



Media Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Rizka Medianto

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, Indonesia

mediantorizka@gmail.com

Muhamad Arif

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, Indonesia

muhamad.arif@uinjkt.ac.id

Jakiatin Nisa*

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, Indonesia

jakiatin.nisa@uinjkt.ac.id

*korespondensi

Abstract

This study aims to find out how the use of quizizz application media affects the learning outcomes of class VIII students at SMPN 189 Jakarta. The method in this research is quantitative experiment with the One Shot Case Study experimental design, in this study there is no control class and only one class sample will be given treatment. Data collection techniques in this study using test techniques, observation, questionnaire/questionnaires and documentation. The results of the study are as follows: The results of the study show that the Quizizz Application variable and the Class VIII Student Learning Outcomes variable at SMPN 189 Jakarta have some of the results of the calculation analysis. The calculation of t count is reinforced by the results of the t count $>$ t table or $(9.506 > 1.697)$ and a significance value of 0.000 is less than 0.05, which means that H_a is accepted, and H_o is rejected with a significance value smaller than 0.05, namely $(0.000 < 0, 05)$. So, it can be concluded that the Variable Use of the Quizizz Application partially has a significant influence on Learning Outcomes.

Keywords: quizizz application, social sciences, learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal oleh guru yang menimbulkan hasil belajar peserta didik yang rendah. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN 189 Jakarta. Teori yang digunakan adalah Teori media pembelajaran dan hasil belajar. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan Pendekatan Kuantitatif dengan Desain Eksperimen *One Shot Case Study*, dalam penelitian ini tidak terdapat kelas kontrol dan hanya terdapat satu sampel kelas yang akan diberikan perlakuan (*treatment*). Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik test, observasi, kuesioner / angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, variabel Aplikasi *Quizizz* dan variabel Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII SMPN 189 Jakarta memiliki beberapa hasil analisis perhitungan. Perhitungan t hitung diperkuat oleh hasil nilai t hitung > t tabel atau ($9,506 > 1,697$) dan diperoleh nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 yaitu ($0,000 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Aplikasi *Quizizz* secara parsial mempunyai pengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar. Hasil ini merekomendasikan pada guru IPS untuk menggunakan Aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian dalam pembelajaran.

Kata Kunci: aplikasi *quizizz*, ilmu pengetahuan sosial, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembangunan karakter dan pengembangan kepribadian seseorang/peserta didik secara utuh. Setiap bangsa memiliki sistem pendidikan nasionalnya masing-masing. Dari sistem pendidikan nasional akan membawa pada sebuah pendidikan yang terarah untuk menghasilkan bangsa yang berperadaban baik di masa depan. Pendidikan di Indonesia memiliki Sistem Pendidikan Nasional yang berpedoman pada kebudayaan yang dimiliki bangsa, filsafat dasar negara yaitu Pancasila, serta Undang-Undang Dasar 1945 yang digunakan sebagai nilai hidup berbangsa (Roesminingsih dan Lamijan, 2014).

Fungsi dari pendidikan nasional yakni memberikan peluang bagi peserta didik untuk memiliki dan mengembangkan kemampuannya sesuai bakat dan minat untuk menjadi manusia yang senantiasa bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak

mulia, memiliki yang manfaat, dapat berinteraksi dengan kecakapan yang baik, selalu kreatif, dan dapat menjadi warga negara yang senantiasa memiliki tanggung jawab.

Era Revolusi Industri 4.0 menjadi tantangan besar bagi para guru Indonesia. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mendorong guru untuk selalu kreatif dan aktif dalam mengembangkan potensi peserta didik, mampukah para guru mengimplementasikan perkembangan teknologi ke dalam proses pembelajarannya, sehingga para peserta didik menjadi kompeten dan mampu berkompetisi sesuai perkembangan zaman. Mengintegrasikan teknologi informasi dalam dunia pendidikan akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal oleh guru merupakan permasalahan yang dapat menimbulkan dampak diantaranya terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian Yulia Suriyanti dan Munawar Thoharudin, dapat di ketahui bahwa metode yang digunakan oleh sebagian besar guru dalam pembelajaran saat ini adalah metode ceramah, dengan pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga interaksi yang terlihat hanya satu arah dan guru sangat mendominasi proses pembelajaran (Yulia dan Munawar, 2019).

Kondisi tersebut menjadikan ketidakefektifan penggunaan media pembelajaran, jikapun media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran, maka media pembelajaran tersebut masih bersifat konvensional yang monoton sehingga terlihat tidak menarik yang pada akhirnya peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik. Dengan demikian peserta didik bersikap pasif dan tidak konsentrasi sehingga keberhasilan kegiatan belajar mengajar belum tercapai sesuai harapan pendidik.

