

**MODEL PEMBELAJARAN TEMPE KEMUL (TEMUKAN, PERMAINAN,  
KESIMPULAN, MULAI LAKUKAN) MENGGUNAKAN PENDEKATAN TPACK  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PKN  
KELAS VI SD N BUMIRESO**

Sri Haryati Rahayuningsih<sup>1</sup>, Sutrisna Wibawa<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
<sup>1</sup>sriharyati328@gmail.com, <sup>2</sup>trismagb@ustjogja.ac.id

**ABSTRACT**

*This research was conducted using qualitative methods and a grounded theory approach, involving a teacher and 24 sixth grade students as research subjects. The research instruments used were observation notes and unstructured interviews. Before implementing the Tempe Kemul Learning Model using TPACK, students already had knowledge of ICT but digital innovation and creativity were not yet visible. After implementing the Tempe Kemul Learning Model using TPACK, 15 out of 24 students showed the development of digital innovation and creativity. The Tempe Kemul Learning Model using TPACK not only improves student learning outcomes in cognitive and affective aspects, but also stimulates students' digital innovation and creativity through PjBL-based projects. Thus, this learning model can be used as an effective alternative in improving the quality of PKN learning by integrating the Tempe Kemul learning model using TPACK, differentiated learning, and the TPACK approach.*

*Keywords: tempe kemul learning model, TPACK, citizenship education*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan *grounded theory*, dengan melibatkan seorang guru dan 24 siswa kelas VI sebagai subjek penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah catatan observasi dan wawancara tidak terstruktur. Sebelum penerapan Model Pembelajaran Tempe Kemul menggunakan TPACK, siswa sudah mengenal pengetahuan tentang TIK tetapi inovasi dan kreativitas digital belum tampak. Setelah penerapan Model Pembelajaran Tempe Kemul menggunakan TPACK, 15 dari 24 siswa menunjukkan perkembangan kreativitas digital. Model Pembelajaran Tempe Kemul menggunakan TPACK tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif dan afektif, tetapi juga merangsang inovasi dan kreativitas digital siswa melalui proyek berbasis PjBL. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKN dengan mengintegrasikan model pembelajaran Tempe Kemul menggunakan TPACK, pembelajaran berdiferensiasi, dan pendekatan TPACK.

Kata Kunci: model pembelajaran tempe kemul, TPACK, PKN

## **A. Pendahuluan**

Menurut Darwin Effendi (2019) dalam bidang pendidikan, teknologi informasi memberikan dampak luar biasa. (Effendi & Wahidy, 2019). Kegiatan belajar di berbagai lembaga pendidikan mulai akrab dengan internet, komputer, smartphone, dan fasilitasnya teknologi informasi lainnya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Aplikasi dan adaptasi teknologi dalam ruang-ruang pembelajaran menjadi sebuah keharusan dalam menghadapi perubahan di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Menurut Abidin (2016) teknologi informasi membuat manusia cepat belajar, dan penyampaian informasi menjadi lebih mudah. Fungsi teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran lebih dari sekedar transfer materi pembelajaran kedalam lingkungan digital seperti yang diharapkan menyediakan komunikasi, kerja sama, dan meta-kognisi. Karena itu, kemampuan guru dalam mengakses, menguasai, dan memanfaatkan teknologi informasi

dalam pembelajaran sudah menjadi tuntutan kompetensi di era global.

Society 5.0 adalah masa ketika teknologi masyarakat berpusat pada kecerdasan buatan dan berkolaborasi dengan teknologi untuk memecahkan masalah social yang terintegrasi antara dunia nyata dan dunia maya (Gularso, 2021; Tanasyah, Putrawan, Sutrisno, & Iswahyudi, 2021). Menghadapi kehidupan Masyarakat di era Society 5.0, siswa tidak cukup hanya dibekali dengan kemampuan membaca, menulis dan berhitung, tetapi perlu dibekali dengan kompetensi masyarakat global atau disebut juga dengan keterampilan abad 21 (Sugiono, 2021; Sumarno, 2019). Kompetensi yang harus dikuasai siswa antara lain 1) belajar dan inovatif keterampilan (berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kerjasama), 2) keterampilan pengetahuan, media dan teknologi dan 3) keterampilan hidup dan karir (P21, 2019).

