

## **Pemanfaatan Digital Learning Sebagai Sumber Belajar Alternatif Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas 9 B SMP 10 Nopember Sidoarjo**

**Kinanti Rahma Dwina Cahya<sup>1)</sup>, Dr.Kusnul Khotimah, Spd., M.Pd <sup>2)</sup>, Ali Imron, S. Sos., M.A <sup>3)</sup>, Dr. Asnimawati, M.Pd <sup>4)</sup>**

1),2),3),4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kajian pengetahuan dalam IPS cenderung fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat baik masa lalu, masa sekarang, dan kecenderungan di masa yang akan datang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan digital learning sebagai sumber belajar alternatif dalam Mata Pelajaran IPS kelas IX B SMP 10 Nopember Sidoarjo. Penelitian ini dilaksanakan di SMP 10 Nopember Sidoarjo dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis hubungan antara variabel-variabel yang diteliti secara sistematis, faktual, dan akurat. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 dengan menggunakan uji Paired sample t-tes, uji Independent sample t-tes, dan perhitungan uji N-gain Score. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan digital learning sebagai sumber belajar alternatif dalam Mata Pelajaran IPS kelas IX B SMP 10 Nopember Sidoarjo memberikan pengaruh yang signifikan sumber belajar alternatif. Hal ini dibuktikan dengan adanya pemanfaatan *digital learning* pada mata pelajaran IPS kelas IX SMP 10 Nopember Sidoarjo lebih tinggi daripada 75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan digital *learning* pada mata pelajaran IPS termasuk kategori sangat tinggi. Artinya makin meningkat pemanfaatan *digital learning* maka semakin meningkat pula sumber belajar peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar proses pembelajaran elektronik (*learning*) dapat berlangsung adalah dengan menggunakan quizizz dan canva, dengan menggunakan Quizizz, guru dapat memberikan kuis yang berbeda tingkat kesulitannya, sementara Canva memungkinkan siswa dengan kemampuan visual yang lebih tinggi untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan cara yang lebih kreatif.

**Kata kunci:** Pemanfaatan Digital, Sumber Belajar, IPS.

### **Abstract**

*This study aims to determine the study of knowledge in social studies tends to phenomena that occur in society both past, present, and future trends. This study aims to determine the use of digital learning as an alternative learning resource in the subject of social studies class IX B SMP 10 Nopember Sidoarjo. This research was conducted at SMP 10 Nopember Sidoarjo using a descriptive quantitative approach, namely research that aims to describe and analyze the relationship between the variables studied systematically, factually, and accurately. Data collection techniques are carried out through tests and documentation. Data analysis techniques are carried out with the help of the SPSS program version 25 using the Paired sample t-test, Independent sample t-test, and N-gain Score test calculations. Based on the results of the analysis, it can be concluded that the use of digital learning as an alternative learning resource in the subject of social studies class IX B SMP 10 Nopember Sidoarjo provides a significant influence on alternative learning resources. This is evidenced by the utilization of digital learning in the IX grade social studies subject of SMP 10 November Sidoarjo, which is higher than 75%. Therefore, it can be concluded that the utilization of digital learning in the IPS subject is categorized as very high. This means that the greater the utilization of digital learning, the more learning resources students have. One way to ensure the e-learning process can take place is by using Quizizz and Canva. By using Quizizz, teachers can give quizzes of varying difficulty levels, while Canva allows students with higher visual abilities to express their understanding in more creative ways.*

**Keywords:** *Digital Utilization, Learning Resources, Social Studies.*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era globalisasi membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Implementasi pembelajaran berbasis digital (digital learning) membuka peluang besar bagi siswa dan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan menyenangkan. Di Indonesia, perkembangan ini semakin terasa terutama dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang menuntut pengajaran yang kontekstual (Hafzah, 2020) dan relevan dengan kondisi sosial masyarakat saat ini. Pembelajaran digital menyediakan berbagai macam media yang dapat dimanfaatkan untuk mengajar, termasuk aplikasi interaktif seperti Quizizz dan platform kreatif seperti Canva.