Melalui media pembelajaran, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Berdasarkan Penelitian Jatmiko Sidi dan Mukminan (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perolehan rata-rata hasil belajar peserta didik aspek kognitif pada siklus I sebesar 63,28 dengan pencapaian ketuntasan belajar 43,75%; skor postest siklus II rata-

rata 69,38 dengan pencapaian ketuntasan belajar 68,75%; skor posttest siklus III rata-rata 71,25 dengan pencapaian ketuntasan belajar 78,13%. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif tersebut, diikuti dengan peningkatan hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik.

Quizizz menjadi salah satu media penilaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang interaktif dan menyenangkan karena memiliki karakter permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses pengerjaan kuis. Quizizz adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan dikelas secara real time, dalam Quizizz urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap peserta didik, dengan Quizizz juga dapat memberikan pekerjaan rumah untuk memberikan latihan kepada peserta didik.

Penggunaan media aplikasi Quizizz disamping menyenangkan, menantang, dan interaktif akan berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreativitas pendidik hal ini diperkuat dengan penelitian dari Yulia Isratul Aini (2019) tentang “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu.” Berdasarkan penelitian tersebut, Quizizz dengan konten dapat berasal dari kreatifitas pendidik dalam upaya mereview pelajaran dalam upaya evaluasi pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam menyerap pelajaran disajikan dalam bentuk latihan atau evaluasi yang menyenangkan dan dapat dilakukan di luar dan di dalam kelas selama sarana dan prasarana pendukung pembelajaran dapat mengakomodirnya.

Penelitian Yulia Isratul Aini menunjukkan bahwa Quizizz dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Yulia, 2019). Quizizz menjadi alat penilaian berbasis game yang penggunaannya sangat mudah karena peserta didik cukup mengakses <http://quizizz.com/join> dan hanya perlu memasukkan kode permainan serta nama mereka, setelah itu peserta didik dapat langsung mengerjakan soal-soal yang ada pada Quizizz.

Berdasarkan paparan di atas, bahwa penggunaan aplikasi Quizizz secara parsial mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Adapun dalam tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media penilaian aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

B. Pembahasan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan desain eksperimen semu (Quasi Experiment) dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subyek yang diteliti. Desain eksperimen semu yang digunakan adalah One Shoot Case Study, bertujuan untuk mencari pengaruh dari treatment yang diberikan dalam kegiatan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan pada awal Semester Genap Bulan April Tahun Ajaran 2021-2023. Sedangkan untuk pengambilan dan pengolahan data dilaksanakan pada Bulan Mei 2023. Teknik pengambilan data dilakukan melalui test, observasi, kuesioner, dan dokumentasi dengan menggunakan instrument yang terdiri dari: instrumen test dan instrumen nontes. Instrumen tes menggunakan soal posttest, sedangkan untuk instrumen nontes menggunakan lembar observasi, kuesioner, dan dokumentasi.

Uji coba instrumen dilakukan dengan menggunakan uji validitas. Uji validitas dilakukan untuk menjalankan sebuah fungsi pengukuran dalam tes. Pada uji ini juga digunakan validitas isi yang berarti tes disusun sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran khusus. Kemudian, pengujian selanjutnya uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 24.0 for windows yang menggunakan Teknik Cronbach's Alpha. Serta yang terakhir adalah uji kesukaran pada soal yang dilakukan dengan menggunakan rumus ANATES. Sehingga hasil dalam penelitian ini membagi beberapa soal sesuai dengan tingkat kesukarannya dan yang terakhir adalah uji daya pembeda soal yang rumusnya juga sama dengan menggunakan rumus ANATES.

Prasyarat analisis menggunakan uji normalitas, kemudian uji homogenitas kemudian pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji-T (parsial) yang digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variable independen dan variable dependen. Rangkaian yang dijalani pada proses penelitian ini sebanyak tiga kali pertemuan, dua pertemuan diantaranya dengan menggunakan Aplikasi Quizizz pada penerapan metode pembelajaran TSTS (To Stay to Stray) dan sekali pertemuan dilakukan tahap evaluasi selama pertemuan berlangsung.

