

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS X SMA NEGERI 1 KETUNGAU HILIR

**Suparno, Ilham Hudi, Sri wati, Wardiani Hiliadi, Ryan Prayogi**

*STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Universitas Muhammadiyah Riau, Institut Agama Islam Darul Ulum*

*Kandangan, Universitas Lambung Mangkurat, Universitas Pasir Pengaraian*

Email: [suparnowae4@gmail.com](mailto:suparnowae4@gmail.com), [ilhamhudi@umri.ac.id](mailto:ilhamhudi@umri.ac.id), [sriwati292@ymail.com](mailto:sriwati292@ymail.com), [wardiani.hiliadi@ulm.ac.id](mailto:wardiani.hiliadi@ulm.ac.id), [ryan.prayogi888@gmail.com](mailto:ryan.prayogi888@gmail.com)

## Abstract

*This study aims to determine the effect of using quizizz application-based learning media on student learning outcomes in PPKn learning in class X of SMA Negeri 1 Ketungau Hilir. The previous learning process only used conventional media (whiteboard), which caused low student learning outcomes. The approach in this study is a quantitative approach. The method used in this study is Quasi Experimental Design and the form of research is nonequivalent control group design. Based on the test results in the experimental and control classes in the final measurement (posttest) using SPSS 26, there was a difference of 5.42%. In addition, the overall student response to the quizizz application-based learning media reached 2886 and had an average questionnaire of 80.167% with a good category. In conclusion, quizizz application-based media can be used as a learning medium to improve student learning outcomes.*

**Keywords:** Media, Quizizz Application, Learning Results

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn di kelas X SMA Negeri 1 Ketungau Hilir. Proses pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan media konvensional (papan tulis), yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Exsperimental Design* dan bentuk penelitiannya *nonequivalent control group design*. Berdasarkan hasil tes di kelas eksperimen dan kontrol pada pengukuran akhir (*possttest*) menggunakan SPSS 26 menunjukkan terdapat perbedaan sebesar 5,42 %. Selain itu, Respon siswa secara keseluruhan terhadap mediapembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* mencapai 2886 dan memiliki rata-rata angket sebesar 80,167% dengan kategori baik. Kesimpulannya media berbasis aplikasi *quizizz* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media, Aplikasi *Quizizz*, Hasil Belajar

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kunci pembangunan masa yang akan datang bagi bangsa Indonesia karena dengan pendidikan diharapkan setiap individu dapat meningkatkan kualitas keberadaannya dan mampu berpartisipasi dalam setiap gerak pembangunan di tanah air. Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggungjawab. Menurut Moses dalam (Lestari, 2021:1) Pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh para ahli. Pendidikan itu sendiri merupakan kesadaran dari setiap individu dengan harapan meningkatnya kualitas sumber daya manusia.

Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan yang berbunyi: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan usaha belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan pada hakikatnya terus berubah dan berkembang sesuai pada masanya dan sesuai dengan tuntutan zaman, perkembangan pendidikan

sangat banyak macamnya terutama perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan siswa dalam rangka menghadapi kehidupan dan perubahan zaman dimasa yang akan datang. Semakin pendidikan berkembang maka pembelajaran harus semakin efektif.

Perkembangan teknologi dan informasi yang ada pada dunia pendidikan salah satunya adalah pada penggunaan media pada proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan sumber belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Media Pembelajaran adalah alat atau kejadian yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang siswa belajar (Sani, 2019:321).

Menurut Yulistiarawati, Umayaroh and Linguistika (2021:574) "*Quizizz* merupakan satu diantara banyak aplikasi belajar berbasis permainan yang dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan belajar dan mengajar". Aplikasi *Quizizz* adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dengan berbagai pilihan soal dan pilihan jawaban, sehingga menarik digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran di kelas dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar Menurut Marius, dkk., (2020:29) "Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan

belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang". Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan secara menyeluruh yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang dimaksud penulis yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Setelah proses kegiatan belajar mengajar berakhir, maka siswa akan memperoleh hasil belajar.

Penyampaian materi menggunakan media konvensional (papan tulis) menyebabkan siswa kurang tertarik dengan materi. Hal itu menyebabkan proses pembelajaran yang kurang interaktif dan siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran yang disampaikan di dalam kelas sehingga menyebabkan hasil evaluasi yang kurang maksimal.

Oleh karena itu, berangkat dari asumsi tersebut. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa di dalam kelas pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dan mengambil judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn di Kelas X SMAN 1 Ketungau Hilir"

## B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan melakukan teknik statistik,

matematika atau komputasi (Abdullah, 2022:1). Sementara menurut Menurut Sugiyono (2019: 16) Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang di pandu oleh hipotesis tertentu yang kemudian salah satu tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya. Bentuk penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen Design*. *Quasi Eksperimen Design* merupakan bentuk penelitian eksperimen yang memiliki kelompok kontrol (Sugiyono, 2019). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*.