Kedua aplikasi ini, jika dimanfaatkan dengan tepat, dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat interaksi antara guru dan siswa, serta memperkaya materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Rafika, 2021) di SMP Al-Rifa'ie menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi tidak hanya memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, tetapi juga meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPS. Demikian pula, penelitian oleh (Prihartini, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan di kelas IX B SMP 10 Nopember Sidoarjo, Quizizz sebagai upaya evaluasi yang dilakukan terhadap 28 siswa, ditemukan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah 75. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki pemahaman yang cukup baik terhadap materi yang telah diajarkan dengan bantuan Canva dan Quizizz sebagai media pembelajaran. Keberhasilan ini tidak terlepas dari peran Canva sebagai alat bantu dalam memvisualisasikan materi Globalisasi sebagai cakupan materi IPS serta Quizizz sebagai platform evaluasi berbasis digital yang membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak sekolah yang masih belum optimal dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sumber belajar. Beberapa guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Berdasarkan pengamatan di SMP 10 Nopember Sidoarjo, ditemukan bahwa sebagian besar pembelajaran IPS masih dilakukan secara satu arah, di mana guru mendominasi proses belajar-mengajar, dan partisipasi aktif siswa masih rendah. Selain itu, materi tentang globalisasi yang merupakan bagian penting dari pembelajaran IPS kelas IX, seringkali disampaikan secara monoton, tanpa melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Penggunaan Quizizz dan canva sebagai alat evaluasi dan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Menurut (Rafika, 2021) penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPS dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kompetitif, di mana siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal konsep-konsep, tetapi juga memahami dan menerapkannya. Lebih lanjut, penelitian oleh (Ardyansah, 2023) (Citra, 2023) (Efrina, 2023) (Fatmawati, 2021) (Farahtika, 2022) (Handayani, 2022) juga mengungkapkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Penelitian ini sangat relevan untuk menjawab permasalahan di lapangan terkait rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS, terutama dalam memahami topik yang kompleks seperti globalisasi. (Trubus, 2022) mengungkapkan bahwa kurangnya inovasi dalam metode pengajaran sering kali menjadi penyebab utama rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar. Dalam hal ini, pendekatan digital learning yang memanfaatkan aplikasi interaktif seperti Quizizz dan platform visual seperti Canva dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan Quizizz dan Canva sebagai media pembelajaran digital yang inovatif dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya pada topik globalisasi. Studi ini akan dilakukan di kelas IX SMP 10 Nopember Sidoarjo, yang selama ini cenderung menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana integrasi teknologi digital dalam pembelajaran IPS dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, serta memberikan rekomendasi bagi sekolah-sekolah lain yang ingin menerapkan metode serupa.

Dengan demikian, latar belakang masalah ini menggambarkan bahwa pembelajaran berbasis digital bukan hanya sekedar tren, tetapi merupakan kebutuhan yang harus segera diintegrasikan dalam sistem pendidikan nasional. Penelitian ini akan fokus pada bagaimana pemanfaatan aplikasi digital seperti Quizizz dan Canva dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam materi globalisasi, serta bagaimana teknologi ini dapat dioptimalkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan efisien di SMP 10 Nopember Sidoarjo.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain *ex-post facto*, yang bertujuan untuk mengukur hubungan antara pemanfaatan media digital Canva dan Quizizz dengan pemahaman serta motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran variabel secara objektif dengan menggunakan data numerik dan analisis statistik. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari nilai tes siswa, hasil kuisioner, serta observasi terhadap aktivitas pembelajaran untuk melihat

sejauh mana Canva dan Quizizz berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran IPS di kelas IX B SMP 10 Nopember Sidoarjo.

