IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN IPS BERBASIS APLIKASI *QUIZIZZ* PADA PEMBELAJARAN ABAD 21 DI SD NEGERI 89 PALEMBANG

Rina Dianti[1], Endie Riyoko[2], Kabib Sholeh[3]
(Universitas PGRI Palembang)
rinadianti62@gmail.com, endieriyoko@univpgri-palembang.ac.id,
kabibsholeh9780@Gmail.Com

ABSTRACT

With the rapid development of technology in the world of education today, it can make it easier for an educator in the teaching and learning process because of the use of sophisticated learning media in the form of Quizizz application learning media technology. The purpose of this study was to find out the steps for implementing quizizz application-based learning in 21st century social studies learning at SD Negeri 89 Palembang and to find out the results of evaluating the implementation of quizizz application-based learning for 21st century social studies using swot analysis at SD Negeri 89 Palembang. The research method used is a qualitative type with a descriptive nature. This study uses data collection techniques through observation, interviews and documentation. The results of this study are, the steps in the implementation of quizizz application-based learning in the 21st century social studies learning are in the form of the planning stage, the preparation stage, the implementation stage and the learning evaluation stage. There is an analysis of the results of the evaluation of implementation based on the quizizz application in social studies learning in the 21st century using SWOT analysis, namely there are 4 things which include strengths, one of which is making students not bored in participating in the learning process, Weaknesses depending on the internet network, Opportunities, one of which is in the form of students being able to develop with educational patterns that use technology, threats (Threaths), one of which is making students lazy to open and read books.

Keywords: *Implementation, Quizizz Application, 21st Century Learning*

ABSTRAK

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat pada dunia pendidikan saat ini, dapat memudahkan seorang pendidik dalam proses belajar mengajar karena penggunaan media pembelajaran canggih yang berupa teknologi media pembelajaran aplikasi quizizz. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui langkah-langkah implementasi pembelajaran berbasis aplikasi quizizz pada pembelajaran IPS abad 21 di SD Negeri 89 Palembang dan untuk mengetahui hasil evaluasi implementasi berbasis aplikasi quizizz pada pembelajaran IPS abad 21 dengan menggunakan analisis swot di SD Negeri 89 Palembang. Metode penelitian yang digunakan berjenis kualitatif dengan bersifat deskriptif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumemtasi. Hasil dari penelitian ini yaitu, langkah-langkah dalam implementasi pembelajaran berbasis aplikasi quizizz pada pembelajaran IPS abad 21 berupa tahap perencanaan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi pembelajaran. Terdapat analisis hasil evaluasi implementasi berbasis aplikasi quizizz pada pembelajaran IPS abad 21 dengan menggunakan analisis SWOT yaitu

ada 4 hal yang meliputi kekuatan (Strengths) salah satunya yaitu membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti proses belajar, kelemahan (Weaknesses) tergantung kepada jaringan internet, peluang (Opportunities) salah satunya berupa siswa mampu berkembang dengan pola pendidikan yang menggunakan teknologi, ancaman (Threaths) salah satunya yaitu membuat siswa malas membuka dan membaca buku.

Kata kunci: Implementasi, Aplikasi Quizizz, Pembelajaran Abad 21

A. Pendahuluan

Sistem Pendidikan Nasional diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, penguasaan nilai, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan adalah proses pengembangan kemampuan inti intelektual dan emosional terhadap alam dan orang lain, menurut Jhon Dewey (Hasbullah, 2015, p. 2). Menurut Sujana (2019, p. 29), “Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa peserta didik baik jasmani maupun rohani dari fitrahnya menuju peradaban manusia yang lebih baik, sebagai contoh dapat dikemukakan saran atau arahan bagi anak-anak duduk lebih baik, tidak ribut sehingga mengganggu orang lain, mengetahui seperti apa tubuh yang bersih, pakaian yang rapi, menghormati orang yang lebih tua dan menyayangi yang lebih muda dan saling peduli adalah beberapa contoh upaya yang dilakukan oleh para pendidik untuk membantu siswa”. Sedangkan mutu pendidikan diartikan sebagai derajat keunggulan dalam mengelola pendidikan secara efektif dan efisien untuk melahirkan keunggulan dalam bidang akademik dan ekstrakurikuler pada peserta didik yang dinyatakan lulus dalam satu jenjang pendidikan atau tamat suatu studi tertentu, Aminatul Zahro (Total Quality Management Theory and Management Practice to Boost Education Quality, 2014, p. 28).