Adapun populasi pada penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 1 Ketungau Hilir dengan jumlah siswa dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1 Data Siswa Kelas X

Kelas	Jumlah Siswa
XA	36
XB	36
Jumlah	72

Sumber: SMAN 1 Ketungau Hilir

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa total populasi berjumlah 72 orang, dengan masing-masing satu kelas berjumlah 36 orang, jadi keseluruhan dari subjek penelitian ini adalah berjumlah 72 orang. Menurut Priadana

and Sunarsi (2021:159) “Populasi merupakan seluruh jumlah dari subjek yang akan diteliti oleh seorang peneliti”. Sampel penelitian pada prinsipnya adalah bagian dari populasi yang diambil oleh peneliti untuk mewakili populasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik *Nonprobability Sampling*. Teknik *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, tes dan teknik komunikasi tidak langsung. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, soal tes dan angket (*kuesioner*).

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis data statistik yang terbagi menjadi dua yaitu teknik analisis intrument dan teknik analisis data hasil penelitian. Teknik analisis intrument meliputi uji validitas dan uji reliabilitas atau biasa dikenal dengan uji prasyarat. Sedangkan pada teknik analisis data hasil penelitian meliputi uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis yang berguna untuk menentukan hasil dari penelitian.

### C. Pembahasan dan Hasil

#### a. Proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* pada pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Ketungau Hilir.

Berdasarkan hasil analisis observasi siswa di kelas eskperimen, sebanyak 12 aspek yang diamati, diperoleh hasil observasi siswa pada pertemuan pertama 100%, dan pada pertemuan kedua 100%. Adapun rata-rata pertemuan pertama dan kedua 100% dengan kategori “sangat baik” media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* dengan sangat baik. Dikatakan sangat baik karena siswa telah mengikuti proses pembelajaran dengan memenuhi aspek penelitian seperti pada kegiatan pembuka siswa menjawab salam dari guru, megawali pembelajaran dengan berdoa yang dipimpin oleh satu orang yang telah di percaya oleh teman-teman sebagai ketua kelas, siswa menyimak penyampaian guru tentang tahapan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti siswa menyimak dan memahami dengan baik penjelasan guru tentang media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* tanpa ada yang ribut dan mengobrol, siswa mengikuti langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* dengan menyiapkan perlengkapan masing-masing dan hanya menunggu arahan dari guru, siswa menjawab soal kuis dengan menggunakan kertas jawaban yang telah disiapkan oleh guru menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz*, terdapat dua sampai tiga siswa yang masih kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah penggunaan aplikasi *quizizz*.

Mereka berlomba-lomba mendapatkan pin tertinggi pada saat menjawab soal kuis, siswa berani memberikan pertanyaan apabila soal yang ditampilkan kurang jelas dan ketika mengalami gangguan ketika menggunakan aplikasi hal ini mendukung pendapat yang disampaikan Sani (2019: 321) Media Pembelajaran adalah alat atau kejadian yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang siswa belajar yang bagaimanapun adalah untuk menarik perhatian siswa agar lebih berminat untuk belajar.

Pada kegiatan penutup mereka membuat kesimpulan pada buku catatan mereka masing-masing tentang materi yang diajarkan menggunakan media berbasis aplikasi *quizizz*. Semua kegiatan yang telah dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar berjalan dengan baik meskipun ada beberapa siswa yang suka ribut dan mengganggu teman disebelahnya saat pembelajaran berlangsung dan sempat terjadi beberapa kali kendala jaringan dan permasalahan lain pada perangkat yang digunakan.

Berdasarkan observasi guru pada pertemuan pertama dan kedua maka didapatkan hasil presentase rata-rata pertemuan pertama 100% dan pertmuan kedua 100%. Hasil persentase 100% termasuk dalam kategori “sangat baik”, artinya guru telah melaksanakan pembelajaran menggunakan media

berbasis aplikasi *quizizz* dengan sangat baik. Dikatakan sangat baik karena guru telah memenuhi aspek penelitian dari kegiatan pembuka, inti dan penutup. Pada kegiatan inti guru memberikan salam kepada siswa ketika masuk kelas, mengajak siswa berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran, memberikan motivasi kepada siswa sebelum menjelaskan materi dan proses pembelajaran, menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran serta guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi *quizizz*. Pada kegiatan inti guru menyampaikan materi teks persuasi kepada siswa, lalu guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi *quizizz*. Pada kegiatan penutup guru memberikan kesimpulan dan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari, guru memberikan kesempatan kepada siswa yang mau bertanya jika ada yang belum dipahami, setelah itu guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa.

#### **b. Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen pada pengukuran awal (*Pretest*)**

Perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan perlakuan (*Treatment*) dan kelas kontrol atau kelas yang tidak menggunakan perlakuan (*Treatment*) pada pembelajaran

dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz*.

Hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 63,89 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-ratanya 64,86 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 45. Uraian diatas menunjukkan bahwa pada tes awal (*pretest*) tidak terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak jauh berbeda hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memenuhi syarat sebagai kelas yang baik untuk dijadikan sampel penelitian. Adapun hasil analisis pengujian hipotesis menggunakan *T-Test* pada program SPSS 26, hasil belajar siswa pada *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai *Sig (2-tailed)* =0,666>0,05 dan nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu 0,434>1,994.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**c. Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen pada pengukuran akhir (*Posttest*)**

Perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan perlakuan (*Treatment*)

dan kelas kontrol atau kelas yang tidak menggunakan perlakuan (*Treatment*) pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz*. Hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 72,36 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-ratanya 66,94 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45.