Dalam penelitian ini, Canva dan Quizizz digunakan sebagai media pembelajaran yang dirancang langsung oleh peneliti dalam proses belajar-mengajar di kelas. Setelah kegiatan pembelajaran dilakukan, peneliti mengumpulkan data berupa nilai tes hasil belajar siswa dan angket motivasi belajar untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media digital tersebut. Selain itu, dengan desain kuantitatif deskriptif ini, penelitian meneliti hubungan antara penggunaan Canva dan Quizizz dengan pemahaman serta motivasi siswa dalam belajar IPS. Data yang diperoleh dari nilai tes dan angket siswa dapat memberikan gambaran empiris tentang efektivitas pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu tes hasil belajar dan kuesioner. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Setiap butir soal dirancang untuk mengukur aspek kognitif siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS. Tes ini dilakukan satu kali setelah sesi pembelajaran untuk menilai efektivitas penggunaan media digital. Kedua instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya kepada siswa di luar sampel penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji regresi linear sederhana. Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap motivasi dan hasil belajar siswa secara terpisah, dengan bantuan program SPSS. Sementara itu, untuk memperkuat hasil penelitian ditambahkan uji Mann-Whitney yang digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam hasil posttest. Sebelumnya, data juga dianalisis melalui uji asumsi klasik atau analisis prasyarat seperti normalitas, homogenitas, linearitas, dan heteroskedastisitas untuk memastikan kelayakan model analisis. Semua data yang dianalisis berasal dari hasil pengukuran setelah perlakuan diberikan, sesuai dengan desain eksperimen yang digunakan.

Dengan pendekatan dan desain ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang akurat tentang pengaruh kombinasi terhadap minat belajar mengukur sejauh mana siswa merasa terbantu dan lebih termotivasi dalam pembelajaran dengan adanya kombinasi Canva dan Quizizz. Selain itu, hasil analisis kuantitatif ini juga diharapkan dapat menguatkan posisi media interaktif dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji analisis prasyarat untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi-asumsi dasar statistik parametrik. Uji yang digunakan meliputi uji normalitas, uji linearitas data, dan uji hipotesis. Hal ini mengindikasikan bahwa data pada masing-masing kelompok berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lanjutan menggunakan uji parametrik yang dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

### **A. Uji Normalitas**

Uji Normalitas Menggunakan Analisis One Sample Kolmogorov Smirnov

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Unstandardized Residual
N		59
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.87754445
Most Extreme Differences	Absolute	.070

	Positive	.058
	Negative	-.070
Test Statistic		.070
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, hasil *pretest* kelas eksperimen diperoleh dengan signifikansi sebesar 0,621, dan hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi sebesar 0,607. Untuk kelas kontrol, nilai signifikansi pada *pretest* sebesar 0,845 dan pada *posttest* sebesar 0,111. Karena semua nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pada *pretest* dan *posttest* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

## B. Uji Linearitas Data

**Tabel 4.4 Uji Linearitas ANOVA Table**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pemanfaatan Learning Sebagai Sumber Belajar	Between Groups	(Combined)	556.082	11	50.553	6.890	.000
		Linearity	420.694	1	420.694	57.334	.000
		Deviation from Linearity	135.389	10	13.539	1.845	.078
	Within Groups		344.867	47	7.338		
	Total		900.949	58			

*Sumber Data: Output IBM SPSS Statistics 24, 2022.*

Berdasarkan uji linearitas pada tabel 4.. kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probabilitas dengan aplikasi IBM Statistics SPSS 24. Jika probabilitas (*sig deviation linearity*)  $> 0,05$ , maka berpola linear, sedangkan jika probabilitas (*sig deviation linearity*)  $< 0,05$ , maka data tidak berpola linear. Dari hasil output di atas, diperoleh nilai signifikansi (*sig deviation from linearity*) variabel X dan variabel Y adalah  $0,078 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan Pemanfaatan *e-learning* (variabel X) Sebagai Sumber Belajar Alternatif Peserta didik (variabel Y) adalah data berpola linear.

