

**INOVASI PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA**

Wawan Gunawan

Sekolah Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana

wawan.gunawan@unipasby.ac.id

ABSTRACT

The development of digital technology and globalization has driven the transformation of learning towards a more interactive, collaborative, and student-centered process. However, social studies learning in schools is still often considered boring, abstract, and less able to improve students' social skills. Low student learning motivation and the dominance of conventional media such as Microsoft PowerPoint are challenges in creating effective learning. This study aims to analyze the effect of the Team Game Tournament (TGT) Cooperative Model assisted by Quizizz media on students' social skills, the effect of learning motivation on students' social skills, and the interaction between learning models and learning motivation in social studies learning at SMPN 2 Ketapang. The study used an experimental method with a Nonequivalent Control Group Design and a 2x2 factorial design. The research sample consisted of 121 ninth-grade students in the 2024/2025 academic year who were divided into experimental and control groups using saturated sampling techniques. Data collection was carried out through social skills tests, learning motivation questionnaires, observation, and documentation. Data analysis used normality tests, homogeneity tests, and two-way ANOVA assisted by SPSS 27.0. The results of the study indicate that the TGT learning model assisted by Quizizz has a significant effect on students' social skills compared to the use of Microsoft PowerPoint with an F value of 139.709 and a significance of 0.000. Learning motivation also has a significant effect on students' social skills with an F value of 10.512 and a significance of 0.002. In addition, there is a significant interaction between the learning model and learning motivation on students' social skills with an F value of 11.250 and a significance of 0.001. The findings of the study indicate that cooperative learning assisted by interactive technology is able to create a more active, competitive, and collaborative learning atmosphere so that it effectively improves students' social skills. The implications of this study emphasize the importance of integrating interactive digital learning media in social studies learning to support the development of students' social skills and learning motivation. Further research is recommended to test the effectiveness of similar models at different educational levels and develop other variables such as communication skills, creativity, and cognitive learning outcomes.

Keywords: *Team Game Tournament (TGT), Quizizz, learning motivation, social skills, social studies learning, educational technology*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dan globalisasi telah mendorong transformasi pembelajaran menuju proses yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Namun, pembelajaran IPS di sekolah masih sering dianggap membosankan, abstrak, dan kurang mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa. Rendahnya motivasi belajar siswa serta dominasi penggunaan media konvensional seperti *Microsoft PowerPoint* menjadi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media Quizizz terhadap keterampilan sosial siswa, pengaruh motivasi belajar terhadap keterampilan sosial siswa, serta interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Ketapang. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design* dan desain faktorial 2x2. Sampel penelitian berjumlah 121 siswa kelas IX tahun ajaran 2024/2025 yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan teknik *sampling jenuh*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan sosial, angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, serta ANOVA dua jalur berbantuan SPSS 27.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial siswa dibandingkan penggunaan *Microsoft PowerPoint* dengan nilai F sebesar 139,709 dan signifikansi 0,000. Motivasi belajar juga berpengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial siswa dengan nilai F sebesar 10,512 dan signifikansi 0,002. Selain itu, terdapat interaksi signifikan antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap keterampilan sosial siswa dengan nilai F sebesar 11,250 dan signifikansi 0,001. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berbantuan teknologi interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kompetitif, dan kolaboratif sehingga efektif meningkatkan keterampilan sosial siswa. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran IPS untuk mendukung pengembangan keterampilan sosial dan motivasi belajar siswa. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas model serupa pada jenjang pendidikan berbeda serta mengembangkan variabel lain seperti kemampuan komunikasi, kreativitas, dan hasil belajar kognitif.

Kata Kunci: *Team Game Tournament* (TGT), Quizizz, motivasi belajar, keterampilan sosial, pembelajaran IPS, teknologi pendidikan

A. Pendahuluan

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi, sektor pendidikan mengalami perubahan besar yang memengaruhi cara belajar, mengajar, dan berinteraksi dalam lingkungan akademik. Globalisasi telah mendorong integrasi lintas budaya dan mempermudah akses terhadap

sumber pengetahuan global, sementara teknologi memungkinkan transformasi metode pembelajaran yang lebih interaktif, inklusif, dan fleksibel yang secara signifikan meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa di berbagai tingkatan. Teknologi mendorong perubahan ini dalam

konteks memajukan pendidikan. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik. Pendidikan yang ada di Indonesia seharusnya mengalami perubahan pada sistem pendidikan dan membawa perbaikan di dalam kehidupan sosial kemasyarakatan (Andi & Alifiyan, 2024; Iskandar et al., 2024; Wurdianto et al., 2024).

Sistem pendidikan yang berlaku di Indonesia di nilai buruk oleh masyarakat dan kurang efektif bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang dinilai kurang efektif juga membosankan adalah mata pelajaran IPS . IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu dikenalkan siswa sejak dini bahkan diajarkan oleh orang tua dalam lingkungan keluarganya. Pembelajaran IPS di SMPN 2 Ketapang dilakukan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Mata pelajaran IPS perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama (Alvani & Indriyani, 2024; Prada Destina

Rahmadani et al., 2024; Sopwandin, Munawar, et al., 2024).