Evolusi pendidikan pada masa modern yang ditandai dengan kecanggihan teknis mencegah pengaruh negara lain masuk dan mempengaruhi pendidikan, termasuk cara belajar siswa, guru mengajar, dan mata pelajaran yang disajikan kepada siswa. Tidak mungkin setiap

orang dan kelompok dengan mudah memperoleh pengetahuan yang berbeda melalui media sosial, baik itu dari internet, YouTube, jurnal, atau situs yang didedikasikan untuk ilmu pengetahuan, dalam periode kompleksitas teknis yang luar biasa ini. Inilah yang dapat mengubah metode pembelajaran karena adopsi teknologi digital yang meluas di dunia saat ini, khususnya di bidang pendidikan. Tidak mungkin menolak periode kemajuan teknologi dan informasi yang cepat dari globalisasi saat ini, itu pasti akan berdampak pada bidang pendidikan.

Berbagai penemuan inovatif untuk membantu proses pembelajaran telah dikembangkan oleh kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Salah satunya adalah semakin beragamnya bahan ajar yang tersedia saat ini sebagai akibat kemajuan teknologi yang begitu pesat. Telah terjadi perubahan dalam pendidikan, bahkan yang mendasar, dalam hal filosofi, arah, dan tujuan. Dunia pendidikan harus senantiasa dan konsisten beradaptasi dengan kemajuan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan. Ini termasuk memodifikasi bagaimana teknologi digunakan dalam bidang pendidikan, khususnya selama proses pembelajaran. Tidak hanya itu, kecanggihan teknologi membantu mengubah pendidikan dan membantu siswa menemukan materi, mengumpulkan materi, mendokumentasikan materi, mengelola konten, dan mentransfer ulang materi berdasarkan kebutuhan mereka.

Kemajuan ilmu pengetahuan yang berlangsung di bidang pendidikan mengarah pada teknologi. Penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk membantu dalam pelaksanaan pembelajaran karena itu tepat. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menurut Subhan Adi Santoso dan Ali Mustofa (2019, p. 126) dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien oleh pendidik dalam melaksanakan proses pendidikan. Misalnya, pendidik dapat menggunakan jaringan internet untuk e-learning dan mengembangkan blog atau website dengan sumber belajar yang diperlukan yang dapat diakses oleh siswa dan masyarakat umum. Proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja tanpa harus bertemu langsung di lokasi yang sama jika pemanfaatan ini dilakukan secara teratur dan dengan disiplin yang tinggi.

Media pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu dari sekian banyak sarana pendidikan yang tersedia untuk dimanfaatkan oleh instruktur. Tentu saja, itu juga dapat digunakan untuk mengajarkan konten baru kepada siswa dan menilai pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan sebelumnya. Selain dapat digunakan sebagai alat penyampaian informasi, Quizizz juga dapat dimanfaatkan sebagai alat penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Quizizz merupakan aplikasi game edukasi yang bersifat naratif. Karena kemudahan akses ke sumber belajar saat ini, instruktur dapat memanfaatkannya dan membuat sumber evaluasi menggunakan program Quizizz, memungkinkan mereka untuk melanjutkan pendidikan siswanya. Untuk mempermudah kehidupan maka diciptakanlah teknologi yang merupakan salah satu komponen dari media pembelajaran. Hal ini menyebabkan terciptanya aplikasi game quizizz, yang semakin dipasarkan sebagai alat pembelajaran yang cerdas dan menarik. Jelas, bermain game dapat membantu pemain mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor mereka dalam konteks pembelajaran.

