



PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS TPACK KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 JUWANA

Mirna Widiyanti, Lukki Lukitawati✉

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Januari 2026

Direvisi: Maret 2026

Diterima: April 2026

Keywords:

social sciences learning
media; quizizz; TPACK

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk mengetahui penerapan aplikasi quizizz pada siswa kelas VIII dalam pembelajaran IPS berbasis TPACK di SMP N 1 Juwana, (2) untuk mengetahui bagaimana aplikasi quizizz mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS berbasis TPACK di SMP Negeri 1 Juwana. Penelitian ini menggunakan merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental Design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah purposive sampling pada siswa kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol yang masing masing kelas berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, *pretest*, *posttest*, dan tindakan. Hasil penelitian dilakukan melalui uji hipotesis kelas eksperimen diketahui bahwa nilai signifikansi (dua tailed) sebesar sebesar $0.000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak H_a diterima. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK mempengaruhi perbedaan yang signifikan antara perbandingan hasil belajar nilai *pretest* dan *posttest* kelas Kontrol dan kelas Eksperimen pada pembelajaran IPS.

Abstract

This research aims to (1) find out the application of the quizizz application to class VIII students in TPACK-based social studies learning at SMP N 1 Juwana, (2) to find out how the quizizz application influences student learning outcomes in TPACK-based social studies learning at SMP N 1 Juwana. This research uses quantitative research with a Quasi Experimental Design approach. The sampling technique in this research was purposive sampling for students in class VIII A as the experimental class and class VIII B as the control class, with 30 students in each class. Data collection techniques use observation, interviews, documentation, pretest, posttest and action. The results of research carried out through experimental class hypothesis testing show that the significance value (two tailed) is $0.000 < 0.05$, which means that H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that the use of the Quizizz application as a social studies learning medium based on TPACK influences a significant difference between the comparison of pretest and posttest learning outcomes for the Control class and the Experimental class in social studies learning.

© 2026 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: jurnalsosiolumpips@mail.unnes.ac.id

E-ISSN 2685-4929

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang berlangsung pesat ini berbagai pembaharuan dilakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan termasuk pada saat melakukan kegiatan belajar dalam hal ini tentunya merupakan tantangan para pendidik dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 untuk meningkatkan mutu pendidikan dan menuntut guru untuk menguasai teknologi untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran (Armiyati et al., 2022). Di abad 21 ini dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 guru dituntut untuk berpikir kreatif dalam merencanakan pembelajaran, kreativitas guru mutlak dibutuhkan untuk dapat mengubah situasi pembelajaran yang menarik dan efektif sesuai perkembangan zaman (Ningsih, 2022). Guru harus mampu menciptakan gagasan baru merancang kegiatan pembelajaran dengan teknologi digital seperti menggunakan media pembelajaran contohnya aplikasi *quizizz* dan tidak hanya guru dituntut untuk berpikir kreatif siswa juga harus dituntut lebih kreatif.

Proses belajar dan mengajar, model pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil proses belajar dan mengajar. Ada banyak model pembelajaran untuk menunjang hasil belajar siswa yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Teori belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun luar kelas. Perkembangan dalam dunia pendidikan saat ini telah sampai pada model pembelajaran yang menggunakan inovasi teknologi dalam pelaksanaannya. Hal tersebut diikuti berdasarkan perkembangan siswa yang saat ini sudah berada pada generasi Gen Z. Karena pada generasi Gen Z karakter atau sifat dari siswa yang selalu ingin cepat dan instan baik dalam proses pembelajaran seperti pencarian informasi, tugas, materi, dan sebagainya membuat model pembelajaran mau tidak mau harus menggunakan teknologi sebagai sarana dalam proses pembelajaran didalamnya.

Model pembelajaran diperlukan dalam proses belajar dan mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dengan cara menggunakan dan memanfaatkan media dan teknologi dalam mendukung aktivitas pembelajaran yang sudah kuno atau telah lama digunakan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta mampu meningkatkan semangat minat siswa dalam pembelajaran juga menjadi aspek penting dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal. Karena pada abad 21 ini guru harus memiliki kemampuan memadukan pembelajaran teknologi dan paedagogi atau sering disebut TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Mishra dan Koehler dalam Sutrisno mengatakan bahwa TPACK adalah kerangka kerja bagi guru dalam memadukan teknologi dalam pembelajaran. Dalam TPACK terdapat tiga komponen pengetahuan penting yang harus dimiliki sebagai guru yaitu penguasaan materi bidang studi sesuai dengan tuntunan pembelajaran abad 21 dimana penguasaan teknologi sebagai syarat untuk guru sendiri dalam membantu siswa memahami materi dan menjadi daya tarik tersendiri dalam proses pembelajaran (Raya et al., 2022).