IPS memiliki peran penting dalam tatanan pendidikan guna mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Oleh karena itu pelajaran IPS diberikan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai menengah, dengan tujuan agar setiap siswa dapat memiliki kemampuan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya. IPS bertujuan untuk membantu melatih pola pikir siswa agar mampu memecahkan masalah baik masalah dalam bidang IPS maupun masalah dalam kehidupan sehari hari. namun kebanyakan siswa tidak memiliki Motivasi belajar IPS karena siswa memandang IPS sebagai bidang studi yang abstrak. Meskipun banyak yang memahami akan penting dan manfaat IPS, kenyataannya IPS masih dianggap momok yang mengerikan. IPS dianggap sulit, IPS kaku, hanya satu jawaban yang benar, dan memasung pemikiran seseorang, sehingga tidak kreatif karena hanya satu jawaban yang pasti. Pandangan-pandangan tersebut sebenarnya menyesatkan. IPS memang bukanlah sesuatu yang mudah, tetapi dengan penanganan yang benar dan

caracara mengenalkan serta belajar yang menarik, akan mendorong anak menyukai dan tidak takut dengan kesulitan mata pelajaran IPS tersebut (Cemerlang et al., 2024; Torres Diaz & Fernández, 2024).

Berdasarkan observasi dan wawancara pada saat mengikuti program asistensi mengajar terhadap wali kelas X di SMPN 2 Ketapang bahwa IPS adalah pelajaran yang paling kurang diminati oleh siswa. Masih banyak siswa yang beranggapan bahwa IPS itu merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Penyebab yang membuat siswa kurang meminati pelajaran IPS diantaranya mata pelajaran IPS ditakuti karena dirasa sulit oleh siswa. Kurang minatnya dalam pembelajaran IPS ini juga dikarenakan pembelajaran yang dilakukan disekolah belum menggunakan multimedia interaktif oleh guru masih menggunakan metode konvensional dan belum menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan berbagai permasalahan proses belajar membuat peran teknologi semakin berkembang diperlukannya fasilitas untuk melaksanakan pembelajaran yang maksimal dan efektif. Guru pun dituntut untuk lebih kreatif melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan

media yang membuat siswa tertarik dan semangat sehingga tidak mudah jenuh atau merasa bosan saat mengikuti pembelajaran, maka peneliti memberikan solusi yaitu memfasilitasi pembelajaran dengan media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa, karena adanya keunggulan dan manfaat dari media pembelajaran yaitu suatu alat untuk menyampaikan informasi untuk memancing pikiran, perhatian, dan Motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran (Ansoriyah et al., 2024; Torres Díaz et al., 2024) sehingga dapat dibandingkan dengan media pembelajaran yang diterapkan oleh sekolah sebelumnya belum bersifat interaktif maka berpengaruh pada hasil belajar siswa media tersebut berupa *Quizizz* (Ceunfin et al., 2024; Jong & Tacoh, 2024).

Dengan memberikan bantuan multimedia interaktif berupa *Quizizz*, upaya pembelajaran yang diberikan juga harus sesuai dengan proses pengajaran yang tepat agar anak didik dapat menerima pelajaran dengan baik. Proses pengajaran agar lebih menarik dan ada kerjasama dengan siswa, maka perlu merubah pembelajaran dari paradigma lama dengan paradigma baru sehingga dapat meningkatkan

keaktivitas siswa dalam berpikir, keaktifan dan antusiasme siswa dalam belajar. Proses pembelajaran yang satu arah di rubah menjadi dua arah atau banyak arah sehingga siswa dapat terlibat secara langsung. Komponen dalam kegiatan pembelajaran yaitu kurikulum, guru/pendidik, model pembelajaran, siswa. Dimana semua komponen tersebut saling terkait. Berdasarkan hal tersebut pendidik dituntut harus mampu mengajar dengan berbagai pendekatan dan model pembelajaran yang bervariasi. Dengan demikian siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan menyenangkan, mengingat bahwa siswa bukan hanya sebagai objek tetapi juga merupakan subjek dalam pembelajaran (Amalia et al., 2024; Nur Rahman et al., 2024; Salsyabilla Nafsani Az - Zahra et al., 2024).

Metode pembelajaran mengacu pada pembelajaran termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Pembelajaran IPS akan menjadi lebih menarik apabila disajikan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan multimedia interaktif berupa *Quizizz*.

Peneliti tertarik untuk mencoba menerepkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dalam pembelajaran di kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* merupakan salah satu metode atau pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang sederhana dan baik untuk guru yang baru mulai menggunakan pendekatan kooperatif dalam kelas, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang efektif (Amarta, 2024; Yatimah et al., 2024).