Hasil uji coba instrumen terbagi ke dalam beberapa bagian seperti uji validitas, uji realibilitas, uji taraf kesukaran dan uji daya pembeda soal. Hasil pada penelitian ini mengambil beberapa contoh dari keempat uji coba instrument. Adapun hasil uji validitas instrumen posttest terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Uji Validasi Instrumen Soal Test

Dimensi	Indikator	No Item	r-tabel	r-hitung	Ket
Motivasi 3G Bangsa Eropa	Mengingat (Menyebutkan)	1	0,338	0,660	Valid
Perkembangan Imperialisme di Indoensia	Mengingat (Menyebutkan)	2	0,338	0,571	Valid
Kongsi Dagang PEDagang Belanda tahun 1602	Mengingat (Menyebutkan)	3	0,338	0,056	Valid
Istilah yang disebut di kalangan Tuan Tanah.	Mengingat (Menyebutkan)	4	0,338	0,756	Valid
Hak hak istimewa VOC	Mengingat (Menunjukkan)	5	0,338	0,624	Valid
Latar belakang kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia	Pemahaman (Menjelaskan)	6	0,338	0,526	Valid
Pemahaman tempat Pelaut Portugis, Barthholomeuz Diaz berangkat menuju ke Indonesia pada tahun 1487	Pemahaman (Menjelaskan)	7	0,338	0,396	Valid
Dampak positif dari adanya tanam paksa yang dirasakan oleh bangsa Indonesia	Penerapan (Mengaitkan)	8	0,338	0,678	Valid
Penyebab konflik antara Pelaut Portugis dengan Spanyol dalam menguasai daerah Maluku.	Menganalisis (Menganalisis)	9	0,338	0,624	Valid

Pada tabel tersebut dijelaskan bahwa pada Uji Validitas Soal Posttest Eksperimen Pertemuan 1 yang diukur dengan menggunakan 9 butir pertanyaan. Hasil uji validitas menunjukkan semua soal pertanyaan memiliki $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$, maka dapat dikatakan bahwa semua soal pertanyaan untuk mengukur variabel tersebut dapat dinyatakan valid. Kemudian untuk uji reliabilitas dilakukan pengukuran dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan hasil tabel sebagai berikut:

Tabel 2

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.872	9

Berdasarkan hasil uji reliabilitas Soal *Posttest* Latihan 2 dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* bahwa Soal *Posttest* Pertemuan 2 memiliki nilai *Alpha* > 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa semua variabel penelitian ini dikatakan *reliable*.

Uji taraf kesukaran soal dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3
Uji Taraf Kesukaran Soal *Posttest* latihan

No. Soal	Taraf Kesukaran	Hasil
1	0,71	Mudah
2	0,75	Mudah
3	0,90	Mudah
4	0,43	Sedang
5	0,56	Sedang
6	0,93	Mudah
7	0,84	Mudah
8	0,65	Sedang
9	0,56	Sedang

Hasil Uji daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4
Uji Daya Pembeda Soal

No. Soal	Daya Pembeda	Hasil
1	0,66	Baik
2	0,57	Baik
3	0,05	Jelek
4	0,75	Baik sekali
5	0,62	Baik
6	0,52	Baik
7	0,39	Cukup
8	0,67	Baik
9	0,62	Baik

Analisis Data terbagi menjadi dua bagian yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Untuk uji prasyarat terbagi menjadi dua bagian yang diantaranya adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik non – Parametrik *Kolmogorov – Smirnov*. Adapun hasil tabel uji normalitasnya bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5
Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.66820460
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.102
	Positive	.102
	Negative	-.099
Test Statistic		.102
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan Uji *Kolmogorov – Smirnov* diperoleh interpretasi bahwa model regresi mempunyai residual yang berdistribusi normal, yang dibuktikan dengan nilai sig = 0.200. Hal ini membuktikan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas.

Pengujian berikutnya adalah uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS pada (taraf signifikan α 0,05). Adapun untuk tabel dari hasil uji homogenitas ditampilkan pada gambar tabel berikut ini:

Tabel 6
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
APLIKASI QUIZZZ	Based on Mean	.661	5	14	.659
	Based on Median	.125	5	14	.984
	Based on Median and with adjusted df	.125	5	10.607	.984
	Based on trimmed mean	.542	5	14	.742

Pengujian hipotesis sebagai pengujian akhir dari rangkaian uji pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Uji-T (parsial). Pada Uji-T (parsial) ini, Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis adalah: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima (adanya pengaruh signifikan), dan menolak H_a . Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 ditolak (tidak ada pengaruh) dan menerima H_a . Berdasarkan dasar signifikansi, kriterianya adalah: jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 ditolak, jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 diterima. Adapun untuk hasil ujian T (parsial) terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7
Uji T (parsial)

	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	52.800	6.073		8.694	.000
	Aplikasi Quizizz	.143	.282	.097	9.506	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Pada hasil tabel ini menunjukkan bahwa pengujian hipotesis kualitas data telah diketahui, nilai $t_{hitung} > t$ atau ($9,506 > 1,697$) selain itu hasil nilai p value $< sig.$ 0,05 atau ($0,000 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Aplikasi *Quizizz* secara parsial mempunyai pengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar.