Indonesia sudah memiliki payung hukum dalam melaksanakan pendidikan karakter. Namun, kondisi di lapangan belum menampilkan wajah yang sesuai dengan UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 khususnya karakter siswa dalam dunia digital. Profil keterampilan digital

pelajar Indonesia dalam hasil survei UNESCO Digital Kids Asia Pacific (DKAP) yang bertujuan untuk memahami pengetahuan, perilaku dan sikap anak-anak di dunia digital dan untuk mengidentifikasi praktik penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terkait literasi digital anak-anak di lingkungan pendidikan. (Widiputera, 2021)

Ada lima domain DKAP yaitu literasi digital, keamanan dan ketahanan digital, partisipasi pemerintah digital, kecerdasan emosional digital, serta kreativitas dan inovasi digital. Hasil survei menunjukkan bahwa pelajar Indonesia memiliki kompetensi tingkat tinggi dalam keamanan dan ketahanan digital paling rendah dalam bidang kreativitas dan inovasi digital. Meskipun siswa menunjukkan tingkat pengetahuan yang tinggi dalam penggunaan TIK, mereka ditemukan kurang dalam hal inovasi dan kreativitas (Widiputera, 2021). Ponsel pintar merupakan perangkat utama bagi siswa berusia 15 hingga 16 tahun di Indonesia, dan sebagian besar dari mereka memiliki akses yang lebih mandiri terhadap Internet sebagai sumber pembelajaran dan informasi. Secara keseluruhan, anak-anak

Indonesia mendapat nilai 'baik' di semua keterampilan digital, kecuali inovasi dan kreativitas, yang hanya dinilai 'sedang'. Meskipun keterampilan tidak berbeda secara signifikan berdasarkan wilayah atau gender, terdapat beberapa perbedaan dalam status sosial ekonomi. Karena peningkatan akses dan konektivitas, anak-anak di Jawa cenderung lebih aktif menggunakan Internet dibandingkan anak-anak yang tinggal di luar pulau. Hasil penelitian ini memberikan landasan penting bagi pemerintah dan pendidik untuk meningkatkan pendekatan mereka terhadap pendidikan digital, terutama untuk menumbuhkan inovasi dan kreativitas di kalangan siswa.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian kompetensi pembelajaran siswa. Kompetensi belajar meliputi proses dan hasil belajar. Belajar dikatakan berhasil dan memenuhi syarat siswa terlibat secara aktif, baik secara fisik, mental maupun social dalam proses pembelajaran, selain menunjukkan semangat belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya diri. Partisipasi siswa yang sangat aktif mempengaruhi proses berpikir, emosional, dan

perkembangan sosial. Beberapa upaya adalah dapat dilakukan oleh guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa di muatan pelajaran dengan meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi siswa, juga menggunakan media dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam belajar, berkreasi anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Oemar Hamalik (2014: 24) berpendapat, "Kurikulum menyediakan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk mengalami proses pendidikan dan pembelajaran di berbagai mata pelajaran". Salah satu mata pelajaran tersebut adalah Pendidikan Kewarganegaraan.

Menurut BSNP (2006: 271), Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan erat kaitannya

dengan pembentukan warga negara sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Dengan adanya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar tentunya memberikan harapan kepada kita semua akan kehidupan bangsa Indonesia yang lebih baik kedepannya. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang disajikan oleh guru hendaknya lebih berpusat kepada siswa, sehingga memungkinkan siswa membangun pengetahuannya secara aktif dan mampu bekerjasama dengan orang lain, karena pada hakekatnya proses belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi, maka diperlukan adanya interaksi antara siswa dan guru, guru dan siswa, serta siswa dan siswa.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan umum yang ditemukan pada siswa Sekolah Dasar Bumireso kelas VI dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu (1) siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, (2) kebanyakan guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah, (3) mengerjakan soal dari buku yang menimbulkan kebosanan pada siswa, (3) rendahnya hasil belajar siswa pada pendidikan Kewarganegaraan.

Guru memiliki peran dan tanggung jawab yang besar dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga menimbulkan ketertarikan siswa untuk belajar.