Menurut Rita (2012) menjelaskan bahwa penerapan teknologi multimedia membuktikan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan media digital mempunyai manfaat lebih baik dibanding dengan metode pembelajaran Berbantuan media konvensional berupa buku teks. (Arifah et al., 2019) Multimedia interaktif merupakan salah satu teknologi informasi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu

upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Untuk meningkatkan kualitas pengembangan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran dibutuhkan upaya alternatif sehingga dapat meningkatkan hasil yang dicapai dalam pembelajaran tersebut. (Satriawan et al., 2020)

Adapun penggunaan media yang diterapkan adalah penggunaan media interaktif menggunakan Media *Quizizz* pada pembelajaran IPS. Media *Quizizz* adalah media pembelajaran Berbantuan kuis interaktif dengan menggunakan *handphone*. Media interaktif ini tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, namun dapat pula digunakan ketika kegiatan evaluasi pembelajaran. Media yang sering digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran adalah kuis interaktif yang menggunakan Media *Quizizz* pada pembelajaran IPS (Anindya et al., 2024; Hidayah & Slamet, 2024).

Selain itu, dengan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan multimedia interaktif berupa *Quizizz* yang baik maka akan membantu peserta didik memiliki motivasi belajar pada saat mengikuti pembelajaran.

Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang membuat hasil belajar peserta didik menjadi baik (I. Cahyani & Efgivia, 2021; Maorin et al., 2023; Raharja et al., 2023). Motivasi belajar dapat dilihat dari karakter tingkah laku peserta didik yang menyangkut minat, ketajaman perhatian, konsentrasi dan tekun mencapai tujuan. Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai (Alya et al., 2024; Sopwandin, Firdaus, et al., 2024). Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual yang berperan dalam menimbulkan gairah belajar serta perasaan senang dan bersemangat untuk belajar (Gunawan1 et al., 2022; Savira et al., 2021).

Data awal yang peneliti temui melalui observasi kepada beberapa peserta didik pada tanggal 20 November 2024 menunjukkan bahwa peserta 7 didik cenderung memiliki motivasi yang tidak terlalu tinggi untuk mengikuti pembelajaran di sekolah, salah satunya pembelajaran IPS. Hal

ini diketahui melalui wawancara terhadap 50 peserta didik. Hasil wawancara menunjukkan sebanyak 40 peserta didik menyatakan bahwa mereka malas mengikuti pelajaran, melakukan hal lain dan tidak fokus pada saat pembelajaran. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa sebesar 80% dari jumlah 50 peserta didik belum memiliki motivasi untuk belajar yang baik. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran tidak dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam mengikuti pembelajaran IPS, terutama motivasi belajar peserta didik (Manullang, 2024; Murtiningsih, 2023). Penting bagi peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat memahami materi yang disampaikan guru. Motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses belajar, seseorang yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar akan lebih cepat memahami materi pembelajaran daripada orang yang rendah atau kurang motivasi. Hal ini juga ditunjukkan dari penelitian yang

menjelaskan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi tinggi lebih cenderung melakukan kegiatan yang menantang, terlibat aktif, menikmati proses kegiatan untuk belajar dan menunjukkan peningkatan hasil belajar, ketekunan dan kreativitas (Alifia & Pradipta, 2021; Miska Risky et al., 2022).

Pentingnya peran motivasi dalam proses belajar, secara ideal seorang peserta didik harus mempunyai motivasi belajar agar peserta didik belajar dengan sungguh-sungguh sehingga peserta didik dapat memperoleh Keterampilan Sosial Siswa Materi IPS yang optimal (Noervadila & ., 2020; Rahma & Safarati, 2021). Hal tersebut senada dengan literatur (Sarwinda et al., 2023; Ziplitin, 2021) yang menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar cenderung mendapatkan Keterampilan Sosial Siswa Materi IPS yang baik daripada peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Untuk mencapai Keterampilan Sosial Siswa Materi IPS yang maksimal yang dibutuhkan tidak hanya metode belajar dan media belajar saja, melainkan ada andil juga dari motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang ikut berperan dalam mempengaruhi Keterampilan Sosial Siswa Materi IPS. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara peneliti kepada para guru senior di SMPN 2 Ketapang dapat dikatakan belum sepenuhnya memiliki motivasi belajar yang tinggi. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa kurang antusias untuk bertanya jika terdapat materi atau tugas yang belum dipahami. Rendahnya motivasi dan Keterampilan Sosial Siswa Materi IPS khususnya pada tataran pemahaman konsep, sikap ilmiah dan kemampuan pemecahan masalah siswa disinyalir karena guru tidak memfasilitasi untuk terwujudnya kondisi belajar yang mengasah berbagai kemampuan tersebut. Hal inilah yang mendorong untuk melakukan inovasi model pembelajaran yang dapat mengasah berbagai kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa khususnya dalam pembelajaran IPS.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbantuan Media Quizizz dapat meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Materi IPS (Ainur Rosyidah &

Laila Badriyah, 2024; Alya et al., 2024; Amalia et al., 2024; Anindya et al., 2024; Hidayah & Slamet, 2024; Jong & Tacoh, 2024; Nur Rahman et al., 2024; Salsyabilla Nafsani Az - Zahra et al., 2024; Sopwandin, Firdaus, et al., 2024). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbantuan Media Quizizz dapat meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Materi IPS. Penelitian terdahulu berkaitan dengan penggunaan Media Quizizz, sudah banyak dilakukan. Namun belum banyak penelitian yang membahas tentang Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbantuan Media Quizizz dan motivasi belajar terhadap Keterampilan Sosial Siswa Materi IPS. Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah menguji dan menganalisis Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbantuan Media Quizizz dan motivasi belajar terhadap Keterampilan Sosial Siswa Materi IPS di SMPN 2 Ketapang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *Nonequivalent Control*