### C. Uji Hipotesis

**Tabel One Sample Test Hipotesis**

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pemanfaatan Canva dan Quizizz	136.060	58	.000	69.814	68.79	70.84

*Sumber Data: Output IBM Statistics SPSS 25, 2025.*

Berdasarkan hasil perhitungan nilai t dengan menggunakan rumus t-test satu sampel, maka diperoleh nilai t sebesar 136,060. Nilai  $t_{hitung}$  selanjutnya dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$ , dengan derajat kebebasan ((dk) =  $n - 1 = 59 - 1 = 58$ ) dan taraf kesalahan  $\alpha = 5\%$  untuk uji satu pihak (*One tail test*). Berdasarkan dk = 58 dan  $\alpha = 5\%$ , ternyata nilai  $t_{tabel}$  untuk uji satu pihak adalah 1,671. Karena nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $t_{tabel}$  atau jauh pada daerah penerimaan  $H_0$  ( $136,060 > 1,671$ ) maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan *output one sample test* di atas, diketahui nilai sig (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  maka sesuai dasar pengambilan keputusan, jika nilai sig  $< 0,05$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sebaliknya jika nilai sig  $> 0,05$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya Pemanfaatan Canva dan Quizizz peserta didik pada mata pelajaran IPS lebih tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas terkait pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi globalisasi pada mata pelajaran IPS di kelas IX SMP 10 Nopember Sidoarjo menunjukkan bahwa hasil perhitungan tersebut dikonsultasikan dengan kriteria interpretasi skor yang telah ditetapkan, maka dapat dijelaskan bahwa gambaran hasil perhitungan kecenderungan jawaban responden terhadap pemanfaatan *digital learning* pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan *output one sample test* di atas, diketahui nilai sig (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  maka sesuai dasar pengambilan keputusan, jika nilai sig  $< 0,05$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sebaliknya jika nilai sig  $> 0,05$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran IPS kelas IX SMP 10 Nopember Sidoarjo lebih tinggi daripada 75%.

Hal ini sejalan dengan salah satu teori yang relevan dengan penelitian ini adalah Teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Piaget (1977) menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman sebelumnya. Sementara itu, Vygotsky (1978) dalam teorinya tentang Zone of Proximal Development (ZPD) menyatakan bahwa interaksi sosial sangat penting dalam pembelajaran, terutama ketika siswa dibantu oleh orang dewasa atau teman sebaya dalam memahami konsep yang lebih kompleks. Dalam konteks pembelajaran digital, teori ini sangat relevan karena digital tools seperti Quizizz dan Canva memungkinkan interaksi dan kolaborasi yang lebih mudah antara siswa dan guru.

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi globalisasi Mata Pelajaran IPS di Kelas IX SMP 10 Nopember Sidoarjo menunjukkan bahwa responden menjawab dengan rata-rata senilai 20 benar. Dengan akurasi data paling tinggi sebesar 95%, dan paling rendah senilai 75%. Berdasarkan pemaparan diatas membuktikan bahwa pemahaman belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa.

Indikator pemahaman belajar dapat di lihat dari “ daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. (Somayana, 2020:361). Pemahaman siswa yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan”. Maka dalam Peningkatan pemahaman siswa juga dapat di capai karena pembelajaran yang efektif dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam mengikuti proses pembelajaran siswa akan terlibat aktif, minat yang tinggi, bila metode yang dilaksanakan guru benar- benar membangkitkan semangat siswa dalam belajar.