Alternatif solusi guna menjawab tantangan ini, peneliti mengadopsi model pembelajaran TEMPE KEMUL (Temukan, Permainan, Kesimpulan, Mulai Lakukan) Menggunakan Pendekatan TPACK untuk meningkatkan hasil belajar PPKn. Istilah tempe kemul digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami alur pembelajaran. Tempe kemul merupakan makanan khas yang berasal dari Wonosobo, Jawa Tengah yang terbuat dari tempe yang digoreng dengan dibalut gandum, pati/tepung singkong juga tepung beras dan biasanya ditambah daun kucai untuk pelengkap. Tempe kemul merupakan makanan sehari-hari siswa SDN Bumireso, karena terletak di Wonosobo. Model pembelajaran TEMPE KEMUL adalah kombinasi dari beberapa model pembelajaran seperti model PjBL (*project based learning*) dan TGT (*Teams Games Tournaments*).

Penerapan model *project based learning* diharapkan dapat memberikan semangat kepada siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dapat mengarahkan kepada pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih memahami materi-materi pembelajaran yang disampaikan. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Bumireso.

Dengan *Project Based Learning* (PjBL) peserta didik akan berpartisipasi langsung dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikirnya sehingga memiliki kesempatan dalam menemukan ide atau gagasan baru untuk pengembangan suatu karya. Hal ini dipertegas oleh Natty dkk. (2019) dan Pratama & Prastyaningrum (2016) bahwa dengan PjBL peserta didik secara kolaborasi akan terlibat langsung dalam pembelajaran untuk memecahkan sebuah masalah dan membuat proyek yang menghasilkan sebuah produk di akhir pembelajaran.

Cooperative Learning tipe TGT merupakan bentuk turnamen akademik dengan melibatkan pertanyaan dalam bentuk kuis dan

penilaian perkembangan setiap individu. Model TGT, peserta didik bersaing melawan kelompok lainnya dengan syarat pemahaman dan pengetahuan sebanding (Slavin, 2015).

pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan pengajaran yang menyesuaikan dengan bakat serta tipe belajar unik setiap peserta didik. Model pengajaran yang sama untuk semua peserta didik sesuai kebutuhan individu mereka tentu tidak mudah dilakukan, sebab masing-masing peserta didik mempunyai kebutuhan yang berbeda. Oleh karenanya, diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang mampu mencukupi kebutuhan tersebut (Fitriyah & Bisri, 2023). Pendekatan tersebut didasarkan pada keyakinan bahwa setiap peserta didik memiliki keunikan tersendiri, sehingga perlakuan yang seragam tidak dapat diterapkan kepada semua peserta didik. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) merupakan skema kegiatan yang ideal dengan pengintegrasian dimensi-dimensi utama pengetahuan guru, yaitu *Pedagogical Knowledge (PK)*, *Content Knowledge (CK)* dan *Technological Knowledge (TK)*.

Pendekatan TPACK bisa dipadukan ke dalam berbagai model pembelajaran yang menyelaraskan kebutuhan spesifik dari substansi yang akan diajarkan. Melalui pemahaman dan penerapan kerangka TPACK, guru dapat mengkombinasikan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten secara efektif pada proses belajar-mengajar. Hal tersebut berkemungkinan bagi guru untuk merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran dengan tidak hanya relevan secara kontekstual, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi secara optimal untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Penyesuaian terhadap kebutuhan materi pembelajaran menjadi kunci utama dalam memastikan bahwa setiap elemen TPACK dapat berfungsi secara sinergis, kemudian proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, memikat, dan memiliki makna mendalam untuk peserta didik (Furroyda et al., 2022).

Pembelajaran berbasis *e-learning* sangat cocok untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Quizizz adalah aplikasi game pendidikan yang terdiri dari berbagai fitur layak digunakan sebagai media pembelajaran

menciptakan dan meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Menurut Dewi (2019), evaluasi Quizizz bisa mempermudah dan mempercepat guru dalam menemukan konsep yang sulit yang belum dipahami oleh kelompok siswa tertentu. Menggunakan quizizz juga akan memudahkan guru untuk memberikannya layanan pengajaran remedial. Karena setiap item benar dan salah dilakukan oleh siswa yang tercatat dalam data perolehan nilai akhir. Kecepatan dan ketepatan siswa dalam menjawab juga dapat dideteksi dengan cepat dilayar pencapaian skor Quizizz.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan *grounded theory*. *Grounded theory* adalah analisis kualitatif data lapangan yang dilakukan dengan membaca data (catatan lapangan, transkrip wawancara, dan atau dokumen-dokumen yang relevan) lalu menghubungkan data sehingga menjadi suatu kesimpulan (Ruswandi, 2022). Subjek penelitian ini adalah seorang guru dan 24 siswa kelas VI. Instrumen penelitian menggunakan