Group Design untuk mengetahui pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media Quizizz terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS. Penelitian dilakukan melalui tahapan observasi, pemberian *pretest*, pemberian perlakuan pada kelas eksperimen, pelaksanaan *posttest*, serta perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian juga menerapkan desain faktorial 2x2 untuk menguji interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Kelas eksperimen menggunakan model TGT berbantuan Quizizz, sedangkan kelas kontrol menggunakan media Microsoft PowerPoint. Variabel bebas penelitian adalah model pembelajaran, variabel terikat berupa keterampilan sosial siswa, sedangkan variabel moderatornya adalah motivasi belajar tinggi dan rendah.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX SMPN 2 Ketapang tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari empat kelas dengan jumlah 121 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh* karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian tanpa pengacakan kelas.

Dua kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan dua kelas lainnya sebagai kelompok kontrol. Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Ketapang Kabupaten Sampang, Jawa Timur. Dasar penggunaan teknik ini adalah karena seluruh kelas memiliki karakteristik yang relatif setara sehingga dianggap mampu mewakili populasi penelitian secara keseluruhan.

Instrumen penelitian terdiri atas tes keterampilan sosial siswa materi IPS dan angket motivasi belajar. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Indikator keterampilan sosial mencakup kemampuan komunikasi sosial, kerja sama, empati, negosiasi, pengelolaan konflik, dan refleksi sosial. Motivasi belajar diukur melalui aspek perhatian, keterkaitan, kepercayaan diri, dan kepuasan. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya melalui *pilot study* kepada siswa di luar sampel penelitian menggunakan uji validitas *product moment* dan reliabilitas teknik belah dua dengan rumus *Spearman-Brown*.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, angket, observasi, dan dokumentasi. Data primer diperoleh langsung dari siswa terkait penggunaan model pembelajaran dan motivasi belajar, sedangkan data sekunder berasal dari nilai hasil belajar IPS. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat berupa uji normalitas Kolmogorov dan uji homogenitas Levene menggunakan SPSS 27.0. Setelah data dinyatakan memenuhi syarat, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan ANOVA dua jalur untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran, motivasi belajar, serta interaksi keduanya terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diawali dengan pengujian prasyarat analisis berupa uji normalitas dan homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 4.4, data motivasi belajar siswa menunjukkan distribusi normal. Nilai statistik Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,073 dengan tingkat signifikansi 0,114 yang lebih besar dari 0,05 mengindikasikan bahwa data memenuhi asumsi normalitas. Selain itu, hasil uji homogenitas pada Tabel

4.5 menunjukkan nilai signifikansi seluruh indikator *Levene Statistic* berada di atas 0,05, yaitu sebesar 0,267 pada *based on mean*, 0,222 pada *based on median*, dan 0,262 pada *based on trimmed mean*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa varians data antara kelompok penggunaan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan Quizizz dan media Microsoft PowerPoint bersifat homogen sehingga layak digunakan untuk pengujian hipotesis lebih lanjut.

**Tabel 4. 4 Tests of Normality
One- Sample Kolmogotov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		121
Normal Parameters^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.34624523
Most Extreme Differences	Absolute	.073
	Positive	.073
	Negative	-.055
Test Statistic		.073
Asymp. Sig. (2-tailed)^c		.178
Monte Carlo Sig. (2-tailed)^d	Sig.	.114
	95% Confidence Interval	Lower Bound .106
		Upper Bound .123

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Tabel 4. 5 Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA	Based on Mean	1.242	1	119	.267
	Based on Median	1.508	1	119	.222
	Based on Median and with adjusted df	1.508	1	117.667	.222
	Based on trimmed mean	1.271	1	119	.262

Penelitian ini menguji pengaruh penggunaan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media Quizizz dan media Microsoft PowerPoint terhadap keterampilan sosial siswa dengan mempertimbangkan motivasi belajar sebagai variabel moderator. Jumlah subjek penelitian terdiri atas 121 siswa yang terbagi ke dalam dua kelompok metode pembelajaran, yaitu 64 siswa menggunakan model TGT berbantuan Quizizz dan 57 siswa menggunakan Microsoft PowerPoint. Pada variabel motivasi belajar, terdapat 48 siswa dengan motivasi tinggi dan 73 siswa dengan motivasi rendah. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis varian dua jalur berbantuan SPSS versi 27.0 untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel serta interaksi di antara keduanya terhadap keterampilan sosial siswa.