TPACK diartikan sebagai hubungan atau teknologi antara informasi inovasi (audio, visual, internet dan lain sebagainya) serta pengetahuan *pedagogic* (berhubungan dengan proses, praktek, strategi, teknik, model, dan lain sebagainya), dan juga pengetahuan tentang materi yang diajarkan dimana hal ini dimanfaatkan atau digunakan guru dalam mengembangkan dan meningkatkan pengalaman proses pembelajaran peserta didik. *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) merupakan hal yang harus dipahami oleh para guru karena penerapan teknologi didasarkan pada karakteristik materi dan aspek pengetahuan pedagogi siswa. Hal yang harus menjadi perhatian dalam TPACK ini adalah adanya berbagai bentuk interaksi teknologi pedagogi dan juga materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa dan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Juwana pada tanggal 29 September 2023 menunjukkan pembelajaran IPS menuntut siswa untuk mampu berpikir kritis, karena persoalan sosial yang dihadapi siswa pada saat ini maupun masa depan perlu dikritisi secara arif dan mempertimbangkan berbagai dimensi sosial. Dalam pembelajaran abad-21 paradigma pendidikan saat ini menekankan pada kapasitas siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan hanya mengumpulkan informasi saja dari berbagai sumber dari internet. Namun kenyataannya, proses pembelajaran di kelas hanya berfokus pada kemampuan anak dalam menghafal informasi dan materi saja, selain itu banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar karena pembelajaran IPS dirasa sangat membosankan, guru hanya menggunakan metode yang monoton seperti ceramah dan hanya mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Guru belum dapat memanfaatkan media dan sumber belajar lain yang ada di sekitarnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dan selain itu kendalanya juga masih banyaknya guru yang belum bisa memanfaatkan atau mengoprasikan media pembelajaran berbasis teknologi atau online, khususnya guru-guru yang sudah lanjut usia sehingga proses pembelajaran masih monoton dengan menggunakan pembelajar yang masih kuno atau sudah lama.

Berdasarkan permasalahan permasalahan tersebut diperlukan inovasi baru dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPS. Untuk itu, guru harus memahami tantangan pendidikan abad 21 yang ditandai adanya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk proses pembelajaran. Solusi atas tantangan tersebut adalah kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknik informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yaitu memadukan antara materi, pedagogic, dan teknologi disebut dengan kerangka kerja TPACK (*Technological, Pedagogical, And Content Knowledge*). Dengan itu peneliti dapat

mengajarkan guru agar dapat bisa memanfaatkan dan mengoprasikan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* dengan pendekatan TPACK. TPACK merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan tiga komponen utama yaitu, integrasi teknologi, konten, dan pendekatan guru sehingga guru dapat menentukan materi pembelajaran dengan media pembelajaran dengan tepat. Penelitian ini bertujuan mengetahui Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran IPS Berbasis TPACK Kelas VIII Di SMP N 1 Juwana.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen design dengan bentuk non-equivalent control grup design. Lokasi penelitian di SMP N 1 Juwana. Populasi yang digunakan peserta didik kelas VIII SMP N 1 Juwana. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Sampel yang digunakan berjumlah 60 peserta didik dari kelas VIII A (kelas eksperimen) dan kelas VIII B (kelas kontrol).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan tes *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis menggunakan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kurangnya Minat Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Juwana dalam Mengikuti Pembelajaran IPS sebelum Menggunakan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran IPS berbais TPACK

Kurangnya minat belajar dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS dari hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS sangat kurang, merasa bosan, dan

kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada penelitian ini, untuk mengetahui minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS sebelum menggunakan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK, maka peneliti melakukan wawancara dengan siswa dan melakukan observasi langsung di lapangan sebagai tolak ukur untuk mengetahui minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Selain itu juga peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran IPS yang mengajar dikelas VIII terkait minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas sebelum menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK.