Quizizz dapat meningkatkan kompetensi dan keahlian setiap siswa, menurut sejumlah penelitian tentang penggunaan program yang menyoroti keuntungan yang diperoleh. Salah satu upaya untuk menjawab permasalahan Indonesia terhadap media pembelajaran yang tidak dapat diterapkan secara tradisional dengan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komputer lainnya adalah penggunaan media pembelajaran Quizizz. Sebenarnya, sudut pandang strategis dapat digunakan untuk meningkatkan paradigma pembelajaran pendidikan berbasis teknologi. Oleh karena itu, dihasilkan suatu rumusan strategi pemecahan masalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz, khususnya untuk anak-anak sekolah dasar. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat menjadi upaya untuk memperbaiki lingkungan belajar dengan tetap menjaga keutuhan materi pelajaran guru.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pengajar, dan bahan pelajaran dalam suatu lingkungan belajar, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sedangkan pembelajaran adalah perpaduan yang

terdiri dari komponen manusia, bahan, fasilitas, peralatan, dan proses yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran, menurut Oemar Hamalik (2015, p. 57).

Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam suatu ruang kelas atau suasana lainnya. Tujuannya dimaksudkan untuk dicapai dengan benar melalui pembelajaran yang dipraktikkan. Agar kegiatan pembelajaran tidak monoton, guru harus melaksanakan pembelajaran secara profesional. Tersedia banyak sumber daya pendidikan, antara lain IPA, IPS, PAI, PJOK, PKn, Sbdp, Matematika, dan Bahasa Indonesia.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu disiplin ilmu yang diajarkan mulai dari SD/MI/SDLB sampai dengan SMP/MTs/SMPLB, menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006. IPS melihat pilihan masalah sosial- insiden terkait, detail, ide, dan generalisasi. Geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi semuanya masuk dalam mata kuliah IPS bagi siswa di jenjang SD/MI. Mahasiswa dibimbing untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan akuntabel, serta warga dunia yang menghargai perdamaian, melalui mata kuliah IPS.

Selain memberikan pengetahuan, pendidikan IPS sebagai bidang studi yang ditawarkan pada jenjang pendidikan di lingkungan sekolah juga membantu peserta didik mengembangkan moral, sikap, dan kecakapan hidup dalam mengarungi kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan berbangsa secara keseluruhan. Selain itu, pendidikan IPS mendorong perkembangan tiga wilayah atau karakteristik pembelajaran, yaitu pengetahuan kognitif, keterampilan psikomotorik, dan sikap emosional. Ketiga faktor ini berfungsi sebagai kerangka untuk memilih metode pembelajaran, taktik, dan sumber daya. Kurikulum IPS disusun secara metodis, menyeluruh, dan terintegrasi untuk membantu siswa memahami bagaimana menjadi dewasa dan berhasil dalam masyarakat. Hal ini dimaksudkan bahwa dengan menggunakan strategi ini, siswa akan mengembangkan pemahaman yang lebih besar terkait disiplin akademik.

Pembelajaran adalah suatu proses yang diciptakan oleh pengajar untuk mendongkrak semangat, kecerdasan, dan mengembangkan berbagai bakat yang telah dimiliki

siswa, antara lain kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan menciptakan informasi, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan menguasai secara efektif. materi pembelajaran. Bakat yang tercantum di atas adalah yang perlu dikembangkan di abad ke-21. Pertumbuhan informasi digital telah menjadi ciri khas abad kedua puluh satu. Ada keterkaitan yang kuat antar masyarakat. Banyak orang percaya ini sebagai akibat dari revolusi industri, khususnya sektor informasi. Abad ke-21 telah dipengaruhi oleh era digital.

Kemampuan membekali generasi penerus bangsa Indonesia untuk merangkul kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat harus menjadi tujuan pendidikan abad ke-21. Pertumbuhan masyarakat terkadang berimplikasi pada pembelajaran abad ke-21. Seperti diketahui, peradaban berkembang dari prasejarah menjadi agraris, kemudian menjadi industri, dan saat ini sedang beralih ke informasi. Kemajuan digitalisasi mendefinisikan masyarakat informasi. Penggunaan komputer, internet, dan telepon seluler meningkat secara signifikan sejak tahun 1960. Komunitas ini sekarang menjadi komunitas online, bukan offline. Sebagai catatan, pengguna internet di Indonesia pada tahun 2015 sebanyak 88,1 juta orang, dan kini berjumlah 132,5 juta orang. Suka atau tidak suka, sekolah di Indonesia harus beradaptasi dengan maraknya digitalisasi di masyarakat.