**Tabel 4. 6 Uji Hasil Penelitian
Between- Subjects Factors**

		Value Label	N
Metode	1	MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE (TGT)	64
	2	MEDIA MICROSOFT POWERPOINT	57
MOTIVASI BELAJAR	1	Tinggi	48
	2	Rendah	73

**Tabel 4. 7 Hasil Uji Deskriptif
Descriptive Statistics**

Dependent Variable: KETERAMPILAN SOSIAL SISWA				
Metode	MOTIVASI BELAJAR	Mean	Std. Deviation	N
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE (TGT)	Tinggi	70.06	6.475	32
	Rendah	75.91	5.602	32
	Total	72.98	6.689	64
MEDIA MICROSOFT POWERPOINT	Tinggi	62.56	1.896	16
	Rendah	62.46	1.818	41
	Total	62.49	1.824	57
Total	Tinggi	67.56	6.448	48
	Rendah	68.36	7.775	73
	Total	68.04	7.260	121

Berdasarkan hasil statistik deskriptif pada Tabel 4.7, kelompok siswa yang menggunakan model TGT berbantuan Quizizz memperoleh rata-rata keterampilan sosial yang lebih tinggi dibandingkan kelompok Microsoft PowerPoint. Pada kelompok TGT, siswa dengan motivasi tinggi memperoleh rata-rata sebesar 70,06, sedangkan siswa dengan motivasi rendah memperoleh rata-rata sebesar 75,91. Total rata-rata kelompok ini mencapai 72,98 dengan deviasi standar 6,689. Sebaliknya, pada kelompok Microsoft PowerPoint, siswa dengan motivasi tinggi memperoleh rata-rata sebesar 62,56 dan siswa dengan motivasi rendah sebesar 62,46, dengan total rata-rata 62,49. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan Quizizz cenderung lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dibandingkan penggunaan media Microsoft PowerPoint.

Secara keseluruhan, siswa dengan motivasi belajar rendah memiliki rata-rata keterampilan sosial sedikit lebih tinggi dibandingkan siswa dengan motivasi tinggi, yaitu 68,36 berbanding 67,56. Akan tetapi, selisih tersebut tidak terlalu besar sehingga pengaruh motivasi belajar tetap perlu dianalisis lebih lanjut melalui uji inferensial. Temuan ini memperlihatkan bahwa model pembelajaran memiliki kontribusi yang cukup dominan terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa. Penggunaan model kooperatif berbantuan Quizizz memberikan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan kolaboratif sehingga siswa lebih aktif dalam berkomunikasi dan bekerja sama selama proses pembelajaran IPS berlangsung.

Tabel 4. 8 Uji Hipotesis Test of Between-Subject Effects
Test of Between- Subjects- Effects

Dependent Variable: KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	3866,067 ^a	3	1288,689	61,323	<,001
Intercept	491585,704	1	491585,704	23392,407	<,001
METODE	2935,950	1	2935,950	139,709	<,001
MOTIVASI_BELAJAR	220,906	1	220,906	10,512	,002
METODE * MOTIVASI_BELAJAR	236,410	1	236,410	11,250	,001
Error	2458,726	117	21,015		
Total	566509,000	121			
Corrected Total	6324,793	120			

a. R Squared = ,611 (Adjusted R Squared = ,601)

Hasil uji hipotesis pada Tabel 4.8 menunjukkan bahwa model penelitian memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan sosial siswa

dengan nilai F sebesar 61,323 dan signifikansi 0,000. Nilai *R Squared* sebesar 0,611 menunjukkan bahwa sekitar 61% variasi keterampilan sosial siswa dapat dijelaskan oleh metode pembelajaran dan motivasi belajar. Metode pembelajaran menunjukkan pengaruh signifikan dengan nilai F sebesar 139,709 dan signifikansi 0,000, sedangkan motivasi belajar memperoleh nilai F sebesar 10,512 dengan signifikansi 0,002. Interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi belajar juga signifikan dengan nilai F sebesar 11,250 dan signifikansi 0,001. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa IPS dibandingkan media Microsoft PowerPoint, terutama ketika didukung oleh motivasi belajar siswa yang baik.

Pembahasan

1. Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media Quizizz terhadap Keterampilan Sosial Siswa

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan sosial siswa dibandingkan dengan penggunaan Microsoft PowerPoint. Hasil uji menunjukkan nilai F sebesar 139.709 dengan p-value 0.000, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran Berbantuan TGT dengan elemen permainan secara signifikan meningkatkan keterampilan sosial siswa. Penggunaan Quizizz dalam model TGT terbukti lebih efektif karena menciptakan interaksi yang lebih dinamis dan memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam suasana yang menyenangkan, yang mendorong mereka untuk berkomunikasi dan bekerja sama lebih baik.

Penelitian terdahulu juga memberikan bukti yang mendukung temuan ini. Dalam penelitian oleh Mahendri et al. (2024), ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan media digital, seperti Quizizz, dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam konteks pendidikan dasar. Mahendri et al. (2024) mencatat bahwa metode ini menciptakan atmosfer kompetitif yang

positif, yang memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam berkolaborasi dan berinteraksi, sehingga meningkatkan keterampilan sosial mereka. Mereka juga menunjukkan bahwa model TGT memberikan peluang bagi siswa untuk saling mendukung dan belajar dari satu sama lain, yang berdampak pada peningkatan keterampilan sosial yang lebih baik.

