

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi **QUIZLET** Untuk Meningkatkan Minat belajar Pada Mata Pelajaran PKn

Ferra Novita Sari^{1*}, Teja Insyaf Sukariyadi², Trini Susilowati³

^{1,2} Universitas PGRI Madiun,

³ SMP Negeri 10 Madiun

Email: Ferranovita417@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PKn) dengan memanfaatkan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMP Negeri 10 Madiun, dengan peserta didik kelas VII E sebagai subjek penelitian. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif yang terdiri dari dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat dan hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 66 pada siklus I menjadi 80 pada siklus II, sedangkan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 27% menjadi 90%. Penerapan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, membuat proses pembelajaran lebih menarik, dan mempermudah pemahaman materi. Peningkatan minat belajar dapat dilihat dari beberapa indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, seperti aplikasi Quizlet, dalam pembelajaran PKn dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Aplikasi Quizlet, Minat Belajar, Pelajaran PKn

Abstract

This research aims to increase students' interest in learning in the Pancasila Education (PKn) subject by utilizing the Quizlet application as a learning medium. The method used in this research was Classroom Action Research (PTK) which was carried out at SMP Negeri 10 Madiun, with class VII E students as research subjects. This research applies a qualitative approach consisting of two cycles, each including planning, action implementation, observation and reflection stages. Data collection is carried out through tests. The research results showed a significant increase in student interest and learning outcomes. The average student score increased from 66 in cycle I to 80 in cycle II, while the percentage of classical completion increased from 27% to 90%. The application of the Quizlet application as a learning medium has proven to be effective in increasing students' interest in learning, making the learning process more interesting, and making it easier to understand the material. Increased interest in learning can be seen from several indicators, namely feelings of happiness, interest, attention and active involvement of students during the learning process. Overall, the results of this study show that the use of technology, such as the Quizlet application, in Civics learning can significantly increase student engagement and learning outcomes.

Keywords: Quizlet Application, Learning Interest, Civics Lessons

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi bertujuan utama untuk mempermudah aktivitas manusia sehari-hari. Teknologi digital adalah contoh yang jelas menunjukkan ketergantungan manusia pada teknologi tersebut. Sejak bangun tidur hingga tidur kembali, kehidupan sehari-hari kita selalu terhubung dengan

teknologi digital. Salah satu bidang yang mendapatkan manfaat signifikan dari teknologi digital adalah pendidikan. Menurut (Paramita & Kuncorowati, t.t., hlm. 431) pendidikan merupakan faktor penting dalam pengembangan sumber daya manusia, karena kemajuan dalam sumber daya manusia akan mendukung proses pembangunan melalui pembelajaran. Pembelajaran saat ini dapat menggabungkan metode konvensional dengan e-learning sebagaimana dinyatakan oleh (Zulviah & Saogi, 2021, hlm. 2) (Sitohang & Simamora, 2023, hlm. 12)

Dalam konteks pendidikan, teknologi berperan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Melalui pendidikan, manusia dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dan menyelesaikan berbagai masalah (Situmorang & Siahaan, 2021, hlm. 40). Proses pembelajaran melibatkan dua aktor utama, yaitu guru dan peserta didik, yang memiliki peran penting dalam proses tersebut. Proses ini adalah interaksi antara guru dan peserta didik, di mana belajar bertujuan menghasilkan perubahan tingkah laku, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor (Indrawati, 2021, hlm. 134). Peserta didik perlu dilatih dalam menyelesaikan masalah, menemukan manfaat untuk diri sendiri, dan berinteraksi dengan berbagai ide. Menurut Djamarah & Zain, 2013: 160 dalam (Setiono & Djuwita, 2020, hlm. 2) guru tidak dapat memberikan seluruh pengetahuan secara langsung, sehingga keterampilan variasi dalam metode pembelajaran menjadi penting, meliputi variasi gaya mengajar, media, dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam

Dalam perannya, guru menggunakan metode dan model pembelajaran tertentu untuk membuat peserta didik lebih aktif. Guru memiliki peran sentral dalam menyampaikan materi pelajaran, dan penggunaan metode tersebut didukung oleh media pembelajaran (Sitohang & Simamora, 2023, hlm. 12). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mengirimkan informasi pendidikan. Media juga sebagai sarana fisik yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran membantu memperjelas pesan yang disampaikan guru dan membangun komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran mencakup perangkat komunikasi baik hardware maupun software yang dirancang dan dikembangkan untuk efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik, serta mempengaruhi faktor psikologis mereka. Media memungkinkan peserta didik untuk melihat peristiwa masa lalu, mengobservasi objek yang sulit dijangkau, memahami fenomena yang tidak bisa diamati langsung, dan menjangkau audiens yang luas. Media dapat berupa berbagai bentuk, seperti buku, alat elektronik, atau bahkan lingkungan sekitar

Penelitian ini akan membahas penggunaan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran. Quizlet, yang dikembangkan oleh Andrew Sutherland, umumnya digunakan untuk pembelajaran bahasa tetapi juga efektif untuk mata pelajaran lainnya Kaleyky, 2016 dalam (Autami & Mindarti, 2024, hlm. 139) Aplikasi ini mendukung mobile learning dan cocok untuk peserta didik di era milenial. Quizlet dapat diunduh dari Playstore, AppStore, atau diakses melalui situs webnya.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PKn) mengajarkan tentang perilaku sebagai warga negara Indonesia, dengan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. PKn dirancang untuk membina dan membentuk individu menjadi warga negara yang bertanggung jawab Soemantri dalam (Kusumawati, 2019, hlm. 47). Minat belajar adalah kecenderungan hati untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan melalui usaha. Agar minat peserta didik tumbuh sebagai pendidik, penting untuk memahami dampak teknologi dalam pendidikan. Studi pendidikan umumnya menghasilkan konsep dan praktik yang memanfaatkan media sebagai sumber pembelajaran (Supit et al., 2022) dalam (Fitri & Janattaka, 2022a, hlm. 4120)

Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa penggunaan media teknologi oleh guru di SMP Negeri 10 Madiun masih terbatas, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih minim. Peneliti

berencana meneliti penerapan media berbasis aplikasi Quizlet untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn di kelas VII E SMP Negeri 10 Madiun.

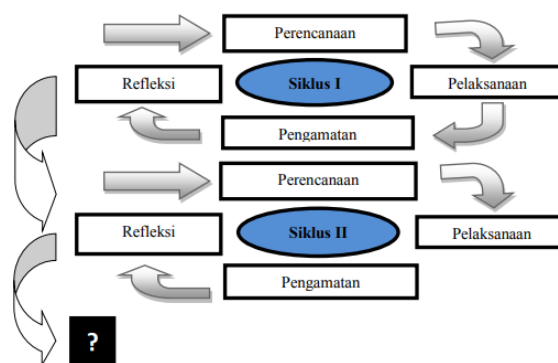
METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 10 Madiun. Subjek penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas VII E yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik Perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama dua bulan yaitu mulai bulan Mei sampai bulan Juni 2024. Penelitian ini merupakan pendekatan penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus 2 pertemuan, dengan prosedur pelaksanaan: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis interaktif yang terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Pengumpulan data dilaksanakan menggunakan tes. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan pendekatan partisipatif. Artinya, peneliti bekerja sama dengan rekan sejawat yang terlibat langsung dalam penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi masalah yang ada di kelas, yaitu kurangnya minat peserta didik terhadap pelajaran PKn. Melalui tindakan yang diambil, diharapkan minat peserta didik dalam mata pelajaran PKn dapat meningkat, yang pada gilirannya akan memperbaiki hasil belajar mereka di kelas.

Penelitian tindakan kelas dilakukan di lingkungan kelas atau sekolah tempat mengajar, dengan fokus pada perbaikan proses pembelajaran. Dalam jenis penelitian ini, guru dapat melaksanakan penelitian sendiri atau bekerja sama secara kolaboratif dengan guru lain. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Alur pelaksanaan tindakan yang dimaksud dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur pelaksanaan tindakan kelas