Uraian diatas menunjukkan bahwa pada tes akhir (*posttest*) terdapat perbedaan yang cukup signifikan atau cukup jauh berbeda hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil analisis pengujian hipotesis menggunakan *T-Test* pada program SPSS 26, hasil belajar siswa di kelas kontrol pada *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai *Sig (2-tailed)* =0,002 <0,05 dan nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu 2,396>1,994.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**d. Perbedaan hasil belajar siswa *pretest-posttest* pada kelas eksperimen**

Perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen pada *pretest-posttest* pada pembelajaran PPKn. Pembelajaran yang dilakukan dikelas eksperimen atau kelas dengan perlakuan (*treatment*). Hasil belajar siswa kelas kelas eksperimen pada *pretest-posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 63,89 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45. Sedangkan pada *posttest* kelas eksperimen nilai rata-ratanya 72,36 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60.

Uraian diatas menunjukkan bahwa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen terdapat perbedaan yang cukup signifikan atau cukup jauh berbeda hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn. Adapun hasil analisis pengujian hipotesis menggunakan *T-Test* pada program SPSS 26, hasil belajar siswa di kelas eksperimen pada *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai *Sig (2-tailed)* =0,000 <0,05 dan nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $9,553 > 2,030$ .

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

**e. Perbedaan Hasil Belajar Siswa *Pretest-Posttest* pada Kelas Kontrol**

Perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol pada *pretest-posttest* pada pembelajaran PPKn. Pembelajaran yang dilakukan dikelas kontrol atau kelas tanpa perlakuan (*treatment*). Hasil belajar siswa kelas kelas kontrol pada *pretest-posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 64,86 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 45. Sedangkan pada *posttest* kelas kontrol nilai rata-ratanya 66,94 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45.

Uraian diatas menunjukkan bahwa pada tes awal(*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang cukup signifikan atau cukup jauh berbeda hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn. Adapun hasil analisis pengujian hipotesis menggunakan *T-Test* pada program SPSS 26, hasil belajar siswa di kelas kontrol pada *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai *Sig (2-tailed)* =0,170 <0,05 dan nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $0,511 > 2,030$ .

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol.

**f. Respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi *quizizz* pada pembelajaran PPKn di kelas X A SMA Negeri 1 Ketungau Hilir**

Hasil angket secara keseluruhan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* mencapai 2886 dan memiliki rata-rata 80,167% termasuk dalam kategori “Baik”. Maksud dari kategori “Baik” dapat dilihat dari perolehan skor tertinggi dan terendah pada pernyataan angket yang disebarakan.

Dapat diartikan soal yang terdapat pada media berbasis aplikasi *quizizz* lebih mudah di pahami. Sebagaimana dalam hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zamidar (2022:60) dalam skripsinya menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar

siswa menjadi lebih interaktif, hemat waktu, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja serta dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik, selain itu *quizizz* juga dapat membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran serta dapat membantu guru dalam hal mengevaluasi hasil belajar siswa. Jadi media berbasis aplikasi *quizizz* mendapat respon positif dari siswa yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut.

**D. Simpulan**

Berdasarkan penelitian terhadap pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* pada pembelajaran PPKn dikelas X SMA Negeri 1 Ketungau Hilir dapat disimpulkan bahwa media berbasis aplikasi *quizizz* merupakan media yang dapat digunakan sebagai alat bantu pada proses pembelajaran PPKn di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil tes akhir (*posttest*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 5,42%. Selain itu, respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* juga positif dengan skor rata-rata 80,167 yang

menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* dianggap menarik.

#### Daftar Pustaka

Abdullah, M. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Implementasi Pendidikan Moral Melalui Imtaq Oleh Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Di SMA Negeri 1 Dedai. *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Volume 8. Nomor 1. Halaman 50-65.

Jaya, I.M.L.M. (2020) *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: ANAK HEBAT INDONESIA.

Lestari, A. (2021) "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konsep Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran PKN Siswa Kelas VII di SMP Negeri 6 Satu Atap Sepauk Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi*. Sintang: STKIP Persada Khatulistiwa.

Marius, A., Wedyawati, N., & Rismawati, M. 2020. "Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Dengan Pembelajaran Berbantuan Power

Point". *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1).

Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pembentukan Siswa Berkarakter Kebangsaan Di SMP Negeri 2 Binjai Hulu Tahun Ajaran2019/2020. *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Volume 5. Nomor 1. Halaman 55-69.

Priadana, S. and Sunarsi, D. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books.

Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajagrafindo Persada.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Suparno, Pertiwi, S, & Mustafa, A. 2024. Strategi Efektif Membangun Rasa Tanggung Jawab Masyarakat Dalam Penanggulangan Sampah Di Kota Sintang Melalui Aksi Kerja Nyata Mahasiswa. *Jurnal Pekan: Jurnal Kewarganegaraan*. Volume 9. Nomor 1. Halaman 53-59.