“pembelajaran IPS sangat membosankan yang diajarkan guru bersifat monoton dan hanya menggunakan metode ceramah atau konvensional yang terpatut pada buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) saja sehingga saya cepat merasa bosan, kadang pembelajarannya keluar dari materi dan saya tidak fokus, kurang bervariasi dalam menyampaikan pembelajaran di kelas” wawancara dengan salah satu siswa kelas VIII, Tanggal 19 Februari 2024 pukul 07.42.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti maka didapat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran IPS yang bersifat monoton dan hanya menggunakan metode ceramah atau konvensional saja. Hal tersebut dikarenakan penjelasan guru yang kurang berfokus pada satu materi dan kadang keluar dari topik materi yang membuat siswa bingung dan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa cepat merasa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Serta guru juga tidak menggunakan alat bantu ajar sebagai media pendukung untuk menambah kejenuhan dan rasa ketidaktertarikan terhadap pembelajaran IPS.

Selain wawancara peneliti juga melakukan observasi secara langsung pada tiap-tiap kelas pada saat pembelajaran IPS berlangsung. Dari hasil observasi pada kelas VIII di SMP N 1 Juwana, bahwa siswa sering tidak fokus dan lebih asik dengan teman sebangkunya masing-masing, siswa juga tidak memperhatikan penjelasan guru serta tidak mencatat hal-hal yang penting, bahkan

ada siswa yang tertidur pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi secara langsung maka peneliti menarik kesimpulan bahwa memang kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *quizizz* berbasis TPACK sangat kurang sehingga peneliti melakukan pembenahan dengan cara membuat media pembelajaran aplikasi *quizizz* berbasis TPACK agar minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas dapat meningkat.

Penerapan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran IPS berbasis TPACK kelas VIII di SMP Negeri 1 Juwana

Peneliti menggunakan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK dengan membuat materi slide *power point* (PPT) pada aplikasi *Quizizz* dengan materi Bagaimana Proses Pelaksanaan kemerdekaan Indonesia yang didalamnya terdapat kuis untuk bahan evaluasi siswa sebelum siswa masuk ke materi yang akan dijelaskan. Peneliti juga mengambil video dari youtube dan gambar dari internet sebagai media pembelajaran.

Pelaksanaan peneliti membagi sesi pelajaran menjadi 3 bagian, yaitu pembukaan, isi, dan penutup. Hal ini tentunya juga sesuai dengan apa yang ditulis dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada bagian pembukaan dengan peserta didik mengucapkan salam salah satu peserta didik memimpin doa, guru menanyakan kabar dan absensi kepada peserta didik dan menyanyikan lagu nasional, guru melakukan apresiasi tentang pembelajaran sebelumnya, guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan berdiskusi serta melakukan ice breaking sebelum melakukan kegiatan *pretest* dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Setelah itu masuk pada bagian isi guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menampilkan media pembelajaran slide PPT di aplikasi *quizizz* tentang materi proses pelaksanaan kemerdekaan Indonesia berbasis TPACK yang telah dilampirkan pada halaman 142 sampai 150, dengan menyayangkan gambar peristiwa jatuhnya bom Nagasaki dan Hiroshima yang sebelum guru menjelaskan materi tentang jatuhnya Bom Nagasaki dan Bom Hiroshima peserta didik kelas

VIII A diberi kuis di slide pertama PPT yang berisi pertanyaan seputar tanggal berapa jatuhnya bom Nagasaki dan Hiroshima. Kemudian guru membahas hasil kuis yang benar serta memberikan penjelasan peristiwa dan latar belakang mengenai soal kuis yang ditayangkan dan menjelaskan materi pada slide selanjutnya. Kemudian menjelaskan materi BPUPKI dan PPKI sama seperti yang telah dijelaskan setelah memberikan materi setiap materi terdapat kuis yang harus dikerjakan peserta didik dan kemudian guru membahas hasil kuis yang benar serta memberikan penjelasan peristiwa dan latar belakang mengenai soal kuis materi yang ditayangkan. Serta menjelaskan peristiwa rengasdengklok di slide *power point* (PPT) dengan mengidentifikasi antara golongan muda dan golongan tua yang terlibat dalam peristiwa tersebut. Serta mengidentifikasi peristiwa proklamasi serta tokoh-tokoh yang terlibat dalam dalam proses pelaksanaan persiapan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Kemudian terdapat video pembacaan teks proklamasi selanjutnya peserta didik disuruh berdiskusi membentuk kelompok serta hasil diskusi kelompok dipresentasikan.