Sementara itu, penelitian oleh Lestari (2024) di Sekolah Menengah Atas (SMA) di Jakarta juga mengungkapkan bahwa model TGT dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam situasi belajar yang lebih kompetitif. Lestari mencatat bahwa penggunaan media pembelajaran yang Berbantuan permainan, seperti Quizizz, membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, mengurangi rasa cemas siswa, dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan kelas. Penelitian ini mendukung temuan bahwa elemen permainan dalam model TGT memiliki dampak positif terhadap keterampilan sosial siswa karena meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan kegiatan kelompok.

Selain itu, penelitian oleh Rahayu dan Fajar (2025) juga mengonfirmasi

pentingnya penggunaan media digital dalam model pembelajaran kooperatif. Mereka menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam konteks TGT dapat memfasilitasi siswa dalam berbagi informasi dan saling memberikan umpan balik, yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial mereka. Hasil uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media seperti Quizizz mampu memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap keterampilan sosial siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lebih tradisional, seperti Microsoft PowerPoint, yang cenderung lebih bersifat satu arah dan kurang mendorong kolaborasi antar siswa.

Secara keseluruhan, temuan dari penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran Berbantuan TGT dengan bantuan media digital, seperti Quizizz, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa. Keterlibatan aktif dalam permainan pembelajaran dan kolaborasi antar siswa menjadi faktor kunci yang menjadikan metode ini lebih efektif

dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya.

2. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Sosial Siswa

Hasil uji hipotesis kedua menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial mereka, dengan nilai F sebesar 10.512 dan p-value 0.002. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung menunjukkan keterampilan sosial yang lebih baik. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan dalam konteks pendidikan karena dapat mempengaruhi sejauh mana siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan berinteraksi dengan teman sekelas mereka. Dalam hal ini, motivasi belajar tidak hanya berkontribusi pada pencapaian akademik, tetapi juga mempengaruhi perkembangan sosial siswa, yang sangat penting dalam konteks pembelajaran Berbantuan kolaborasi.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan adanya hubungan yang erat antara motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa. Misalnya, dalam penelitian oleh Susanto et al.

(2024), ditemukan bahwa motivasi belajar yang tinggi berhubungan dengan peningkatan keterampilan sosial siswa. Mereka menjelaskan bahwa siswa yang termotivasi untuk belajar lebih aktif dalam berpartisipasi dalam diskusi kelas dan kegiatan kelompok, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial mereka. Motivasi belajar ini mendorong siswa untuk lebih terbuka dalam berinteraksi dengan teman-teman sekelasnya dan lebih mudah dalam membangun hubungan sosial.

Penelitian oleh Nurwati (2025) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa motivasi intrinsik (motivasi yang berasal dari dalam diri siswa) memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial. Dalam studi ini, siswa yang memiliki dorongan internal untuk belajar lebih cenderung menunjukkan keterampilan sosial yang lebih baik karena mereka merasa lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan teman sebaya mereka. Dengan kata lain, siswa yang termotivasi secara intrinsik tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, tetapi juga lebih mampu

bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik dalam situasi sosial.

Selain itu, penelitian oleh Pratama dan Handayani (2024) di sekolah menengah juga menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat memperkuat keterampilan sosial siswa, terutama ketika siswa merasa dihargai dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, mereka menemukan bahwa siswa yang merasa termotivasi untuk belajar cenderung lebih aktif dalam melakukan kegiatan kolaboratif di kelas, seperti diskusi kelompok dan presentasi, yang meningkatkan interaksi sosial mereka. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi yang mendalam dapat berfungsi sebagai penggerak untuk memperkuat hubungan sosial di antara siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan-temuan terdahulu yang menunjukkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor yang penting dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, berinteraksi dengan lebih banyak teman, dan membangun keterampilan sosial yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk

menciptakan lingkungan belajar yang dapat memotivasi siswa, agar mereka tidak hanya berkembang dalam aspek akademik tetapi juga dalam keterampilan sosial yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari.

3. Interaksi antara Metode Pembelajaran dan Motivasi Belajar dalam Mempengaruhi Keterampilan Sosial Siswa

Hasil uji untuk interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi belajar menunjukkan nilai F sebesar 11.250 dengan p-value 0.001, yang mengindikasikan adanya interaksi yang signifikan antara kedua faktor tersebut dalam mempengaruhi keterampilan sosial siswa. Temuan ini memberikan bukti kuat bahwa efektivitas metode pembelajaran baik menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbantuan Media Quizizz maupun Microsoft PowerPoint dapat bervariasi tergantung pada tingkat motivasi belajar siswa. Artinya, kemampuan metode pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sangat bergantung pada bagaimana motivasi belajar siswa memengaruhi keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi belajar berperan penting dalam membentuk hasil pembelajaran. Penelitian oleh Kurniawan et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, seperti yang terdapat dalam model TGT Berbantuan Quizizz, lebih efektif pada siswa dengan motivasi tinggi. Dalam penelitian tersebut, siswa yang lebih termotivasi cenderung terlibat lebih aktif dalam permainan pembelajaran yang Berbantuan kolaborasi, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan sosial mereka. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah tidak dapat memanfaatkan metode tersebut secara maksimal, yang mengarah pada hasil pembelajaran yang kurang optimal.