Model siklus PTK oleh Kemmis dan Mc. Taggar kegiatan penelitian ini dilakukan dalam bersiklus, tiap siklus terdiri dari 4 fase yaitu: Siklus 1 Perencanaan Tindakan : Peneliti merencanakan tindakan setelah mengetahui betul pokok permasalahan yang ada. Dengan harapan permasalahan yang ada dapat terselesaikan. Jadi peneliti mempersiapkan perencanaan antara lain: Menyusun rencana

pembelajaran kompetensi dasar materi yang akan diajarkan pada mata pelajaran PKn, menyusun kisi-kisi soal, menyusun kunci jawaban soal tes, membuat pedoman observasi, peserta didik diberi tugas. 2 Pelaksanaan tindakan: Pelaksanaan tindakan kelas dalam PTK ini yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *aplikasi Quizlet*. Pada siklus 2 kegiatan yang dilakukan sebagai perbaikan dari siklus 1, tahap pada siklus 2 sama dengan siklus 1 yaitu diawali dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan tindakan pada siklus 2 dilakukan oleh peneliti dan guru berdasarkan pada hasil refleksi pada siklus. Menurut Wiriaatmadja (2012:103) dalam skripsi (Ito 2015:13), apabila perubahan yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran telah tercapai, hal ini diteliti menunjukkan keberhasilan, siklus dapat diakhiri. Data hasil pengamatan siklus pertama dan siklus kedua dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, dan Gambar 1.

Tabel 1. Hasil Belajar PKn Kelas VII E 1 pada Siklus 1

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Jumlah nilai	1979
2	Rata – rata	66
3	Nilai tertinggi	80
4	Nilai terendah	50
5	Tuntas	8
6	Tidak tuntas	22
7	Mencapai pas kkm 75	5
8	Melebihi diatas KKM 75	3
9	Nilai rata - rata ketuntasan	64
	Nilai rata - rata tidak tuntas	70

Tabel 2. Hasil Belajar PKn Kelas VII E 1 pada Siklus 2

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Jumlah nilai	2265
2	Rata – rata	80
3	Nilai tertinggi	88
4	Nilai terendah	53
5	Tuntas	25
6	Tidak tuntas	3
7	Mencapai pas kkm 75	2
8	Melebihi diatas KKM 75	25
	Nilai rata - rata ketuntasan	72
	Nilai rata - rata tidak tuntas	61



Gambar 1. Diagram siklus 1 dan 2

Pada Tabel 1 ditampilkan hasil tes minat belajar peserta didik yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan menulis peserta didik pada siklus I sebesar 66 dan setelah dilakukan ulang pada siklus dua meningkat menjadi 80. Nilai yang diperoleh pada siklus I nilai paling rendah 50 dan siklus II dengan perolehan paling tinggi adalah 88. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik pada siklus I masih tergolong rendah, sehingga perlu untuk ditingkatkan. Alternatif pemecahan masalah di atas adalah dengan melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *aplikasi Quizlet* yang melibatkan peserta didik secara minat belajar selama mengikuti proses pembelajaran, baik aktif secara fisik maupun secara mental. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu Media Pembelajaran berbasis *aplikasi Quizlet*. Penggunaan Media Pembelajaran berbasis *aplikasi Quizlet* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII dapat tercapai. Data Pencapaian hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Pencapaian Hasil Belajar Siklus 1 dan 2

Kategori	Siklus 1		Siklus 2	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presepntase
Belum mencapai KKM < 75	22	73 %	3	10 %
Mencapai KKM 75	5	17%	2	7 %
Melampaui KKM > 75	3	10 %	25	83 %

Berdasarkan tabel 2 tingkat keberhasilan siklus 1 yaitu 27 %. Sebanyak 22 peserta didik yang belum mencapai KKM dan 5 peserta didik yang mampu mencapai dan melampaui KKM. Kemudian meningkat pada siklus 2 yaitu 90%. Sebanyak 3 peserta didik yang belum mencapai KKM dan 27 peserta didik yang berhasil mencapai dan melampaui KKM.