Berdasarkan pada pernyataan “pembelajaran menggunakan media *Quizizz* membantu saya memahami gambaran umum pelajaran”, didapat nilai skor total sebesar **4,37** dengan kriteria **Sangat Baik**, hal ini menunjukkan bahwa Peserta didik memahami gambaran umum pembelajaran apabila dilakukan dengan menggunakan media *Quizizz*. Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Agung Setiawan dalam penelitiannya yang berjudul 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” hasil penelitian akhir peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I sebesar 95 dan siklus II sebesar 96. Peningkatan yang signifikan ini selaras dengan hasil penelitian dengan skor total 4,37 dengan kriteria sangat baik (Setiawan, 2019).

Pada pernyataan “Penggunaan media *Quizizz* meningkatkan motivasi belajar saya”, mendapatkan nilai skor total sebesar 4.56 dengan kriteria Sangat Baik. Pernyataan ini menguatkan bahwa peserta didik memiliki antusias dalam mengikuti pembelajaran apabila Guru mampu untuk menggunakan variasi dari media pembelajaran yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini juga dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Rido Pangestu yang menjelaskan bahwa Motivasi upaya guru membelajarkan peserta didik adalah usaha guru dalam mempersiapkan diri untuk membelajarkan peserta didik mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian peserta didik dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Bila upaya guru hanya sekedar mengajar, artinya keberhasilan guru yang menjadi titik tolak, besar kemungkinan peserta didik tidak tertarik untuk belajar sehingga motivasi belajar peserta didik menjadi melemah atau hilang. Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam belajar peserta didik, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan oleh peserta didik (Rido, 2021).

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan aplikasi *Quizizz* memiliki fitur yang sangat menarik, seperti audio, ava/gambar, kalimat motivasi, musik, tema, dan berbagai jenis game yang seru. Pernyataan ini sejalan dengan teori yang menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan hasil tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan peserta didik, mereka mengatakan bahwa aplikasi *Quizizz* seru, dapat meningkatkan semangat belajar, bisa belajar sambil bermain, dan sedikit menghibur dikala pembelajaran daring. Dari pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penerapannya aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk lebih giat mencapai prestasi dalam belajar. Hasil belajar menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu menggunakan media yang interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Simpulan

Hasil penelitian Pengaruh Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN 189 Jakarta menunjukkan bahwa, variabel Aplikasi *Quizizz* dan variabel hasil belajar peserta didik Kelas VIII SMPN 189 Jakarta memiliki beberapa hasil analisis perhitungan. Perhitungan t hitung diperkuat dari hasil yang didapat yaitu, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau ($9,506 > 1,697$) dan diperoleh nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan aplikasi *quizizz* secara parsial mempunyai pengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. VIII. No. 2, hal 85.
- Ashimatul, (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal: Basicedu* Vol. 5, No. 5, hal 134-136
- Astriana, (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik Pada Materi Operasi Bilangan Pecahan. *Jurnal: Pendidikan Matematika Indonesia*, Vol. 2, No. 1, hal 76.
- Bayu, (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Motivasi Belajar Geografi Peserta didik Kelas X SMAN 10 Malang. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, Vol. 17. No. 2, hal 95-96.
- Gayatri, Yuni, (2009). Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Jurnal Didaktis*, Vol. 8, No. 3, hal 50-52.
- Purnamasari, Yanti, (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematika Peserta didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya. *Jurnal: Pendidikan dan Keguruan*, Vol. 1, No. 1, hal 45.
- Rido Pangestu, Analisis Motivasi Peserta Didik dan Kendala Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP NEGERI 66 JAKARTA di Masa Pandemi COVID-19, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Jakarta, 2021).

- Setiawan Agung, dkk, 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, (Universitas Muhammadiyah Semarang, 2019)
- Sundari, Hanna, (2015). Model-Model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga* Vol. 1, No. 2, hal 29.
- Tara, (2019). Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. (*Indonesian Journal Of Science and Mathematics Education*, Vol. 2. No. 1, hal 88.
- Rahma, Erwin. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal: Basicedu* Vol. 5, No. 5, hal 166.
- Roesminingsih, Lamijan. (2012). *Teori dan Praktek Pendidik*. LPPIP: Surabaya.
- Yulia Suriyanti, Munawar Thoharudin, Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu, (*Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* Volume 3 No. 1 Maret 2019)