daftar Penelitian Terdahulu	36
Tabel 3.1 Tabel Desain Penelitian.....	39
Tabel 3.2 Tabel Operasional Variabel.....	40
Tabel 3.3 Tabel Subjek Penelitian.....	44
Tabel 3.4 Tabel Interpretasi Koefisien Reliabilitas.....	46
Tabel 3.5 Tabel Skala Likert	52
Tabel 3.6 Tabel Angket Penelitian	52
Tabel 3.7 Tabel Kategori Persentase	56
Tabel 3.8 Tabel Penafsiran Angket	57
Tabel 4.1 Tabel Jumlah Rombel Berdasarkan Tingkat SMPN 9 Bandung.....	59
Tabel 4.2 Tabel Jumlah Peserta Didik SMPN 9 Bandung	59
Tabel 4.3 Tabel Jumlah Pendidik dan Tenaga Pendidik Berdasarkan Jenis ...	60
Tabel 4.4 Tabel Jumlah Guru dan Pegawai.....	61
Tabel 4.5 Tabel Hasil Wawancara tentang Keadaan Sekolah.....	61
Tabel 4.6 Tabel Hasil Wawancara tentang Media Pembelajaran.....	63
Tabel 4.7 Tabel Kompetensi Inti(KI) dan Kompetensi Dasar dalam RPP.....	66
Tabel 4.8 Tabel Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan Tujuan Pembelajaran.....	66
Tabel 4.9 Tabel Tahapan Pembelajaran Pertemuan 1	68
Tabel 4.10 Tabel Tahapan Pembelajaran Pertemuan 2	69
Tabel 4.11 Tabel Penilaian Evaluasi Pertemuan 1	70
Tabel 4.12 Tabel Penilaian Evaluasi Pertemuan 2	71
Tabel 4.13 Tabel Hasil Observasi Perencanaan Pertemuan Pertama	72

Tabel 4.14 Tabel Hasil Observasi Perencanaan Pertemuan Kedua.....	73
Tabel 4.15 Tabel Kegiatan Pembuka Pertemuan Pertama	74
Tabel 4.16 Tabel Kegiatan Inti Pertemuan Pertama.....	74
Tabel 4.17 Tabel Kegiatan penutup Pertemuan Pertama	75
Tabel 4.18 Tabel Kegiatan Pembuka Pertemuan Kedua.....	76
Tabel 4.19 Tabel Kegiatan Inti Pertemuan Kedua	76
Tabel 4.20 Tabel Kegiatan Penutup Pertemuan Kedua.....	77
Tabel 4.21 Tabel Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama.....	78
Tabel 4.22 Tabel Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Kedua	79
Tabel 4.23 Tabel Nilai Evaluasi Pembelajaran Kelas Eksperimen	80
Tabel 4.24 Tabel Nilai Evaluasi Pembelajaran Kelas Kontrol.....	81
Tabel 4.25 Tabel Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	83
Tabel 4.26 Tabel Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	84
Tabel 4.27 Tabel Analisis Statistik Deskriptif	85
Tabel 4.28 Tabel Hasil Uji Normalitas.....	86
Tabel 4.29 Tabel Uji Paired Sampel t-Test	87
Tabel 4.30 Tabel Deskriptif Analitis Uji <i>Paired Sampel</i>	87
Tabel 4.31 Tabel Hasil Uji Homogenitas	88
Tabel 4.32 Tabel Hasil Uji Independent t-Test	88
Tabel 4.33 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 1	89
Tabel 4.34 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 2	89
Tabel 4.35 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 3	90
Tabel 4.36 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 4.....	90
Tabel 4.37 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 5.....	91
Tabel 4.38 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 6.....	92
Tabel 4.39 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 7.....	92
Tabel 4.40 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 8.....	93
Tabel 4.41 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 9.....	93
Tabel 4.42 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 10.....	94