Persentase Ketuntasan klasikal siklus 1:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{8}{30} \times 100 \%$$

$$P = 27 \%$$

Persentase Ketuntasan klasikal siklus 2:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{27}{30} \times 100 \%$$

$$P = 90 \%$$

Ketuntasan klasikal dalam suatu kelas dikatakan tercapai (atau tuntas secara klasikal) jika setidaknya 75% dari peserta didik di kelas tersebut telah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Berdasarkan data dari Tabel 2, pada siklus I, persentase ketuntasan klasikal adalah 27%, yang menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan klasikal belum tercapai. Sebaliknya, pada siklus II, persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 90%, yang memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal mengalami peningkatan di setiap siklus setelah penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizlet* dalam pelajaran PKn. Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan yang lebih baik di siklus II dibandingkan siklus I. Penggunaan aplikasi *Quizlet* tidak hanya berdampak positif pada hasil belajar peserta didik, tetapi juga meningkatkan minat mereka selama proses pembelajaran. Peningkatan ini disebabkan oleh refleksi dan perbaikan yang dilakukan peneliti setelah siklus I, termasuk peningkatan perencanaan dan pelaksanaan

di siklus II, yang melibatkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizlet* untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Quizlet adalah alat yang sederhana namun inovatif, dirancang untuk mempermudah proses belajar peserta didik. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur, seperti Flashcard, Learn, Write, Spell, Match, Test, Gravity, dan Live (Aribowo & Purwanto, 2021 dalam (Fitri & Janattaka, 2022b, hlm. 4120). Secara umum, fitur-fitur *Quizlet* dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori. Fitur Flashcard menyediakan kartu-kartu yang menampilkan istilah dan kata kunci, serta gambar jika diperlukan, meskipun tidak mendukung video.

Fitur lain memungkinkan peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan materi dari flashcard dan melihat nilai secara otomatis setelah menyelesaikannya. Test adalah fitur penilaian yang paling komprehensif, mencakup berbagai jenis soal seperti esai, mencocokkan, pilihan ganda, dan benar/salah (True/False), memberi peserta didik kebebasan dalam memilih bentuk jawaban. Fitur Match menyediakan tes mencocokkan dengan elemen permainan, di mana peserta didik harus menyeret dan mencocokkan kata-kata. Jika berhasil, kata-kata tersebut akan menghilang, menandakan bahwa tes telah diselesaikan dengan baik.

Dalam penelitian ini, pada siklus I, minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn dianalisis tanpa menggunakan aplikasi *Quizlet*. Proses dimulai dengan guru mempersiapkan modul ajar dan lembar kerja peserta didik. Pada pertemuan pertama, guru menjelaskan materi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. Setelah semua dianggap memahami materi, guru membagikan lembar kerja untuk dikerjakan. Hasil dari siklus I menunjukkan nilai rata-rata peserta didik hanya 66 dengan ketuntasan klasikal 27%, di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini menunjukkan rendahnya minat peserta didik, terutama karena penggunaan metode konvensional dan ceramah oleh guru. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan minat dan hasil belajar.

Pada siklus II, guru merancang ulang pembelajaran dengan memasukkan aplikasi *Quizlet*, termasuk membuat modul ajar, materi, dan berbagai tema dalam aplikasi tersebut. Pada siklus II, terjadi peningkatan dengan perolehan rata-rata 80 ketuntasan klasikal menjadi 90%, yang menunjukkan perbaikan hasil belajar PKn berkat penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizlet* yang telah dimodifikasi untuk mengatasi kelemahan dari media sebelumnya. Langkah-langkah di siklus II termasuk memberikan penjelasan materi singkat, membagikan akses ke kelas *Quizlet*, menjelaskan penggunaan media tersebut, dan meminta peserta didik untuk menggunakan moda belajar mencocokkan di *Quizlet*. Peserta didik kemudian mengerjakan latihan dan mencatat hasilnya sebagai bahan refleksi, diikuti dengan sesi tanya jawab dan umpan balik dari guru.

Hasil akhir pada siklus II menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dan memiliki minat yang lebih tinggi selama pembelajaran. Mereka juga lebih memahami materi dan memperoleh keterampilan baru. Persentase ketuntasan klasikal meningkat secara signifikan dari 66% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Meskipun masih ada 3 peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Quizlet* efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil tersebut termasuk kurangnya perhatian saat materi dijelaskan dan kurangnya fokus saat mengerjakan latihan mencocokkan, yang memerlukan konsentrasi tinggi. Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya bahwa penggunaan media berbasis aplikasi *Quizlet* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik ((Nuriana, t.t.)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan, sebagai berikut:

Bahwa secara kualitatif, penggunaan media pembelajaran berbasis *aplikasi Quizlet* meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Sementara ketuntasan klasikal nilai hasil belajar pada siklus I yaitu 27% dengan nilai rata-rata 66 meningkat pada siklus II menjadi 90% dengan nilai rata-rata 80.