Bagian penutup, kegiatan penutup guru melakukan penarikan kesimpulan pada materi ajar, menutup proses pembelajaran dengan Kuis *Posttest* di *Quizizz*, dan memberikan tugas apabila ada kesulitan mengerjakan soal bisa dipelajari di rumah, serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari dan melakukan refleksi diakhir kemudian guru menutup pembelajaran dengan salam. Dalam penggunaan aplikasi *quizizz* membantu mempermudah guru membuat media pembelajaran yang aktif dan inovatif dengan kegiatan kuis *Pretest* dan *posttest* dapat mengukur kemampuan siswa dan nilai hasil belajar dapat dilihat langsung oleh guru .

Penerapan penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK mempengaruhi hasil belajar siswa

Peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS dapat diketahui dengan hasil nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas VIII A (Kelas Eksperimen) dan kelas VIII B (Kelas Kontrol). Dimana pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran Aplikasi Quiziz berbais TPACK hasilnya lebih baik kelas

eksperimen yang menggunakan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK.

Hasil belajar siswa juga diamati oleh langsung oleh peneliti melalui observasi. Peneliti melakukan observasi langsung di dalam kelas ketika siswa melihat Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK. Berdasarkan pengamatan dari peneliti maka diketahui bahwa ketika pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran Aplikasi *Quizizz* berbasis TPACK kebanyakan siswa lebih aktif, ceria, dan bersemangat tidak seperti sebelumnya diaman siswa banyak yang mengantuk, kurang fokus, dan bosan. Akan tetapi hal tersebut berbanding terbalik dengan ketika menggunakan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK. Ketika pelaksanaan siswa terlihat antusias dan lebih aktif

Berdasarkan hasil uraian yang telah dipaparkan, dengan penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar terhadap pembelajaran IPS. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale (1969) yaitu Teori Kerucut Pengalaman (*Cone Experience*) yang mengemukakan bahwa siswa dapat memahami pelajaran yang ia pelajari karena adanya pengalaman-pengalaman belajar dapat melalui proses perbuatan atau pengalaman yang diperlajri atau yang diberikan guru.

Hasil Anlisis

Hasil belajar diperoleh melalui instrumen penelitian berupa tes. Dengan pembelajaran IPS materi Bagaimana Proses Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK (kelas eksperimen) kelas 8A dan pembelajara IPS materi Bagaimana Proses Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan metode konvensional/ceramah (kelas kontrol) 8B, kedua kelas masing-masing diberikan soal *pretest*. Pretes ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan awal siswa kemudian hasil akhri dilakukan tes *Posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa. Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan di atas, data yang telah terkumpul meliputi data skor *pretest* dan skor *posttest* seperti pada tabel 1 dan 2 berikut.

Tabel 1. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol

No	Nilai <i>pretest</i>	Frekuensi	Nilai <i>posttest</i>	Frekuensi
1	50-59	1	50-59	-
2	60-69	7	60-69	5
3	70-79	15	70-79	14
4	80-89	7	80-89	11
5	90-100	-	90-100	-

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar kelas kontrol mengalami peningkatan yaitu yang memperoleh nilai 50-59 yang sebelumnya 1 siswa jadi 0 siswa, nilai 60-69 terdapat 5 siswa, nilai 70-79 terdapat 14 siswa, nilai 80-89 terdapat 11 siswa.

Tabel 2. Hasil belajar siswa siswa pada kelas eksperimen

No	Nilai <i>pretest</i>	Frekuensi	Nilai <i>posttest</i>	Frekuensi
1	40-49	2	40-49	-
2	50-59	4	50-59	-
3	60-69	9	60-69	1
4	70-79	8	70-79	3
5	80-89	6	80-89	9
6	90-100	1	90-100	17

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan yaitu yang memperoleh nilai 40-49 yang sebelumnya 2 siswa jadi 0 siswa, nilai 50-59 yang sebelumnya terdapat 4 siswa jadi 0 siswa, nilai 60-69 yang sebelumnya terdapat 9 siswa jadi 1 siswa, nilai 70-79 yang sebelumnya terdapat 8 siswa jadi 3, nilai 80-89 yang sebelumnya terdapat 1 siswa jadi 17 siswa.