catatan observasi dan wawancara tidak terstruktur. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu mengkategorikan informasi, mengidentifikasi dan merencanakan hal-hal yang perlu dilakukan, menulis garis besar rincian informasi, dan membuat kesimpulan untuk dianalisis.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Model pembelajaran Tempe Kemul menggunakan pendekatan TPACK terdiri dari lima tahap yaitu Temukan, Permainan, Kesimpulan, Mulai Lakukan.

Kegiatan awal meliputi kegiatan pembukaan seperti salam, doa, menyanyikan lagu nasional, pengondisian kesiapan belajar. Kemudian siswa mengamati suatu fenomena atau subjek menggunakan pertanyaan pemantik. Pertanyaan pemantik berguna untuk merangsang pemikiran kritis dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Guru menggunakan pertanyaan pemantik untuk mengaitkan tanggapan siswa kepada tujuan, alur, dan manfaat pembelajaran. Hal tersebut sangat penting dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Langkah model pembelajaran Tempe kemul yang pertama yaitu Temukan. Temukan meliputi temukan teman dan temukan makna pembelajaran. Dalam kegiatan temukan teman siswa melakukan tes asesmen formatif awal dengan menggunakan bantuan TIK seperti mentimeter maupun padlet. Asesmen formatif awal ini untuk mengetahui gaya belajar, mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, hambatan atau kesulitan yang mereka hadapi, dan juga untuk mendapatkan informasi perkembangan peserta didik seperti pengetahuan awal siswa, dan kesiapan siswa belajar. Pada tahap ini guru membentuk kelompok Guru mempertimbangkan keberagaman kemampuan, gaya belajar, dan kepribadian saat membuat kelompok. Guru pada tahap ini mengelompokkan siswa agar mereka dapat saling mendukung dan memotivasi satu sama lain.

Tahap temukan yang kedua adalah siswa menemukan makna pembelajaran dengan mempelajari materi pembelajaran dalam berbagai bentuk sesuai dengan keunikan gaya belajar siswa. Guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk video, ragam teks tentang hak dan kewajiban

siswa di sekolah dan di rumah. Siswa memanfaatkan gawai, layer proyektor di kelas untuk menjangkau materi tersebut. Hal ini memunculkan praktik baik penerapan diferensiasi pembelajaran pada ranah konten dan proses sekaligus pendekatan TPACK. Setiap siswa diberi keleluasaan untuk menentukan sumber dan cara belajar yang sesuai dengan diri mereka. Siswa tampak ramai dan gaduh tetapi dalam ranah fokus mempelajari materi.

Langkah model pembelajaran Tempe kemul yang kedua yaitu permainan, siswa mengikuti latihan soal untuk mengukur kompetensi setelah mempelajari materi secara kelompok dalam bentuk permainan yang memanfaatkan quizizz, bamboozle, dsb. Pada tahap ini, muncul integrasi model pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) yang mampu meningkatkan kompetensi siswa melalui pembelajaran yang kooperatif. Dalam melaksanakan TGT (Teams Games Tournaments), guru menggunakan aplikasi quizizz dan bamboozle. Guru juga memberikan *ice breaking* dalam bentuk quizizz.

Langkah model pembelajaran Tempe kemul yang ketiga yaitu

kesimpulan, kesimpulan pembelajaran dilakukan dengan bantuan padlet. Siswa menuliskan kesimpulan makna pembelajaran pada hari ini seperti pengetahuan baru apa yang telah mereka pahami, bagaimana pengalaman belajar mereka, dan refleksi Bersama. Dengan padlet menampilkan rangkuman data secara kolektif dan realtime secara cepat dan menyeluruh. Hal ini sangat membantu siswa agar dapat fokus dalam melaksanakan refleksi pembelajaran. Siswa merangkum pembelajaran dan mengomentari pembelajaran tersebut. Mayoritas siswa merasa senang mengikuti pembelajaran tersebut karena merasa dimudahkan melalui teknologi. Mereka meminta pembelajaran terus dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Namun, beberapa siswa mengeluh karena mendapat ejekan dari murid lain saat pelaksanaan kuis.