Selama pelaksanaan siklus II peserta didik jadi lebih minat dalam mengikuti pembelajaran serta tertarik, aktif, dan antusias dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *aplikasi Quizlet* sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Dengan melihat tingginya angka peningkatan dan respon peserta didik tersebut, berarti media pembelajaran berbasis *aplikasi Quizlet* sangat cocok diterapkan dalam setiap pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala hormat, kami menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian tindakan kelas ini. Penelitian ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak.

Ibu Endah Kartikowati, S.Pd., M.Pd, selaku kepala Sekolah SMPN 10 Madiun: Terima kasih atas dukungan dan izin yang telah diberikan untuk melaksanakan penelitian ini. Tanpa bimbingan dan bantuan administrasi yang baik, penelitian ini tidak mungkin terlaksana.

Ibu Trini Susilowati, S.Pd selaku guru pamong, atas kerjasama dan dukungannya selama proses penelitian. Partisipasi aktif dan masukan berharga dari Bapak/Ibu sekalian telah memperkaya proses penelitian ini.

Peserta didik kelas VII E, atas partisipasi, kesabaran, dan keterlibatan aktif dalam penelitian ini. Semangat belajar dan keterlibatan Anda sangat berarti dalam mencapai hasil yang diharapkan.

Teman-teman Mahasiswa, atas dukungan moral dan motivasi yang telah diberikan sepanjang proses penelitian. Dukungan Anda sangat membantu kami untuk terus maju.

Kepada Semua Pihak yang Tidak Bisa Disebutkan Satu per Satu, bantuan dan kontribusi Anda yang sangat berarti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Autami, R., & Mindarti, P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Pada Siswa Kelas V Melalui Aplikasi Quizlet Di Sd Negeri 55 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 09 Nomor 02, Juni 2024

Fitri, & Janattaka, J. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizlet Pada Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sdit Darussalam. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 138–143. <https://doi.org/10.57250/Ajup.V2i2.80>

Indrawati, D. W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Daring Google Classroom , Google Meet Dan Instagram Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Saat Pandemi Covid 19 Di Sma Negeri 1 Candirototo. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi Vol. 1 No. 2 Agustus 2021*, e-ISSN : 2797-0140 | p-ISSN : 2797-0590

Kusumawati, Y. (2019). Analisis Pembelajaran Pkn Sd/Mi Dalam Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 45–58. <https://doi.org/10.52266/El-Muhbib.V3i1.376>

Nuriana, F. (T.T.). (2022). Penggunaan Google Classroom Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Xii Iik 2 Model Problem Based Learning Era

- Pandemi Di Man 4 Jombang. Skripsi. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (Fitk), Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Malang 2022*
- Paramita, Yohana & Kuncorowati, P. W. (2023). Upaya Guru Ppkn Smp Negeri 3 Wonosari Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan Vol. 12 No. 04 Tahun 2023 431 – 440 DOI. xx*
- Setiono, Igit, & Djuwita, P. (2020). Studi Deskriptif Keterampilan Variasi Gaya Mengajar Guru Pada Proses Pembelajaran Di Kelas Ii Sd Negeri 68 Kota Bengkulu. *Primary Education Journal Silampari Vol. 2 (No.2) 2020*
- Sitohang, Sukardo, Simamora IUSIANA. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Melalui Penggunaan Media Edmodo Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 5 Nomor 1 Februari 2023 Halaman 11 - 18*
- Situmorang, Adi Suarman & Siahaan, Friska. B. (2021). Pembelajaran Online Dengan Googele Classroom Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fkip UHN. *Journal of Mathematics Education and Applied e-ISSN: 2686-4452 Volume 02, No.02, Mei 2021*
- Zulviah, R. C., & Saogi, A. (2021). Pagaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom terhadap Hasil Belajar Siswa Padamata Pelajaran Ppkn Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Pabuaran. *ISSN Online: 2597-3606 Vol 03 No 3 Thn 2021*