Sebagaimana hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IX SMP 10 Nopember Sidoarjo menunjukkan bahwa sumber belajar siswa didik berada pada kategori kuat, artinya bahwa sumber belajar peserta didik sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan dilihat dari hasil angket yang didapatkan peneliti selama penelitian. Sumber belajar memiliki fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan peserta didik. Sumber belajar alternatif mengacu pada berbagai jenis media, alat, atau bahan yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di luar metode tradisional seperti buku teks.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi globalisasi pada mata pelajaran IPS di kelas IX SMP 10 Nopember Sidoarjo menunjukkan hasil sebesar  $0,000 < 0,05$  maka sesuai dasar pengambilan keputusan, jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sebaliknya jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya pemanfaatan *digital learning* pada mata pelajaran IPS kelas IX SMP 10 Nopember Sidoarjo lebih tinggi daripada 75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *digital learning* pada mata pelajaran IPS termasuk kategori sangat tinggi. Pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi globalisasi pada mata pelajaran IPS di kelas IX SMP 10 Nopember Sidoarjo menunjukkan bahwa responden menjawab dengan rata-rata senilai 20 benar. Dengan akurasi data paling tinggi sebesar 95%, dan paling rendah senilai 75%.

Sebagaimana hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IX SMP 10 Nopember Sidoarjo menunjukkan bahwa sumber belajar siswa didik berada pada kategori kuat, artinya bahwa sumber belajar peserta didik sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan dilihat dari hasil angket yang didapatkan peneliti selama penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ardyansah, N. (2023). Pengaruh media Quizizz terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi sumber daya alam kelas VII SMP Kurikulum Merdeka di Kabupaten Banyumas. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 12 (1).
- Aryani, W. D. (2022). Implementasi model PjBL dengan infografis Canva untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS peserta didik VIIB SMPN 1 Kandeman. *RISTEK: Jurnal Riset, Inovasi dan Teknologi Kabupaten Batang*, 7 (1).
- Citra, R. A. (2023). Penerapan metode permainan digital pada pembelajaran IPS di era abad 21. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 4 (2).
- Gaffar, Muhammad Fakry, *Perencanaan Pendidikan; Teori dan Metodologi*, Dirjen Depdiknas, Jakarta, 2008.
- Hafzah, N. A. (2020). Meta-analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam peningkatan hasil dan minat belajar biologi peserta didik di era revolusi industri 4.0. . *Biodik*, 6 (4).
- Handayani, R. D. (2022). Pelatihan e-learning menggunakan Quizizz sebagai salah satu inovasi dalam kegiatan belajar mengajar di SMP Pagri 3 Larangan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Formosa*, 1 (3).
- Harefa, Andrias, *Mutiara Pembelajar*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2001.
- Holmes, Bryn John Gardner, *E-learning Concept and Practice*, Sage Publication, London, 2006.
- Merdiana, M. &. (2022). Pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS SMP Nurul Hidayah Babelan Bekasi. *Panca Sakti Bekasi: Jurnal Pendidikan dan Bisnis*, 3 (2).
- Murniatun, M. (2022). Penggunaan Quizizz dalam penilaian harian untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2 (1).
- Mutmainah, S. R. (2022). Media pembelajaran interaktif: Analisis metode efektif bagi siswa SMP. . *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 1 (3).
- Prawiradilaga, Dewi Salma dan Eveline Siregar, *Mozaiik Teknologi Pendidikan*, Kencana, Jakarta, 2004.
- Purbo, Onno W, dan Antonius AH. *Teknologi e-Learning Berbasis PHP dan MySQL: Merencanakan dan Mengimplementasikan Sistem e-Learning*, Gramedia, Jakarta, 2002.
- Purwanto, M. Ngalm, et. al., *Administrasi Pendidikan*, Mutiara, Jakarta, 1999.
- Padmasari, A. &. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP., 1 (1), . *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1 (1).
- Prihartini, Y. &. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto. . *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10 (1).



- Rafika, R. (2021). *Pengaruh penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa SMP Al-Rifa'ie*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rambe, R. N. (2023). Aplikasi Canva sebagai media ajar poster pada siswa SMP, menggunakan metode systematic literature review. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3 (3).
- Syaodih, Sukmadinata Nana, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2005.
- Tandirerung, "Implementasi E-learning Program Keahlian TKJ di SMK DIY pasca pembubaran RSBI" *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 4, Nomor 1, Februari 2014.
- Trubus, K. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8 (1).