B. Metode Penelitian

Metodologi penelitian pada hakekatnya merupakan sarana ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, menurut Sugiyono (2013, p. 2). Berdasarkan hal tersebut, metode ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan merupakan empat kata kunci yang perlu diperhatikan. Peneliti menggunakan metodologi kualitatif dalam penelitian ini.

Sedangkan menurut Moleong (2017, p. 6) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan menggunakan deskripsi berupa kata-kata dan bahasa, dalam konteks alamiah tertentu, dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan jenis penelitian yang menggambarkan suatu

permasalahan yang dideskripsikan dalam bentuk tulisan ataupun ucapan.

Jenis data penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, menurut Sugiyono (2019, p. 25). Pendekatan penelitian kualitatif menggunakan peneliti sebagai instrumen utama untuk mempelajari keadaan objek yang alami. Triangulasi digunakan sebagai metode pengumpulan data (kombinasi observasi, wawancara, dan dokumentasi). Data yang terkumpul cenderung bersifat kualitatif. Hasil penelitian kualitatif merupakan penemuan dan masalah yang mungkin terjadi karena analisis data bersifat induktif. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan sebelum terjun ke lapangan, selama penelitian lapangan, dan setelah selesai.

"Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan data", menurut Sugiyono (2015, p. 224). Peneliti tidak akan memperoleh data yang sesuai dengan standar data yang ditetapkan jika tidak memahami metode pengumpulan data. Pengamatan (observasi), wawancara (interview), angket (kuesioner), dan pencatatan merupakan contoh prosedur pengumpulan data, Sugiyono (2020, p. 104-105). Berikut adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian.

Menurut Sugiyono (2018, p. 229) mengatakan bahwa jika dibandingkan dengan metode pengumpulan data lainnya, observasi memiliki beberapa keunikan. Benda alam lainnya juga bisa dilihat selain individu. Observasi digunakan untuk merekam status atau perilaku objek sasaran sebagai bagian dari teknik pengumpulan data yang disebut observasi.

Wawancara digunakan sebagai pendekatan pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengungkap masalah yang harus diteliti, serta jika peneliti ingin mempelajari hal-hal dari responden yang lebih mendalam, menurut Sugiyono (2016, p. 194). Metode kualitatif yang menggunakan wawancara sebagai alat pengumpulan data memungkinkan dilakukannya wawancara dengan gaya individu, kelompok, atau konferensi. Pewawancara seringkali melakukan teknis pelaksanaannya dengan mengajukan pertanyaan kepada informan atau narasumber yang kemudian ditanggapi.

Untuk membangun makna dalam suatu isu, menurut Esterberg (Sugiyono, 2013, p. 231) mendefinisikan wawancara sebagai pertemuan antara dua orang untuk bertukar pengetahuan dan gagasan melalui pertukaran tanya jawab. Teknik dokumentasi melibatkan pencarian informasi tentang hal-hal dalam buku, surat, catatan transkrip, dokumentasi, dan sumber lainnya. Pemanfaatan data sekunder akan menghemat waktu karena menghilangkan kebutuhan untuk mengumpulkan alat penelitian dan mencari sumber data yang dibutuhkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Langkah-langkah Implementasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Abad 21

Adapun hal-hal yang akan dianalisis meliputi analisis proses perencanaan, persiapan penggunaan media, pelaksanaan, dan evaluasi implementasi pembelajaran berbasis aplikasi quizizz pada pembelajaran IPS abad 21. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai hal tersebut.

1) Perencanaan Implementasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Abad 21 di Kelas V C

Perencanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang harus direncanakan oleh guru kelas V C seperti menyusun RPP. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan suatu bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar demi mencapai keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik, maka dari itu sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru harus membuat dan merencanakan kegiatan yang akan dilakukan, agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik serta dapat efektif dan efisien.

Perencanaan pembelajaran dalam implementasi pembelajaran IPS berbasis aplikasi quizizz pada abad 21, meliputi perencanaan pembelajaran RPP.

Guru mnenggunakan RPP satu lembar yang telah mengacu pada perencanaan pembelajaran berdasarkan pedoman kurikulum 2013 dan sesuai dengan pedoman buku guru dan buku siswa, RPP secara umum tersusun atas KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan

pembelajaran, sumber belajar dan penilaian.