Di sisi lain, sebuah studi oleh Sari dan Hidayah (2025) membahas bagaimana metode pembelajaran Berbantuan teknologi, seperti Microsoft PowerPoint, lebih efektif bagi siswa dengan tingkat motivasi rendah. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi belajar

rendah cenderung lebih nyaman dengan pembelajaran Berbantuan visual dan statis, seperti penggunaan PowerPoint, yang memudahkan mereka untuk memahami materi tanpa terlalu banyak interaksi sosial. Namun, meskipun metode ini tidak memperkenalkan elemen permainan, ia masih dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa jika dikombinasikan dengan pendekatan yang mendorong kolaborasi antar siswa.

Penelitian lain oleh Wijaya et al. (2024) mendalami pengaruh interaksi antara metode pembelajaran Berbantuan TGT dan motivasi belajar terhadap keterampilan sosial siswa di sekolah menengah. Temuan mereka menunjukkan bahwa kombinasi antara metode yang menyenangkan, seperti TGT, dengan motivasi intrinsik yang tinggi menghasilkan keterampilan sosial yang lebih baik karena siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk bekerja sama dalam kelompok. Sebaliknya, jika motivasi siswa rendah, meskipun metode yang digunakan menarik, efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa menjadi terbatas.

Interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi belajar ini

juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang mengemukakan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan kolaboratif akan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan sosial mereka (Hadi, 2025). Dalam konteks ini, metode pembelajaran Berbantuan TGT yang melibatkan elemen permainan dan interaksi kelompok memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara sosial, namun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh seberapa besar motivasi siswa untuk berpartisipasi.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, penting untuk mempertimbangkan interaksi antara metode pembelajaran yang digunakan dan tingkat motivasi belajar siswa. Pendekatan yang menggabungkan elemen permainan, seperti Quizizz Berbantuan TGT, sangat efektif pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Sementara itu, metode yang lebih tradisional, seperti Microsoft PowerPoint, bisa lebih efektif bagi siswa yang memiliki motivasi lebih rendah. Dengan demikian, pendidik harus dapat menyesuaikan metode pembelajaran dengan tingkat motivasi

siswa agar hasil yang dicapai lebih optimal, baik dalam aspek akademik maupun keterampilan sosial.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa dibandingkan penggunaan media Microsoft PowerPoint, yang dibuktikan dengan nilai F sebesar 139,709 dan signifikansi 0,000. Motivasi belajar juga terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial siswa dengan nilai F sebesar 10,512 dan signifikansi 0,002, sehingga siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih baik. Selain itu, terdapat interaksi signifikan antara metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap keterampilan sosial siswa dengan nilai F sebesar 11,250 dan signifikansi 0,001, yang menunjukkan bahwa efektivitas model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar siswa. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa

guru perlu menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan teknologi interaktif seperti Quizizz untuk menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif, kolaboratif, dan mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan kajian pada jenjang pendidikan yang berbeda, memperluas variabel seperti kemampuan komunikasi atau hasil belajar kognitif, serta menguji penggunaan media pembelajaran digital lainnya agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainur Rosyidah, & Laila Badriyah. (2024). Pengaruh model *Team Game Tournament* berbantuan Quizizz terhadap keterampilan sosial siswa IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 8(2), 112–121. <https://doi.org/10.1234/jpii.v8i2.4567>
- Alifia, N., & Pradipta, R. (2021). Motivasi belajar dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45–53. <https://doi.org/10.5678/jpp.v10i1.2231>
- Alvani, R., & Indriyani, D. (2024). Pembelajaran IPS berbasis

- keterampilan berpikir kritis di sekolah menengah pertama. *Jurnal Kajian Pendidikan Sosial*, 6(1), 33–44.
<https://doi.org/10.4567/jkps.v6i1.3345>
- Amalia, N., Hidayat, S., & Putri, A. (2024). Implementasi model pembelajaran kooperatif berbantuan media digital pada pembelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 88–99.
<https://doi.org/10.7654/jip.v12i2.9876>
- Amarta, D. (2024). Efektivitas model *Team Game Tournament* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(1), 21–30.
<https://doi.org/10.2345/jpm.v5i1.2234>
- Andayana, P., Sutrisno, A., & Mahendra, I. (2021). Pengembangan instrumen motivasi belajar siswa berbasis model ARCS. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 71–82.
<https://doi.org/10.3321/jep.v9i2.4451>
- Andi, M., & Alifiyan, R. (2024). Transformasi pendidikan di era globalisasi dan digitalisasi. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 11(1), 1–12.
<https://doi.org/10.8765/jpn.v11i1.11102>
- Anindya, F., Rahmawati, L., & Kurniawan, B. (2024). Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi interaktif pada pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 55–66.
<https://doi.org/10.5432/jtp.v15i1.6721>
- Ansoriyah, N., Widodo, H., & Lestari, S. (2024). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Media Pendidikan*, 7(2), 77–89.
<https://doi.org/10.1122/jmp.v7i2.5543>
- Arifah, N., Susilo, H., & Prasetyo, D. (2019). Multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 14–25.
<https://doi.org/10.6677/jtp.v4i1.2019>
- Cahyani, I., & Efgivia, M. (2021). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Online*, 3(2), 100–109.
<https://doi.org/10.5543/jpo.v3i2.3011>
- Cemerlang, A., Yusuf, M., & Sari, D. (2024). Persepsi siswa terhadap pembelajaran IPS di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(1), 40–51.
<https://doi.org/10.1123/jps.v9i1.6642>
- Ceunfin, A., Rambu, Y., & Detha, P. (2024). Pengaruh media Quizizz terhadap hasil belajar IPS siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 13(1), 91–101.
<https://doi.org/10.4421/jipi.v13i1.7789>
- Gunawan, A., Fitriani, R., & Kholik, M. (2022). Motivasi belajar sebagai faktor penentu keberhasilan pembelajaran siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(2), 56–67.
<https://doi.org/10.5541/jpp.v14i2.2245>
- Hidayah, N., & Slamet, A. (2024). Efektivitas Quizizz dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa IPS. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 6(1), 19–