Tabel 4.43 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 11	95
Tabel 4.44 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 12	95
Tabel 4.45 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 13	96
Tabel 4.46 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 14	96
Tabel 4.47 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 15	97
Tabel 4.48 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 16	97
Tabel 4.49 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 17	98
Tabel 4.50 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 18	98
Tabel 4.51 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 19	99
Tabel 4.52 Tabel Deskriptif Statistik Angket Pernyataan 20	100
Tabel 4.53 Tabel Rata-Rata Pernyataan 1-7	113
Tabel 4.54 Tabel Rata-Rata Pernyataan 8-14	114
Tabel 4.55 Tabel Rata-Rata Pernyataan 15-20	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambar Laman <i>Google</i> Mencari <i>quizizz</i>	16
Gambar 2.2	Gambar Tampilan laman membuat akun <i>quizizz</i>	16
Gambar 2.3	Gambar Laman Pengisian Data Akun <i>Quizizz</i>	17
Gambar 2.4	Gambar Laman Pengisian Data Akun <i>Quizizz</i>	17
Gambar 2.5	Gambar Web <i>quizizz</i>	17
Gambar 2.6	Gambar Tampilan Membuat Tayangan Materi Aplikasi <i>Quizizz</i>	18
Gambar 2.7	Tampilan Pengisian Identitas Materi Dalam Aplikasi <i>Quizizz</i> ...	18
Gambar 2.8	Tampilan Slide Dalam Aplikasi <i>Quizizz</i>	18
Gambar 2.9	Tampilan Edit Slide Dalam Aplikasi <i>Quizizz</i>	19
Gambar 2.10	Tampilan Membagikan Materi Ke Peserta didik dalam <i>Quizizz</i>	19
Gambar 3.1	Gambar Data Uji Coba Instrumen Tes	48
Gambar 3.2	Gambar Hasil Pengolahan Soal Nomor 1-3.....	48
Gambar 3.3	Gambar Hasil Pengolahan Soal Nomor 4-8.....	49
Gambar 3.4	Gambar Hasil Pengolahan Soal Nomor 9-13.....	49
Gambar 3.5	Gambar Hasil Pengolahan Soal Nomor 14-18.....	50
Gambar 3.6	Gambar Hasil Pengolahan Soal Nomor 19-23.....	50
Gambar 3.7	Gambar Hasil Pengolahan Soal Nomor 24-28.....	51
Gambar 3.8	Gambar Hasil Pengolahan Soal Nomor 29-30.....	51
Gambar 4.1	Hasil Angket Nomor 1-7	112
Gambar 4.2	Hasil Angket Nomor 8-14	114
Gambar 4.3	Hasil Angket Nomor 15-20	116

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1:INSTRUMEN TES	127
LAMPIRAN 2 :RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)...	140
LAMPIRAN 3 :HASIL WAWANCARA GURU PKN	142
LAMPIRAN 4 :LAMPIRAN INSTRUMEN OBSERVASI DAN ANGKET	144
LAMPIRAN 5 :DOKUMENTASI LAPANGAN	147
LAMPIRAN 6 :HASIL OBSERVASI PEMBELAJARAN	148
LAMPIRAN 7 :LAMPIRAN PEMBELAJARAN	150
LAMPIRAN 8: EVALUASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	152
LAMPIRAN 9 :LAMPIRAN HASIL ANGKET.....	162
LAMPIRAN 10 : LAMPIRAN HASIL <i>PRE-TEST</i> DAN <i>POST-TEST</i>	164
LAMPIRAN 11 :TABULASI NILAI	165
LAMPIRAN 12 :BUKTI SURAT TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN	168
LAMPIRAN 13 :DAFTAR CEKLIS PUSTAKA	169
LAMPIRAN 14 : HASIL TURNITIN	175