2) Persiapan Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran IPS Abad 21 di Kelas V C

Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dikelas, peneliti menganalisis bahwa sebelum penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz maka diperlukan persiapan agar dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran dikelas sehingga dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan keinginan. Persiapan yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut.

a) Guru mempersiapkan terlebih dahulu sarana pembelajaran yaitu handphone yang digunakan sebagai akses guru dalam menampilkan aplikasi quizizz yang terdapat materi pembelajaran serta soal-soal kuis.
b) Guru login atau masuk pada akun aplikasi quizizz terlebih dahulu.
c) Guru mengecek materi pembelajaran yang akan ditampilkan serta soal-soal kuis sebelum memulai proses belajar.
d) Guru membuat ruang kelas pada aplikasi quizizz agar siswa dapat bergabung dalam pembelajaran yang akan dilakukan.
e) Guru mengecek kesiapan sarana pembelajaran pada siswa berupa handphone yang digunakan, setelah itu guru dapat membantu siswa agar dapat login atau masuk pada akun aplikasi quizizz.
f) Setelah seluruh siswa dapat login maka guru akan memulai dengan membagikan kode game pada kelas. Setelah itu proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.

3) Pelaksanaan Implementasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Abad 21 di Kelas V C

Dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran terdapat kegiatan pembukaan, pada kegiatan inti terdapat 3 langkah yang harus dilakukan sesuai arahan dan terdapat point A ayo membaca, kemudian pada point B ayo berdiskusi, berikutnya pada poin C ayo berlatih, guru menyuruh siswa untuk masuk pada akun quizizz masing-masing, setelah itu guru memberikan kode untuk

masuk pada soal kuis, selanjutnya siswa dapat menjawab soal-soal kuis pada forum yang ada dan menyelesaikannya dengan waktu yang telah diatur pada aplikasi quizizz. Kemudian kegiatan penutup untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

4) Evaluasi Implementasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Abad 21 di Kelas V C

Dalam evaluasi implementasi pembelajaran berbasis aplikasi quizizz pada pembelajaran IPS abad 21 dikelas VC, peneliti menganalisis bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran atau penjelasan materi oleh guru maka guru melakukan evaluasi dalam pembelajaran dengan memberikan soal-soal kuis yang telah dibuat dan ditampilkan pada forum kuis agar siswa dapat menjawabnya. Evaluasi yang dilakukan pada aplikasi quizizz tersebut dapat memudahkan guru dalam penilaian akhir pembelajaran yaitu dapat menampilkan perangkingan pada siswa dengan menunjukkan hasil yang lebih tinggi pada siswa dengan skor yang dapat dilihat. Dengan soal tes pada aplikasi quizizz tersebut maka guru dapat dengan mudah untuk mendapatkan data siswa yang memiliki nilai tinggi ataupun sebaliknya.

2. Hasil evaluasi implementasi berbasis aplikasi quizizz pada pembelajaran IPS abad 21 dengan menggunakan analisis SWOT di SD Negeri 89 Palembang

Terdapat analisis hasil evaluasi implementasi berbasis aplikasi quizizz pada pembelajaran IPS abad 21 dengan menggunakan analisis SWOT yaitu ada 4 hal yang meliputi kekuatan (*Strengths*), yaitu membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti proses belajar, proses belajar yang kreatif dan menarik, ketersediaan setiap mata pelajaran, siswa mudah mengakses pelajaran yang mereka sukai. Kelemahan (*Weaknesses*), yaitu tergantung kepada jaringan internet, tidak bisa merevisi jawaban, dalam menjawab pertanyaan harus berdasarkan waktu, dan tergantung pada perangkat yang digunakan seperti hp dan laptop. Peluang (*Opportunities*), yaitu siswa mampu berkembang dengan pola pendidikan yang menggunakan teknologi, siswa mampu mengaplikasikan aplikasi quizizz, siswa mampu mengikuti perkembangan zaman dan perkembangan teknologi, dan