Gambar 1. Tabel Data *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Standar Deviasi	Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Standar Deviasi
50-59	1	73,8	5,56	40-49	2	69,5	10,333
60-69	7			50-59	4		
70-79	15			60-69	9		
80-89	7			70-79	8		
90-100	-			80-89	6		
				90-100	1		
$\Sigma 30$				$\Sigma 30$			

Sumber: Data Primer, 2024

Data kedua sampel diterapkan model pembelajaran yang berbeda, dimana kelas eksperimen menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK kelas kontrol diterapkan model pembelajaran konvensional/ceramah maka diperoleh hasil *posttest* pada gambar 2.

Gambar 2. Tabel Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Standar Deviasi	Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Standar Deviasi
50-59	-	76,5	5,6	40-49	-	88,5	5,8667
60-69	5			50-59	-		
70-79	14			60-69	1		
80-89	11			70-79	3		
90-100	-			80-89	9		
				90-100	17		
$\Sigma 30$				$\Sigma 30$			

Sumber: Data Primer, 2024

Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Juwana pada 29 Januari sampai 3 Maret 2024 dengan populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP N 1 Juwana tahun 2023/2024. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu Kelas VIII A sebagai kelas eksperimen sebanyak 30 peserta didik dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol sebanyak 30 peserta didik. Pada proses pembelajaran kedua kelas diberikan materi yang sama tetapi dengan perlakuan yang berbeda. Dimana pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah sedangkan kelas Eksperimen menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes awal yang diberikan kepada peserta didik baik kelas kontrol dan kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan yang berbeda. *Posttest* merupakan tes yang diberikan kepada peserta didik baik kelas kontrol dan kelas

eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada materi Bagaimana Proses Pelaksanaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Tabel 3. Rata-rata nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas VIII A dan Kelas VIII B (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol)

Kelas	Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>
Kelas Kontrol	71,5	73,9
Kelas Eksperimen	68,1	89,1

Berdasarkan hasil rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen yang telah dicantumkan pada tabel 4.5 dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas VIII A dan Kelas VIII B (Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen) setiap siswanya yang telah dicantumkan pada lampiran halaman 139-140 bahwa hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen yang menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK hasil belajarnya lebih baik dibanding dengan Kelas Kontrol yang pembelajarannya dengan metode konvensional atau ceramah. Maka pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam belajar terhadap hasil belajar siswa sangat mempengaruhi semangat kreativitasnya dan aktifnya.

Uji Hipotesis

Gambar 4. Paired Samples Test Kelas Kontrol

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 PRE-TEST - POST-TEST	-2.433	9.529	1.740	-5.992	1.125	-1.399	28	.173

Berdasarkan hasil uji Hipotesis kelas Kontrol diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,173 > 0,05$. Hal tersebut dapat dijelaskan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPS menggunakan metode ceramah.

Gambar 3. Paired Samples Test Kelas Eksperimen

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 PRE-TEST - POST-TEST	-21.000	8.808	1.608	-24.289	-17.711	-13.058	29	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan SPSS paired samples test terhadap sampel yang dikumpulkan pada kelas eksperimen, peneliti menggunakan interval kepercayaan 95%, yang menunjukkan bahwa 95% peluang interval memiliki kepercayaan tinggi dengan tipe kesalahan sebesar 5%. Berdasarkan hal tersebut interval kepercayaan dapat memberikan banyak informasi dari sekedar hasil test hipotesis. Dengan demikian, menggunakan interval kepercayaan 95% dari perbedaan memungkinkan peneliti untuk memberikan informasi yang lebih kaya, mengatasi masalah statistik yang kompleks, dan memfasilitasi interpretasi yang lebih baik dari temuan penelitian. Berdasarkan hasil uji Hipotesis Kelas Eksperimen diketahui bahwa nilai signifikansi (dua tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK mempengaruhi perbedaan yang signifikan antara perbandingan hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran IPS peserta didik kelas VIII A SMP N 1 Juwana. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa **H₀ ditolak dan H_a diterima**.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada penerapan penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK kelas VIII di SMP N 1 Juwana masuk ke dalam kategori baik karena banyak siswa kelas VIII A sebagai kelas eksperimen lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas dan hasil belajar lebih baik daripada sebelum menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK. Berdasarkan hasil uji Hipotesis Kelas Eksperimen diketahui bahwa nilai signifikansi (dua tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK mempengaruhi perbedaan yang signifikan antara perbandingan hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran IPS peserta didik