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadun, A. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Memahami Peraturan Perundang-Undangan Dalam Sistem Hukum Indonesia Melalui Permainan Tradisional „Ular Naga“ Pada Peserta Didik Kelas VIII Mts Negeri 3 Demak*. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 315-321).
- Albeta, S. W., Nofianti, N., & Rahmandani, S. (2020). *Peranan Turnamen Berbasis Ict Dengan Aplikasi Quizizz Terhadap Pembelajaran Kimia*. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 5(1), 11-15
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian- Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali
- Buchinger, D., & da Silva Hounsell, M. (2018). Guidelines for designing and using collaborative-competitive serious games. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.11.007>
- Chaiyo, Y and R. Nokham. (2017). "The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system," *International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*, 2017, pp. 178-182, doi: 10.1109/ICDAMT.2017.7904957.
- Churches, Andrew. (2008) *Bloom's Digital Taxonomy*. https://www.researchgate.net/publication/228381038_Bloom's_Digital_Taxonomy
- Copriady, J. (2014). *Penerapan SPBM yang Diintegrasikan dengan Program Exe Learning Terhadap Motivasi Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kimia Dasar*. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 95–105.
- Creswell, J. W. (2019). *RESEARCH DESIGN PENDEKATAN METODE KUALITATIF KUANTITATIF DAN CAMPURAN ED.4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dalyono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

- Danial, Endang & Sri Wahyuni, T. (2018). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah*. Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan FPIPS UPI.
- Daryanto. (2008). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gunawan, I dan Anggarini R.P. (2012). *Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian*. <http://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50>
- Harliawan, H. (2015). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VIII J SMP Negeri 5 Singaraja*. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1).
- Insani, G. N., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8153-8160.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung Refika Aditama
- Mei, S., Ju, S., & Adam, Z. (2018). *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. *European Journal Of Social Science Education And Research*, 5(1), 194-198. doi:10.26417/ejser.v5i1.p194-198
- Mujiyono dan Dimiyati. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Mulatsih, B. (2020). *Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz*. *Jurnal Karya Ilmiah Guru Vol 5 No (1)*
- Novitasari, Almi (2008) . *Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung : Erlangga.
- Nugroho, D. Y., Situmorang, K., Tahulending, P. S., A, M. M. Y., & Rumerung, C. L. (2019). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di YPK Penabur Bandar Lampung. Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility*, 2, 1–9.
- Nurmalina & Syaifullah (2008) . *Memahami Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium PKn Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Fitrah: Jurnal

- Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333-352.
- Purba, L. S. L. (2019). *Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I*. Jurnal Dinamika Pendidikan, 12(1), 29-39.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah
- Raesi, D. C. (2020). *Penerapan Model Probing-Prompting Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Media Quizizz (Penelitian Tindakan Kelas VII-G SMP Negeri 40 Bandung)* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Rayandra, Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:Referensi.
- Sanaky, Hujar AH., (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2020). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 ISBN, ISBN, 2020*, 167–173.
- Siregar, E., (2011). *Konsep Media dan Sumber Belajar*. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/TPEN4208-M1.pdf>
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual class berbantuan Google Drive*. Tadriss: Jurnal Keguruan Dan Ilmu

- Tarbiyah, 2(2), 121-129.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sumaryati, S., Retnasari, L., & Winarti, T. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam Penguatan Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas*. JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan), 5(2), 1-12.
- Suwasti, E.Y. (2016). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Kelangsungan Hidup Melalui Kelompok Pekerjaan Rumah Dengan Treatment Direct Instruction Di Kelas 9d SMPN 2 Ungaran Semester 1 Tahun Pelajaran 2015/2016*. JPK2. Vol 2 No (1)
- Syaifullah, dan Wuryan, S. (2008). *Ilmu Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yanto, Y. (2020). *Pengayaan Materi Menggunakan Metode Snowball Throwing Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)*. SUARA GURU, 4(1), 213-224.
- Yonanda, Y.A. (2017). Peningkatan pemahaman siswa mata pelajaran PKN tentang sistem pemerintahan melalui metode M2M (Mind Mapping) kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalgondo Karangploso Malang. Jurnal Cakrawala Pendas Vol 2 No (1)
- Yudhi Munadi (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: REFERENSI

Zhao, F. (2019). *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>