menambah wawasan siswa terhadap pola belajar di zaman teknologi. Ancaman (*Threaths*), yaitu membuat siswa malas membuka dan membaca buku, siswa semakin candu terhadap handphone, penyimpangan teknologi kepada hal yang negatif, siswa mudah di pengaruhi budaya trend yang menyebabkan menurunnya moral pendidikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dengan judul "Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Abad 21 di SD Negeri 89 Palembang". Terdapat langkah-langkah dalam implementasi pembelajaran berbasis aplikasi quizizz pada pembelajaran IPS abad 21 yaitu, 1) tahap perencanaan, 2) tahap persiapan, 3) tahap pelaksanaan, 4) tahap evaluasi pembelajaran. Dan terdapat analisis hasil evaluasi implementasi berbasis aplikasi quizizz pada pembelajaran IPS abad 21 dengan menggunakan analisis SWOT yaitu ada 4 hal yang meliputi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threaths*).

DAFTAR PUSTAKA

Ajizah. I. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan: Analisis Kelebihan dan Kekurangan Teknologi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal ISTIGHNA, 25-36.

Bakrun, m. (2018*). Peningkatan Proses Pembelajaran dan Penilaian Pembelajaran Abad 21,* Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan dan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah dan Kementerian Pendidikan dan Budaya.

Baroya. E. Hifmi. (2018). Strategi Pembelajaran Abad 21, Jurnal Ilmiah Ilmu-Ibnu Keislaman, 102-115.

Budiastuti, P. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 39-48.

Cipta. H. (2020). Analisis Swot Integrasi Industri Halal dan Perbankan Syariah di Indonesia, Bangka: Shiddiq Press.

Dalle. J. (2020). Pengantar Teknologi Informasi, Depok: RajaGrafindo Persada.

Fahyuni, Eni Fariyatul. (2017). *Teknologi Informasi dan*

Komunikasi, Jawa Timur: UMSIDA Press.

Farida, J. (2019). *Perencanaan Pembelajaran.* Medan: FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUMATERA UTARA.

Hamsia, Waode. (2022). *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Abad 21 Serta Biodiversitas Indonesia,* Surabaya: UM Surabaya Publishing.

Haryanto. (2015). Teknologi Pendidikan, Yogyakarta: UNY Press.

Hasan, Muhammad dan Milawati,dkk. (2021). *Media Pembelajaran*, Klaten: Tahta Media Group.

Hidayat, Otib Satibi. (2020). *Pendidikan Karakter Anak Sesuai Abad ke-21*, Jakarta: Edura-UNJ.

Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: Bintang Sutabaya.

Kusumastuti, Adhi dan Khoirun,Ahmad Mustamil. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif,* Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.

Muhamad, H. (2021). *Media Pembelajaran.* Klaten: CV TAHTA MEDIA GROUP

Octorina, Anisa. (2021). *" Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS"*, Artikel social science Educational Research, Belitar: UPT SMPN 1 Panggungrejo.

Putra. D. Diana, Dkk. (2021). Paradigma Pendidikan Abad 21 Di Masa Pandemi Covid-19 (Tentang Dan Solusi), Jurnal Pusat Penjaminan Mutu, 2746-7074.

Rohmanurmeta. F. Ma'rufa. (2019). Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial, Madiun: UNIPMA Press.

Saleh, Sirajudin. (2017). *Analisis Data Kualitatif*, Bandung: Pustaka Ramadhan.

Salsabila. U. Hanifah. (2021). Peran Teknologi Pendidikan, Jurnal keislaman dan Ilmu Pendidikan, 123-133.

Surani. D. (2019). Studi Literatur: Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. 456-469.

Susanti. E. (2018). Konsep Dasar IPS, Medan: CV. Widya Puspita.

Sutomo. M. (2022). Perencanaan Ilmu Pengetahuan Sosial, Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara.

Syafril dan Eldarni, (2018). *Teknologi Pendidikan peningkatan kualitas dan akses pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group.

Syahputra, Edi. (2018). *Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia*, Jurnal SINASTEKMAPAN, Medan: Universitas Negeri Medan.

Uloli, R. (2021). Berfikir Kreatif Dalam Penyelesaian Masalah, Gorontalo: RFM PRAMEDIA.

Utomo, Hendro. (2020). "*Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang"*, Jurnal Kualitas Pendidikan, Semarang: SD Bukit Aksara Semarang.