kelas VIII A SMP N 1 Juwana. Upaya yang dilakukan untuk dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII di SMP N 1 Juwana yaitu dengan memberikan inovasi pembelajaran seperti media pembelajaran. Untuk itu peneliti menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran IPS berbasis TPACK agar siswa aktif dan inovatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dan agar siswa tidak cepat merasa bosan dan mengantuk dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Saran bagi peneliti yaitu (1) guru diharapkan bagi guru IPS untuk dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan evaluasi agar siswa dapat aktif dan tidak cepat merasa bosan mengikuti pembelajaran seperti mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran, model dan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Diharapkan bagi guru IPS lebih fokus membahas ke inti materi dan menjelaskan sesuai materi sebagai bahasan. Apabila kondisi suasana kelas tidak kondusif siswa sudah merasa bosan. Sebaiknya guru dapat memberikan permainan tau ice breaking supaya siswa dapat kembali semangat mengikuti pembelajaran. Dalam mengajar, diharapkan guru IPS seharusnya dapat meningkatkan kualitas pelajaran yang baik secara materi maupun penyampainnya. (2) Siswa diharapkan bagi siswa agar dapat aktif dan inovatif sebagai generasi penerus bangsa dalam mengikuti pembelajaran agar dapat mengikuti perkembangan jaman yang semakin modern dan maju. Maka siswa perlu belajar Ilmu Teknologi agar tidak gaptek di jaman sekarang. (3) Bagi sekolah apabila menerapkan media pembelajaran Aplikasi Quizizz yang berbasis teknologi dan komunikasi maka pihak sekolah agar dapat memfasilitasi dalam kegiatan belajar dan mengajar disekolah seperti fasilitas lab komputer dan jaringan internet untuk siswa dan guru agar siswa dan guru tidak merasakan kesulitan untuk mengakses media pembelajaran berbasis teknologi. (4) Bagi pemerintah di harapkan bagi pemerintah untuk melakukan pelatihan atau edukasi terhadap sistem pendidikan agar pembelajaran lebih inovatif seiring perkembangan jaman. (5) Untuk peneliti atau akademisi selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengkaji

Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran IPS berbasis TPACK kelas VIII di SMP N 1 Juwana, terutama pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran Aplikasi Quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Livia., Yanuar, Ferra., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika*, 8(1), 183.
- Amruddin, Muskananfol, I. L., Febriyanti, E., Badi'ah, A., Pandie, F. R., Yasintha, M., Martiningsih, Y., Letor, K., & Pratiwi, R. D. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Vol. X* (A. Munandar, Ed.). Media Sains Indonesia. Chusni, M. M., Andrian, R., Sariyatno, B., Hanifah, D. P., & Lubis, R. (2021). *Strategi Belajar Inovatif: Vol. Xii* (U. Khasanah, Ed.; 1 Ed.). Pradina Pustaka
- Aprilutfi, D. N., Irianto, A., Rusminati, S. H., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Timur, P. J. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Fipbook Berbasis TPACK pada Pembelajaran Tema 4 Kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 3112–3119.
- Armiyati, L., Siliwangi, U., Fachrurrozi, M. H., & Siliwangi, U. (2022). *Technological pedagogical content knowledge (TPACK) mahasiswa calon guru di Tasikmalaya*. 09(02), 164–176.
- IMPLEMENTATION OF TPACK USING THE KAHOOT APPLICATION AS A. (2023). 11(1), 14–25.
- Ningsih, T. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas INOVASI PEMBELAJARAN IPS MELALUI TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE (TPACK)*. 8(4), 1385–1395.
- Raya, U. P., Temarwut, R., & Indonesia, U. P. (2022). *Membangun TPACK Guru IPS Melalui Moodle berbasis*. 2(02), 313–323.
- Rosmaladewi, O., Yulyul, R., Hastuti, Y., & Rahayu, P. (2023). *MASTERING OF TECHNOLOGICAL (TPACK OF PROSPECTIVE TEACHING STUDENTS IN SUPPORTING DIGITAL*. <https://doi.org/10.24036/kolokium.v11i1.595>
- Studi, P., Fisika, P., & Ahmad, U. (2019). *Pengembangan Media Animasi untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK dengan POWTOON pada Materi Torsi SMA Kelas XI*.