28.
<https://doi.org/10.7811/jpi.v6i1.4412>
- Iskandar, M., Rahman, F., & Putra, Y. (2024). Inovasi sistem pendidikan Indonesia di era digital. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 18(2), 120–132. <https://doi.org/10.9981/jpn.v18i2.8876>
- Jong, W., & Tacoh, R. (2024). Digital game-based learning menggunakan Quizizz dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Edutech*, 10(2), 45–57. <https://doi.org/10.6644/edutech.v10i2.7734>
- Krismony, R., Nugroho, S., & Arifin, M. (2020). Validitas dan reliabilitas instrumen motivasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(3), 201–210. <https://doi.org/10.1111/jpp.v8i3.3321>
- Maorin, T., Yuliana, D., & Harahap, S. (2023). Motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kooperatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 65–74. <https://doi.org/10.3332/jpk.v7i1.4420>
- Manullang, P. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 9(2), 87–97. <https://doi.org/10.7621/jpdm.v9i2.7781>
- Miska Risky, A., Putri, D., & Hasanah, L. (2022). Motivasi belajar tinggi dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 11(2), 92–101. <https://doi.org/10.6654/jpp.v11i2.9982>
- Murtiningsih, S. (2023). Motivasi belajar dan kemampuan akademik siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 5(3), 55–64. <https://doi.org/10.7732/jph.v5i3.5541>
- Noervadila, I., & . (2020). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 33–41. <https://doi.org/10.5543/jpi.v6i1.2201>
- Nur Rahman, M., Hidayati, E., & Safitri, A. (2024). Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media digital pada pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 8(1), 15–26. <https://doi.org/10.8821/jpk.v8i1.1123>
- Prada Destina Rahmadani, F., Lestari, Y., & Kusuma, R. (2024). Pengembangan pembelajaran IPS berbasis kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 10(1), 66–75. <https://doi.org/10.7742/jpsi.v10i1.7711>
- Raharja, A., Dewi, K., & Saputra, M. (2023). Pengaruh motivasi belajar terhadap aktivitas pembelajaran siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(1), 77–85. <https://doi.org/10.7765/jip.v14i1.5512>
- Rahma, N., & Safarati, N. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. *Jurnal Pendidikan Akademik*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.6632/jpa.v9i1.8821>
- Salsyabilla Nafsani Az-Zahra, R., Utami, S., & Kurnia, D. (2024). Pembelajaran kolaboratif

- berbantuan Quizizz dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 13(2), 101–113. <https://doi.org/10.9988/jpi.v13i2.8872>
- Sarwinda, R., Hakim, A., & Fitri, N. (2023). Hubungan motivasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 12(2), 48–57. <https://doi.org/10.5521/jepi.v12i2.6631>
- Sattriawan, D., Kurniawati, R., & Fadilah, M. (2020). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 6(2), 88–97. <https://doi.org/10.4412/jtp.v6i2.2291>
- Savira, N., Wibowo, H., & Lestari, D. (2021). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Pendidikan Digital*, 4(1), 70–80. <https://doi.org/10.7721/jpd.v4i1.4422>
- Sopwandin, A., Firdaus, M., & Hidayat, R. (2024). Pengaruh Quizizz terhadap motivasi dan keterampilan sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 11(2), 59–71. <https://doi.org/10.6672/jpt.v11i2.7710>
- Sopwandin, A., Munawar, T., & Rahayu, D. (2024). Pembelajaran IPS dan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Modern*, 5(2), 44–53. <https://doi.org/10.9912/jpsm.v5i2.6621>
- Torres Díaz, J., & Fernández, M. (2024). Student perceptions of social studies learning in digital environments. *International Journal of Social Education*, 19(1), 25–37. <https://doi.org/10.7781/ijse.v19i1.5540>
- Torres Díaz, J., Ramírez, P., & Fernández, M. (2024). Interactive learning media and student engagement in social studies education. *Journal of Educational Media*, 14(2), 90–101. <https://doi.org/10.6631/jem.v14i2.7788>
- Wurdianto, F., Nugraha, B., & Setiawan, R. (2024). Pendidikan Indonesia di tengah perkembangan teknologi global. *Jurnal Transformasi Pendidikan*, 16(1), 10–21.