Langkah model pembelajaran Tempe kemul yang terakhir yaitu mulai lakukan, siswa menentukan proyek dengan waktu berdasarkan kesepakatan bersama. Proyek yang disepakati adalah melaporkan penilaian diri siswa dalam kinerja hak dan kewajiban siswa di rumah dan di

sekolah selama dua minggu. Kegiatan kinerja dan bentuk laporan setiap siswa berbeda menyesuaikan aktivitas harian siswa. Setiap siswa diberi keleluasaan untuk menentukan bentuk proyek sesuai dengan bakat dan minat masing-masing dapat menggunakan aplikasi canva. Hal ini memunculkan praktik baik diferensiasi pembelajaran ranah produk dan model pembelajaran PjBL (*Project based Learning*). Dengan menerapkan PjBL, inovasi dan kreativitas siswa mulai muncul. 15 dari 24 siswa sudah menunjukkan hal tersebut melalui pemanfaatan digital canva. Namun, masih ada 9 siswa yang masih berada pada tahap imitasi. Tentu, penerapan PjBL perlu dilakukan secara kontinyu untuk mengasah inovasi dan kreativitas digital siswa.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Tempe Kemul (Temukan, Permainan, Kesimpulan, Mulai Lakukan) dinilai efektif dalam meningkatkan inovasi dan kreativitas digital pada pembelajaran PPKN materi hak dan kewajiban siswa di

rumah dan di sekolah. Selain itu, terdapat beberapa manfaat lainnya seperti: 1) pembelajaran berpihak pada kodrat alam melalui pembelajaran berdiferensiasi; 2) pembelajaran berpihak pada kodrat zaman melalui pendekatan TPACK; 3) pembelajaran berpihak pada kodrat anak (bermain) sehingga melalui pembelajaran yang mengintegrasikan permainan, 4) meningkatkan motivasi belajar; 5) meningkatkan hasil belajar siswa; 6) dan meningkatkan kompetensi kreativitas digital.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Y. (2016). Revitalisasi penilaian pembelajaran dalam konteks Pendidikan multiliterasi abad ke-21. Refika Aditama.
- Afriana, J. (2015). Project based learning (PjBL). Makalah Untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Fakhriyah, F., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2022). TPACK dalam Pembelajaran IPA. Penerbit NEM.
- Febriana, M., Al Asy'ari, H., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 4(1), 10-16.
- Noor, S.(2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Nurhasanah, S.,& Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-13.
- Dianti Purwaningsih, N.M., & Widana, I.W. (2017). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar matematika dengan mengontrol bakat numerik siswa. *Emasains*, 6(2), 153-159.
- Parwata, I. M. Y. (2021). Pengaruh metode problem based learning terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan: meta-

- analisis. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 1-9.
- Widana, I.W. (2020). The effect of digital literacy on the ability of teachers to develop HOTS-based assessment. *Journal of Physics: Conference Series* 1503 (2020) 012045. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012045>
- Rahim, R., & Rahman, M.A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batang hari Jambi*, 22 (1), 232. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1845>
- Dewi, H. (2019). Penerapan metode problem-based learning untuk meningkatkan ketuntasan belajar fisika berbantuan evaluasi Quizizz disekolah bersistem kredit semester. *JMP*, 3(10), 1298 - 1313.
- Rusman.(2014). Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru. Rajawali Pres. Warsita, B.W.B. (2011). Landasan teori dan teknologi informasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran. *Jurnal Furroyda, A. F., Ibda, H., & Wijanarko, A. G. (2022). Pengaruh model pembelajaran contextual teaching and learning berbasis tpack terhadap hasil belajar PPKN di Madrasah Ibtidaiyah Swasta. SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(2), 145-160.
- Iksan, K. M., Alfiandra, A., & Murniati, S. R. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa SMP. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1900–1910.
- Khairina, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Kelas V Di Sd Swasta Pesantren Modern Adnan Kecamatan Medan Sunggal.
- Ruswandi, A. (2022). *Grounded Theory Design*.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Nusamedia. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1155958>
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87.
- Sukasih, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament

(TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 256.

Sulistyo, I. (2016). Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, 4(1).*Teknodik*, 5(2), 84

Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–129.