- 10(2), 108–113. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v10i2.4017>
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). *PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DARING DI ERA. 5*(1), 42–51.
- Darmawan, R. Ade. (2020). Belajar Dan Pembelajaran (R. Ade. Darmawan, Ed.; 1ed.). Guepedia.
- Dasar, S. (2022). *Jurnal Basicedu. 6*(3), 4622–4628.
- Dikbud. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Djaali. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Bumi Aksara.
- Dr. Drs. Ismail Nurdin, M.Si, Dra. Sri Hartati, M.Si.(2014). Metodologi Penelitian Sosial. Surabaya. Media Sahabat Cendikia.
- Evi,(2019) kajian teori pendekatan TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), hal 8-36..
- IMPLEMENTATION OF TPACK USING THE KAHOOT APPLICATION AS A. (2023). 11(1), 14–25. Indonesia. 1–5. Karangmalang. 7(7).
- Kajian Pustaka Komponen TPACK, 2016, hal 9-27.
- Kemendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 1–5.
- Kurniawan, H. (2021). Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian (R. Guandi, Ed.; Vol. 8). Deepublish.
- Lubis, Z. (2021). Statistika Terapan Untuk Ilmu-Ilmu Sosial Dan Ekonomi: Vol. Xviii (R. I. Arhadi, Ed.). ANDI.
- M., Martiningsih, Y., Letor, K., & Pratiwi, R. D. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif.
- Marlina, Wahab, A., Susidamaiyanti, Ramadana, & Nikmah, S. Z. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Z. Alfuad, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Misbahuddin Dan Iqbal Hasan, Analisis Data Penelitian Dengan Statistik Edisi Ke-2 (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).
- Ningsih, T. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas INOVASI PEMBELAJARAN IPS MELALUI TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE (TPACK). 8(4), 1385–1395.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). Panduan Penelitian *Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* (H. Rahmadhani, Ed.; 1 Ed.). Deepublish.
- Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M.Pd, 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta. Kencana.
- Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2010).
- Putu, N., Diah, A., & Maryati, T. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS. 6, 165–175.
- Ramdani, P. (2021). Media Pembelajaran Animasi (R. Fauzian, Ed.; 1 Ed.). Farha Pustaka.
- Raya, U. P., Temarwut, R., & Indonesia, U. P. (2022). Membangun TPACK Guru IPS Melalui Moodle Berbasis. 2(02), 313–323.
- Rizaldy, D., Juhadi, & Aji, A. (2022). *Implementasi Media Pembelajaran Website Geoeduvaid Terhadap Pengetahuan Spasial Geografi Siswa Di SMA Walisongo Karangmalang. 7*(7).
- Rizqy Heristama, A., & Sholeh, Muh. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Tiktok @Infobmkg Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam Di Kelas Xi Ips Sman 2 Bae Kudus. Dalam *Edu Geography* (Vol. 10, Nomor 2). <http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Edugeo>
- Rohmad, M. Ali. (2022). Menjadi Guru Berwibawa Di Era Merdeka Belajar: Vol. *Viii* (F. Ardiansyah, Ed.; 1 Ed.). CV. Literasi Nusantara Abadi. .
- Rosmaladewi, O., Yulyul, R., Hastuti, Y., & Rahayu, P. (2023). MASTERING OF TECHNOLOGICAL (TPACK OF PROSPECTIVE TEACHING STUDENTS IN SUPPORTING DIGITAL. <https://doi.org/10.24036/Kolokium.V11i1.595>
- Studi, P., Fisika, P., & Ahmad, U. (2019). Pengembangan Media Animasi Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK Dengan POWTOON Pada Materi Torsi SMA Kelas XI. 10(2), 108–113. <https://doi.org/10.26877/Jp2f.V10i2.4017>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D, Bandung: Alfabeta. 2015, Hal. 218.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta. 2013. Hal. 404.

- Sumirhasono, M. R., & Hasanah, H. (2017). Media Pembelajaran: Vol. Viii (D. Ariyanto, Ed.; 1 Ed.). Pustaka Abadi.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). PENERAPAN APLIKASI *QUIZZZ* DALAM PEMBELAJARAN DARING DI ERA. 5(1), 42–51.